

# La struttura della Fiaba secondo Propp - PRONTUARIO

## LE 31 FUNZIONI DELLA FIABA

(pochissime fiabe le contengono tutte)

N.B.: le sigle delle funzioni sono quelle utilizzate in Propp, **Morfologia della Fiaba**, ed. Newton. Tra parentesi quadre sono indicate le sigle utilizzate nell'edizione Einaudi.

### i. situazione iniziale [i]

Comparsa del personaggio dell'Eroe

### FUNZIONI PREPARATORIE

#### e. allontanamento [e]

I. Uno dei membri della famiglia si allontana da casa

e <sup>1</sup>	allontanamento degli anziani
e <sup>2</sup>	morte degli anziani
e <sup>3</sup>	allontanamento dei giovani

#### q. proibizione [k]

II. All'eroe viene fatta una proibizione

q <sup>1</sup>	proibizione
q <sup>2</sup>	ordine

#### b. violazione [q]

III. La proibizione viene violata

b <sup>1</sup>	violazione della proibizione
b <sup>2</sup>	esecuzione dell'ordine

Possibile comparsa del personaggio del Cattivo

#### v. investigazione [v]

IV. Il cattivo tenta di eseguire un'investigazione

v <sup>1</sup>	investigazione del cattivo sul conto dell'eroe
v <sup>2</sup>	investigazione dell'eroe sul conto del cattivo
v <sup>3</sup>	investigazione di terze persone

#### w. delazione [w]

V. Al cattivo vengono date notizie sulla vittima

w <sup>1</sup>	al cattivo vengono date notizie sull'eroe
w <sup>2</sup>	all'eroe vengono date notizie sul cattivo

#### g. perfidia [j]

VI. Il cattivo tenta di ingannare la sua vittima per impossessarsene o per impadronirsi dei suoi beni

g <sup>1</sup>	profferte insidiose del cattivo
g <sup>2</sup>	impiego dei mezzi magici da parte del cattivo
g <sup>3</sup>	altre forme di inganno

#### j. complicità [y]

VII. La vittima cade nel tranello ed aiuta involontariamente il nemico

j <sup>1</sup>	l'eroe reagisce alle profferte del cattivo
j <sup>2</sup>	l'eroe soggiace meccanicamente all'azione magica
j <sup>3</sup>	l'eroe soggiace o reagisce meccanicamente all'inganno del cattivo

#### x. sciagura preliminare [h]

VII a. La vittima soggiace al patto fraudolento

## ESORDIO - ABC↑

### A. Danneggiamento [X]

VIII. Il cattivo arreca un danno o una lesione a uno dei membri della famiglia

A <sup>1</sup>	rapimento di una persona
A <sup>2</sup>	sottrazione del mezzo magico o dell'aiutante
A <sup>II</sup>	sottrazione violenta dell'aiutante
A <sup>3</sup>	devastazione del raccolto
A <sup>4</sup>	sottrazione della luce del giorno
A <sup>5</sup>	sottrazione in varie forme
A <sup>6</sup>	mutilazione
A <sup>7</sup>	viene provocata la scomparsa
A <sup>VII</sup>	la fidanzata è dimenticata
A <sup>8</sup>	si esige la consegna o si attira, si porta via
A <sup>9</sup>	cacciata
A <sup>10</sup>	abbandono alle acque
A <sup>11</sup>	incantesimo, trasformazione
A <sup>12</sup>	sostituzione
A <sup>13</sup>	ordine di uccidere
A <sup>14</sup>	uccisione
A <sup>15</sup>	incarcerazione
A <sup>16</sup>	minaccia di matrimonio forzato
A <sup>XVI</sup>	lo stesso tra parenti
A <sup>17</sup>	minaccia di cannibalismo
A <sup>XVII</sup>	lo stesso tra parenti
A <sup>18</sup>	vampirismo (malattia)
A <sup>19</sup>	dichiarazione di guerra

### a. Mancanza [x]

VIII a. Ad uno dei membri della famiglia manca qualcosa; egli desidera avere qualcosa

a <sup>1</sup>	della fidanzata, di una persona
a <sup>2</sup>	dell'aiutante, del mezzo magico
a <sup>3</sup>	di una cosa rara
a <sup>4</sup>	dell'uovo-morte (amore)
a <sup>5</sup>	di denaro, di alimenti
a <sup>6</sup>	in altre forme

Distinguere tra eroi ricercatori e eroi che subiscono

### B. Momento di connessione [Y]

IX. Si verifica la sciagura o la mancanza; l'eroe riceve un ordine o un invito, viene inviato o lasciato andare

B <sup>1</sup>	bando	Per eroi ricercatori
B <sup>2</sup>	invio	
B <sup>3</sup>	congedo	
B <sup>4</sup>	comunicazione della sciagura in varie forme	Per eroi che subiscono
B <sup>5</sup>	trasporto	
B <sup>6</sup>	messa in libertà e concessione di grazia	
B <sup>7</sup>	canzone lamentosa	

### C. Reazione incipiente [W]

X. Il ricercatore acconsente o decide di reagire [solo per eroi ricercatori]

### ↑ Partenza [↑]

XI. L'eroe abbandona la casa

o p p u r e

o p p u r e

## OTTENIMENTO DEL MEZZO MAGICO - DGZ

Comparsa del personaggio del Donatore [1] amico o 2) ostile e ingannato] dell'Aiutante o dell'oggetto Magico

<b>D. Prima funzione del Donatore [D]</b>	
<i>XII. L'eroe viene messo alla prova, esaminato, aggredito, ecc., in preparazione al conseguimento dell'oggetto o dell'aiutante magico</i>	
D <sup>1</sup>	messa alla prova
D <sup>2</sup>	saluto, interrogazione
D <sup>3</sup>	preghiera di fare qualcosa dopo la morte
D <sup>4</sup>	implorazione del prigioniero per essere liberato
*D <sup>4</sup>	lo stesso, con incarceramento preliminare
D <sup>5</sup>	domanda di grazia
D <sup>6</sup>	richiesta di effettuare una spartizione
d <sup>6</sup>	lite senza richiesta di intervenire nella spartizione
D <sup>7</sup>	altre richieste
*D <sup>7</sup>	lo stesso con preventiva situazione di impotenza del donatore
d <sup>7</sup>	situazione di impotenza del donatore senza che questi pronunci alcuna richiesta. Impossibilità di prestare un servizio
D <sup>8</sup>	tentativo di uccisione
D <sup>9</sup>	zuffa con il donatore ostile
D <sup>10</sup>	proposta di baratto del mezzo magico

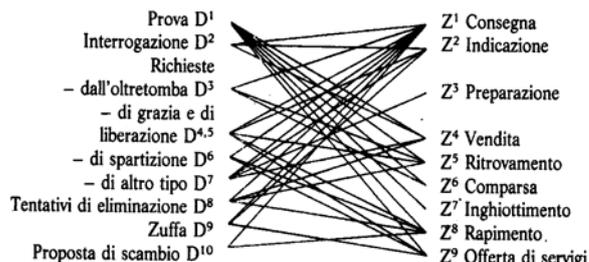
<b>G. Reazione dell'Eroe [E]</b>	
<i>XIII. L'eroe reagisce [pos. o neg.] alle azioni del futuro donatore</i>	
G <sup>1</sup>	prova superata
G <sup>2</sup>	risposta cortese
G <sup>3</sup>	servizio reso ad un moribondo
G <sup>4</sup>	liberazione del prigioniero
G <sup>5</sup>	concessione di grazia
G <sup>6</sup>	spartizione dell'oggetto di contesa
G <sup>VI</sup>	inganno dei contendenti
G <sup>7</sup>	prestazione di vari altri servizi o soddisfazione delle richieste. azioni generose
G <sup>8</sup>	tentativo di uccisione evitato
G <sup>9</sup>	vittoria nella zuffa
G <sup>10</sup>	inganno nel baratto

<b>Z. Ottenimento del mezzo magico [Z]</b>	
<i>XIV. L'eroe riesce [o non riesce] [pos. o neg. o contr.] ad entrare in possesso del mezzo magico</i>	
Z <sup>1</sup>	il mezzo viene dato
z <sup>1</sup>	dono di una qualità materiale
Z <sup>2</sup>	il mezzo è indicato
Z <sup>3</sup>	il mezzo è approntato
Z <sup>4</sup>	viene venduto, comprato
Z <sup>3</sup> <sub>4</sub>	viene preparato su ordinazione
Z <sup>5</sup>	viene trovato
Z <sup>6</sup>	compare spontaneamente
Z <sup>VI</sup>	emerge dal suolo
Z <sup>6</sup> <sub>9</sub>	incontro con l'aiutante che offre i suoi servizi
Z <sup>7</sup>	il mezzo viene bevuto, mangiato
Z <sup>8</sup>	viene sottratto
Z <sup>9</sup>	l'aiutante offre i propri servizi, si mette a disposizione

Se G pos. questi sono i nessi possibili tra D e Z:

I. Funzione preparatoria del donatore

II. Forme di consegna del mezzo magico



## ACME DELLA FIABA - RQKML

<b>R. Trasferimento sul luogo di destinazione [R]</b>	
<i>XV. L'eroe si dirige, raggiunge o viene portato sul luogo in cui si trova l'oggetto della sua ricerca</i>	
R <sup>1</sup>	volo
R <sup>2</sup>	viaggio non a piedi, trasporto
R <sup>3</sup>	guida
R <sup>4</sup>	indicazione del cammino
R <sup>5</sup>	uso di mezzi immobili di comunicazione
R <sup>6</sup>	tracce di sangue indicano il cammino

(Talvolta R manca ed è il normale prolungamento di ↑)

<b>Q. Lotta col Cattivo [L]</b>	
<i>XVI. L'eroe e il cattivo si battono in uno scontro diretto</i>	
Q <sup>1</sup>	combattimento in campo aperto
Q <sup>2</sup>	competizione
Q <sup>3</sup>	gioco alle carte
Q <sup>4</sup>	confronto del peso

<b>K. Marchiatura dell'Eroe [M]</b>	
<i>XVII. Imprimono un marchio all'eroe</i>	
K <sup>1</sup>	sul corpo
K <sup>2</sup>	trasmissione di anello o panno

<b>M. Vittoria sul Cattivo [V]</b>	
<i>XVIII. Il cattivo è vinto</i>	
M <sup>1</sup>	vittoria in combattimento
M <sup>2</sup>	vittoria o superiorità nella competizione
M <sup>3</sup>	vincita alle carte
M <sup>4</sup>	superiorità nella prova del peso
M <sup>5</sup>	uccisione del nemico senza combattimento
M <sup>6</sup>	cacciata del nemico

<b>L. Liquidazione del danno o della mancanza [Rm]</b> <i>XIX. Viene posto riparo alla sciagura iniziale o viene eliminata la mancanza iniziale</i>	
L <sup>1</sup>	conquista diretta di quanto cercato mediante la forza o l'astuzia
L <sup>1</sup>	lo stesso; un personaggio obbliga l'altro a compiere l'impresa
L <sup>2</sup>	conquista eseguita da più aiutanti ad un tempo
L <sup>3</sup>	conquista mediante adescamento con oggetti vari
L <sup>4</sup>	liquidazione della sciagura o della mancanza quale risultato diretto delle azioni precedenti
L <sup>5</sup>	liquidazione della sciagura o della mancanza mediante l'impiego istantaneo del mezzo magico
L <sup>6</sup>	si elimina la povertà mediante il mezzo magico
L <sup>7</sup>	cattura
L <sup>8</sup>	disincantamento
L <sup>9</sup>	rianimazione
L <sup>IX</sup>	lo stesso, con conseguimento preliminare dell'acqua della vita
L <sup>10</sup>	liberazione
LZ <sup>1</sup>	l'oggetto delle ricerche è trasmesso
LZ <sup>2</sup>	sono fornite indicazioni, ecc., per l'oggetto della ricerca

**PRIMA CONCLUSIONE - ↓PrSp**

**↓. Ritorno dell'Eroe [↓]**

*XX. L'eroe ritorna*

**Pr. Persecuzione dell'Eroe [P]**

*XXI. L'eroe viene perseguitato*

Pr <sup>1</sup>	volo per l'aria
Pr <sup>2</sup>	si esige il colpevole
Pr <sup>3</sup>	persecuzione con trasformazione in animali
Pr <sup>4</sup>	persecuzione con trasformazione in oggetti allettanti
Pr <sup>5</sup>	tentativo di inghiottimento dell'eroe
Pr <sup>6</sup>	tentativo di far perire l'eroe
Pr <sup>7</sup>	tentativo di rodere l'albero

**Sp. Salvataggio dell'Eroe [S]**

*XXII. L'eroe scampa alla persecuzione*

Sp <sup>1</sup>	fuga rapida
Sp <sup>2</sup>	lancio del pettine, ecc.
Sp <sup>3</sup>	fuga con trasformazione in chiesa, ecc.
Sp <sup>4</sup>	fuga con occultamento del fuggiasco
Sp <sup>5</sup>	occultamento presso i fabbri
Sp <sup>6</sup>	trasformazioni in animali, vegetali e pietre
Sp <sup>7</sup>	viene evitato l'allettamento di oggetti tentatori
Sp <sup>8</sup>	salvataggio dal tentativo di inghiottimento
Sp <sup>9</sup>	salvataggio dal tentativo di far perire
Sp <sup>10</sup>	salto su un altro albero

*Alcune fiabe finiscono qui (e possono saltare a C. Nozze).*

*In caso contrario:*

*si ripete A. Danneggiamento:*

CASO 1: con lo stesso  
Cattivo

CASO 2: con Cattivi diversi  
*(es. fratelli)*

*È una nuova forma di*

*Danneggiamento (in cui è necessario l'allontanamento da casa) che ripete*

*Si ripete tutto uguale da A:*  
*è un secondo passo*

*da A fino a R ma segue poi uno sviluppo diverso*

**CASO 2**

**NUOVO ESORDIO - AC↑**

**A. Nuovo danneggiamento [X]**

*VIII bis. I fratelli rubano il bottino dell'eroe (e lo gettano nel precipizio)*

A	stesse sigle	
*A	stesse sigle	se precedute dal gettare nel precipizio

*B manca sempre*

**C. Nuova reazione incipiente [W]**

*X bis. L'eroe reagisce*

**↑ Nuova partenza [↑]**

*XI bis. L'eroe riprende la ricerca*

*C e ↑ talvolta mancano*

**NUOVO OTTENIMENTO DEL MEZZO MAGICO - DGZ**

**D. Nuovo incontro col Donatore [D]**

*XII bis. L'eroe deve affrontare di nuovo le vicissitudini che lo condurranno ad ottenere il mezzo magico*

D	stesse sigle	
---	--------------	--

**G. Nuova reazione dell'Eroe [E]**

*XIII bis. L'eroe reagisce nuovamente all'azione del futuro donatore*

G	stesse sigle	
---	--------------	--

**Z. Nuovo ottenimento del mezzo magico [Z]**

*XIV bis. Un nuovo mezzo magico è messo a disposizione dell'eroe*

Z	stesse sigle	
---	--------------	--

**NUOVO ACME DELLA FIABA – R°FSPYO**

**R. Nuovo trasferimento sul luogo di destinazione [R]**

*XV bis. L'eroe si dirige, raggiunge o viene portato sul luogo in cui si trova l'oggetto della sua ricerca (solitamente alla sua casa)*

R	stesse sigle	
---	--------------	--

**°. Arrivo in incognito [°]**

*XXIII. L'eroe, non riconosciuto, arriva a casa o in un altro paese*

	arrivo a casa
	arrivo alla reggia di un altro re

**F. Pretese del Falso Eroe [F]**

*XXIV. Il falso eroe avanza pretese infondate*

*Se c'è arrivo a casa, pretese dei fratelli.*

*Se c'è arrivo in un altro reame, pretese di altri*

**S. Compito difficile [C]**

*XXV. All'eroe viene affidato un difficile compito*

**P. Assolvimento del compito [A]**

*XXVI. Il compito è assolto*

*P	se la soluzione è data prima del tempo
----	--

**Y. Riconoscimento dell'Eroe [I]**

*XXVII. L'eroe è riconosciuto*

**O. Smascheramento del Falso Eroe [Sm]**

*XXVIII. Il falso eroe o il cattivo è smascherato*

## SECONDA ED ULTIMA CONCLUSIONE – THC\*

### T. Trasfigurazione [T]

*XXIX. L'eroe assume un nuovo aspetto*

T <sup>1</sup>	nuovo aspetto corporeo
T <sup>2</sup>	erezione di un palazzo
T <sup>3</sup>	nuovo abbigliamento
T <sup>4</sup>	forme umoristiche e razionalizzate

### H. Punizione del Falso Eroe o del Cattivo [Pu]

*XXX. Il Cattivo è punito*

H <sup>neg</sup>	se è perdonato
------------------	----------------

*Viene punito il falso eroe o il cattivo del secondo passo.  
Il cattivo del primo passo è punito solo quando mancano Q e correlate, Pr e correlate*

### C\*. Nozze e Incoronazione [N]

*XXXI. L'eroe si sposa e viene proclamato re*

C*	nozze
C*	incoronazione
C*	nozze e incoronazione
c <sup>1</sup>	promessa di matrimonio
c <sup>2</sup>	rinnovamento del matrimonio
c <sup>0</sup>	ricompensa in denaro o altre forme di arricchimento nel finale

### ALTRE ABBREVIAZIONI

#### N. Forma non chiara o estranea [O]

- <. Separazione presso un palo indicatore
- s. Trasmissione del segno di riconoscimento
- Mot. Motivazioni
- pos. Risultato positivo di una funzione
- neg. Risultato negativo di una funzione
- contr. Reazione contraria del Donatore

§. Elementi di raccordo

⋮ Lo stesso, in triplicazioni

### PARTICOLARITÀ

*In tutti i casi in cui risulta dubbia la classificazione di una funzione bisogna valutare sempre le sue conseguenze.*

*Ad es., un compito difficile che l'eroe deve assolvere può essere:*

**B** se determina una ricerca,

**D** se provoca la conquista dell'oggetto magico

**S** in tutti gli altri casi.

§. Indica le informazioni che connettono le funzioni quando due funzioni sono svolte da personaggi diversi.

⋮ indica le triplicazioni di una o più funzioni; solo la terza è la vera funzione.

Mot. Indica i motivi che giustificano una funzione.

## I 7 PERSONAGGI DELLA FIABA

*Ad ogni personaggio compete un insieme di funzioni e compare in un momento preciso del racconto*

Personaggio		Funzioni (sfera d'azione)	Comparsa
<b>1. EROE</b>	ricercatore	<b>C ↑ G C*</b>	Situazione iniziale
	vittima	<b>G C*</b>	
<b>2. CATTIVO</b>		<b>A Q Pr</b>	Due volte: - improvvisamente - viene trovato
<b>3. MANDANTE</b>		<b>B</b>	Situazione iniziale
<b>4. DONATORE</b>		<b>D Z</b>	Incontrato casualmente
<b>5. AIUTANTE</b>		<b>R L Sp P T</b>	Donato
<b>6. FIGLIA DEL RE (= pers. cercato) e padre (Re)</b>		<b>S K O Y H C*</b>	- situazione iniziale - poi (ri)trovata
<b>7. FALSO EROE</b>		<b>C G F</b>	Situazione iniziale o nel secondo passo
(traditori particolari)		<b>w</b>	

*Sono possibili tre casi di ripartizione della sfera d'azione tra i personaggi:*

1. *La sfera d'azione compete con precisione al personaggio.*
2. *Un singolo personaggio abbraccia più sfere d'azione.*
3. *Un'unica sfera d'azione si scompone nelle azioni di più personaggi.*

*Eccezioni per quanto riguarda la comparsa dei personaggi:*

*Se non c'è il donatore, l'aiutante svolge anche le sue funzioni;  
Se un personaggio ricopre più sfere d'azione, viene introdotto in quelle forme nella quali ha incominciato ad operare.  
Tutti i personaggi possono anche essere introdotti nella situazione iniziale; in questo caso il cattivo è un parente dell'eroe.  
L'eroe può essere assente all'inizio e viene narrata la sua nascita prodigiosa.*

## I PASSI NELLA FIABA

Morfologicamente, una fiaba è un qualunque svolgimento che da un danneggiamento (A) o da una mancanza (a), attraverso funzioni intermedie, giunge fino al matrimonio (C\*) o ad altre funzioni utilizzate come conclusione (come Z, L o Sp).

Ogni A o a genera un PASSO. Spesso una fiaba contiene più passi.

Ci sono 6 modi di unire i passi:

- 1) in sequenza: I. A \_\_\_\_\_ C\*  
II. A \_\_\_\_\_ C\*
- 2) inframmezzato: I. A \_\_\_\_\_ (R) ..... L \_\_\_\_\_ C\*  
II. A \_\_\_\_\_ L
- 3) poli-inframmezzato: I. A \_\_\_\_\_ ..... C\*  
II. A \_\_\_\_\_ L  
III. A \_\_\_\_\_ L
- 4) con due A iniziali: A { I. \_\_\_\_\_ L  
II. .... L (C\*)
- 5) in sequenza con conclusione comune: I. A \_\_\_\_\_ } \_\_\_\_\_ C\*  
II. A \_\_\_\_\_ }
- 6) con due eroi ricercatori: I. A \_\_\_\_\_ < s  
II. \_\_\_\_\_ } \_\_\_\_\_ C\*  
..... III. \_\_\_\_\_ }

La fiaba è unica se:

1. C'è un solo passo.
2. Ci sono due passi in cui uno finisce positivamente e l'altro negativamente.
3. C'è triplicazione di un intero passo.
4. Un passo porta all'ottenimento del mezzo magico, il secondo passo lo impiega.
5. Prima della fine c'è coscienza di una nuova mancanza che porta ad un nuovo passo.
6. Nell'esordio ci sono contemporaneamente due danneggiamenti.
7. Il primo passo comprende il combattimento col cattivo, il secondo comprende un nuovo danneggiamento (da parte dei fratelli) con i compiti difficili.
8. Gli eroi si dividono presso un palo indicatore.

In tutti gli altri casi abbiamo due o più fiabe.

## SCHEMA GENERALE DELLA FIABA

Lo schema generale completo della Fiaba è unico, ed è formato da due passi: I. con Q-M; II. con S-P. (dove ° F è successivo nel primo e precedente nel secondo). Eccolo:

$$\begin{array}{c}
 \text{Q K M L} \downarrow \text{Pr Sp } \circ \text{ F} \\
 \text{A B C} \uparrow \text{D G Z R} \text{-----} \text{Y O T H C}^* \\
 \circ \text{ F S K P L} \downarrow \text{Pr Sp}
 \end{array}$$

Da questo schema generale derivano 4 tipi di fiabe:

1) Tipo con Q – M (combattimento – vittoria) senza compiti difficili:

$$\begin{array}{c}
 \text{Q K M L} \downarrow \text{Pr Sp } \circ \text{ F} \\
 \text{A B C} \uparrow \text{D G Z R} \text{-----} \text{Y O T H C}^*
 \end{array}$$

2) Tipo con S – P (compiti difficili e assolvimento) senza combattimento:

$$\begin{array}{c}
 \text{A B C} \uparrow \text{D G Z R} \text{-----} \text{Y O T H C}^* \\
 \circ \text{ F S K P L} \downarrow \text{Pr Sp}
 \end{array}$$

3) Tipo con Q – M e S – P. In mezzo c'è F (Pr e Sp sembrano mancare):

$$\begin{array}{c}
 \text{Q} \text{---} \text{M L} \downarrow \\
 \text{A B C} \uparrow \text{(D)(G) Z (R)} \text{-----} \text{Y O (T) H C}^* \\
 \text{F S} \text{---} \text{P}
 \end{array}$$

4) Tipo senza Q – M e senza S – P:

$$\text{A B C} \uparrow \text{D G Z R L} \downarrow \text{Pr Sp Y O T H C}^*$$

## ECCEZIONI

- INVERSIONI: D G Z possono trovarsi prima di A  
prima c'è ↑ poi si sa di A
- TRASPOSIZIONI: alcune funzioni possono cambiare di posto; ad es. Q dopo Pr,  
Z prima di C ↑  
T instabile
- MANCANZA o OMISSIONE di funzioni
- Anche le funzioni preparatorie sono consequenziali ma spesso ne manca qualcuna. Sono sufficienti solo delle coppie: q – b; v – w; g – j.

## COLLEGAMENTI NECESSARI TRA ELEMENTI DI FUNZIONI

Ci sono alcune coppie di funzioni i cui elementi (cioè gli apici numerici delle sigle) sono sempre corrispondenti.

- 1) Coppie di funzioni con elementi sempre collegati: q – b  
v – w  
g – j  
Q – M  
K – Y

In alcuni casi, solo certi elementi sono collegati, ad es. in: A – L  
Pr – Sp

- 2) Coppie di funzioni i cui elementi ammettono più collegamenti; ad es. in: A – L (in questo caso la fiaba può “uscire di tono”)  
Pr – Sp  
D – Z

- 3) Tutti gli altri elementi sono collegati liberamente.

## REGOLE PER LA CREAZIONE ARTIFICIALE DI UNA FIABA (COL METODO COMBINATORIO)

- 1) Si è vincolati: a) nella consequenzialità delle funzioni  
b) negli elementi legati delle coppie  
c) nella scelta degli attributi dei personaggi che devono compiere certe funzioni  
d) dal tipo di A (a) scelto
- 2) Si è liberi: a) nello scegliere o omettere funzioni  
b) nello scegliere gli elementi di ciascuna funzione, se non collegati  
c) negli attributi e nomenclatura dei personaggi  
d) nello stile linguistico

*La Tabella alla pagina seguente può essere usata per indicare la struttura delle Fiabe e confrontarle tra loro.*

*La successione delle funzioni è lineare (e prevede anche le funzioni preparatorie e DGZ che possono precedere A); solo le funzioni Q – M e S – P sono sovrapposte in quanto la presenza della prima coppia esclude, nella stessa riga, la presenza della seconda.*

*Le colonne più strette tra una funzione e l'altra servono per segnare le eccezioni: ovvero funzioni che non seguono la corretta consequenzialità.*



## MATERIALI PER LA TABULAZIONE DELLA FIABA

Poiché abbiamo potuto prendere in esame soltanto le funzioni dei personaggi e abbiamo dovuto tralasciare tutti gli altri elementi, diamo qui un elenco di tutte le componenti del racconto di magia. L'elenco non esaurisce completamente il contenuto di ogni fiaba ma la maggioranza di queste è indicata nell'elenco in modo completo. Se immaginiamo l'elenco scritto in un solo foglio, la lettura lungo la linea orizzontale non darà sempre quella consequenzialità che invece troviamo nella fiaba. Questo è possibile soltanto in rapporto alle funzioni nel loro complesso, ma non ne vediamo la necessità. Se iscriviamo il testo esatto della fiaba nelle rubriche, ciascuna rubrica (leggendo il materiale secondo la verticale) ci fornisce un quadro estremamente chiaro e può essere studiata autonomamente. I testi immessi possono essere in un certo modo suddivisi; possiamo così individuare le forme tipiche. Il confronto del materiale di ciascuna rubrica ci dà la possibilità di studiare le trasformazioni, le metamorfosi di ciascun elemento. Se per ogni caso indichiamo il popolo cui appartiene, il tempo e il luogo nel quale la fiaba è stata scritta, lo studio sarà ancor più preciso e ampio.

### TABELLA I.

#### Situazione iniziale.

1. Determinazione spazio-temporale ("in un certo reame").
2. Composizione della famiglia:
  - a) secondo la nomenclatura e la condizione,
  - b) secondo le categorie dei personaggi (mandante, cercatore, ecc.).
3. Sterilità.
- 4-5. Preghiera per la nascita di un figlio:
  - 4) forma della preghiera,
  - 5) motivazione della preghiera.
6. Come si è prodotta la gravidanza:
  - a) intenzionale (è stato mangiato un pesce, ecc.),
  - b) casuale (è stato inghiottito un pisello, ecc.),
  - c) forzata, (1a fanciulla è stata rapita da un orso, ecc.).
7. Forme di nascita miracolosa:
  - a) da un pesce e dall'acqua,-
  - b) dal focolare,
  - c) da un animale,
  - d) altrimenti.
8. Profezie, predizioni.
9. Benessere precedente l'esordio:
  - a) fantastico,
  - b) familiare,
  - c) agrario,
  - d) in altre forme.
- 10-15. Futuro eroe:
  - 10) nomenclatura, sesso,
  - 11) crescita veloce,
  - 12) collegamento col focolare, con la cenere,
  - 13) qualità spirituali,
  - 14) monelleria,
  - 15) altre qualità.
- 16-20. Futuro falso eroe (del primo tipo, fratello o sorellastra):
  - 16) nomenclatura, sesso,
  - 17) grado di parentela con l'eroe,
  - 18) qualità negative,
  - 19) qualità spirituali a paragone di quelle dell'eroe (intelligenze precoci),
  - 20) altre qualità.
- 21-23. Disputa tra i fratelli per il primato:
  - 21) forma della disputa e modo di soluzione,
  - 22) elementi ausiliari in triplicazioni,
  - 23) risultato della disputa.

### TABELLA II.

#### Parte preparatoria.

- 24-26. Divieti:
  - 24) personaggio esecutore,
  - 25) contenuto, forma del divieto,
  - 26) motivazione del divieto.
- 27-29. Allontanamento:
  - 27) personaggio esecutore,
  - 28) forma dell'allontanamento,
  - 29) motivazione dell' allontanamento.
- 30-32. Infrazione del divieto:
  - 30) personaggio esecutore,

- 31) forma di infrazione,
- 32) motivazione.
- 33-35. Prima apparizione dell'antagonista:
  - 33) nomenclatura,
  - 34) modo di inserimento nello svolgimento della vicenda (giunge da qualche altro luogo),
  - 35) particolarità della comparsa (giunge a volo attraverso il soffitto).
- 36-38. Interrogazione, investigazione:
  - 36) come è motivata,
  - 37) testo dell'interrogazione:
    - a) l'antagonista intorno all'eroe,
    - b) viceversa,
    - c) altrimenti;
- 38) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 39-41. Delazione:
  - 39) personaggio delatore,
  - 40) forme di risposta all'antagonista (o atto imprudente):
    - a) forme di risposta all'eroe,
    - b) altre forme di risposta,
    - c) delazione mediante atti imprudenti;
  - 41) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 42. Inganni dell'antagonista:
  - a) mediante la persuasione,
  - b) utilizzazione di mezzi magici,
  - c) altrimenti.
- 43. Sciagura preliminare per patto fraudolento:
  - a) la sciagura è data,
  - b) la sciagura è provocata dall' antagonista stesso.
- 44. Reazione dell'eroe:
  - a) alla persuasione,
  - b) all'uso di mezzi magici,
  - c) ad altri atti dell'antagonista.

### **TABELLA III.**

#### **Esordio.**

- 45-50. Danneggiamento:
  - 45) personaggio esecutore,
  - 46) forma di danneggiamento (o indicazione della mancanza),
  - 47) oggetto dell' azione dell'antagonista (o oggetto della mancanza),
  - 48) possessore o padre della persona o oggetto rapito (o persona che avverte la mancanza),
  - 49) motivazione della mancanza o dell'invio e fine del danneggiamento; forma della presa di coscienza della mancanza,
  - 50) forme di scomparsa dell'antagonista.

(Esempio. 45: un drago; 46: rapisce; 47: la figlia; 48: del re; 49: per un connubio forzato; 50: vola via. Nel caso della mancanza: 45-46: manca, difetta, è necessario; 47: un cervo dalle coma d'oro; 48: al re; 49: per rovinare l'eroe).
- 51-56. Momento di connessione:
  - 51) personaggio mediatore, mandante,
  - 52) forma di mediazione,
  - 53) a chi diretta,
  - 54) con qual fine,
  - 55) elementi ausiliari in triplicazioni,
  - 56) come il mediatore viene a sapere dell'eroe.
- 57-59. Ingresso nella favola del cercatore, dell'eroe:
  - 57) nomenclatura,
  - 58) forma di inserimento nello svolgimento dell'azione,
  - 59) caratteristiche esteriori dell' apparizione.
- 60. Forma di consenso dell'eroe.
- 61. Forma di invio dell'eroe.
- 62-65. Fatti che lo accompagnano:
  - 62) minacce,
  - 63) promesse,
  - 64) dotazione per il viaggio,
  - 65) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 66. Partenza dell'eroe da casa.
- 67-68. Scopo dell'eroe:
  - 67) scopo come azione (trovare, liberare, prestar soccorso),
  - 68) scopo come oggetto (principessa, cavallo magico, ecc.).

## **TABELLA IV.**

### **Donatori.**

69. Percorso da casa fino al donatore.
- 70-76. Donatori:
- 70) modo di inserimento nella favola, nomenclatura,
  - 71) abitazione,
  - 72) aspetto,
  - 73) caratteristiche della apparizione,
  - 74) altri attributi,
  - 75) dialogo con l'eroe,
  - 76) offerta di cibi o bevande all'eroe.
77. Preparazione della trasmissione del mezzo magico:
- a) compiti,
  - b) richieste,
  - c) zuffa,
  - d) altre forme. Triplicazioni.
78. Reazione dell'eroe:
- a) positiva,
  - b) negativa.
- 79-80. Fornitura:
- 79) che cosa è dato,
  - 80) in che forma.

## **TABELLA V.**

### **Dall'ingresso dell'aiutante alla fine del primo passo.**

- 81-88. Aiutante (mezzo magico):
- 81) nomenclatura,
  - 82) forma di evocazione,
  - 83) modo di inserimento nello svolgimento dell'azione,
  - 84) caratteristiche della comparsa,
  - 85) aspetto,
  - 86) collocazione originaria,
  - 87) addestramento (ammaestramento) dell'aiutante,
  - 88) potere dell'aiutante.
89. Trasferimento sul luogo di destinazione.
90. Forme di arrivo.
91. Accessori del luogo in cui si trova l'oggetto delle ricerche:
- a) abitazione della principessa,
  - b) abitazione dell' antagonista,
  - c) descrizione del reame in capo al mondo.
- 92-96. Seconda apparizione dell'antagonista:
- 92) modo di inserimento nello svolgimento dell'azione (è trovato, ecc.),
  - 93) aspetto dell'antagonista,
  - 94) seguito,
  - 95) caratteristiche della comparsa,
  - 96) dialogo dell'antagonista con l'eroe.
- 97-100. Seconda (prima nel caso della mancanza) apparizione della principessa (oggetto delle ricerche):
- 97) modo di inserimento nella vicenda,
  - 98) aspetto,
  - 99) caratteristiche della comparsa (sta seduta in riva al mare, ecc.),
  - 100) dialogo.
- 101-104. Lotta con l'antagonista:
- 101) luogo del combattimento,
  - 102) prima del combattimento (preparazione del terreno per lo scontro),
  - 103) forme di combattimento o di lotta,
  - 104) dopo il combattimento (il corpo è bruciato).
- 105-106. Marchiatura:
- 105) personaggio,
  - 106) modo.
- 107-108. Vittoria sull'antagonista: .
- 107) ruolo dell'eroe,
  - 108) ruolo dell'aiutante. Triplicazioni.
- 109-112. Falso eroe (del secondo tipo: acquaiolo, generale):
- 109) nomenclatura,

- 110) forme di apparizione,
  - 111) come si comporta durante il combattimento,
  - 112) dialogo con la principessa, inganni, ecc.
- 113-118. Rimozione della sciagura o della mancanza:
- 113) divieto dell' aiutante,
  - 114) infrazione del divieto,
  - 115) ruolo dell' eroe,
  - 116) ruolo dell'aiutante,
  - 117) modo,
  - 118) elementi ausiliari in triplicazioni.
119. Ritorno.
- 120-123. Inseguimento:
- 120) forme di annuncio della fuga all'antagonista,
  - 121) forme di inseguimento,
  - 122) avvertimento all'eroe dell'inseguimento,
  - 123) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 124-126. Salvataggio dall'inseguimento:
- 124) salvatore,
  - 125) forme,
  - 126) eliminazione dell'antagonista.

#### **TABELLA VI.**

##### **Inizio del secondo passo.**

Dal nuovo danneggiamento (A<sup>1</sup> o A<sup>2</sup>, ecc.) fino all'arrivo, ripetizione di quanto precede, le stesse rubriche.

#### **TABELLA VII.**

##### **Continuazione del secondo passo.**

127. Arrivo in incognito:
- a) a casa, entrando al servizio,
  - b) a casa senza entrare al servizio,
  - c) da un altro re,
  - d) altre forme di mantenimento dell'incognito ecc.
- 128-130. Pretese infondate del falso eroe:
- 128) personaggio esecutore,
  - 129) forme delle pretese,
  - 130) preparativi di nozze.
- 131-135. Compito difficile:
- 131) personaggio che lo assegna,
  - 132) come è motivato il compito da chi lo assegna (malattia, ecc.),
  - 133) reale motivazione del compito (desiderio di distinguere il falso dal vero eroe, ecc.),
  - 134) contenuto del compito,
  - 135) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 136-139. Adempimento del compito:
- 136) dialogo con l'aiutante,
  - 137) ruolo dell'aiutante,
  - 138) forma di adempimento,
  - 139) elementi ausiliari in triplicazioni.
- 140-142. Identificazione:
- 140) modo di scoperta del vero eroe ( celebrazione di un banchetto, fare il giro dei mendicanti),
  - 141) forma della comparsa dell'eroe (alle nozze, ecc.),
  - 142) forma dell'identificazione.
- 143-145. Smascheramento:
- 143) personaggio smascheratore,
  - 144) modo dello smascheramento,
  - 145) da che cosa è provocato.
- 146-147. Trasfigurazione:
- 146) personaggio,
  - 147) modo.
- 148-149. Punizione:
- 148) personaggio,
  - 149) modo.
150. Nozze.
-