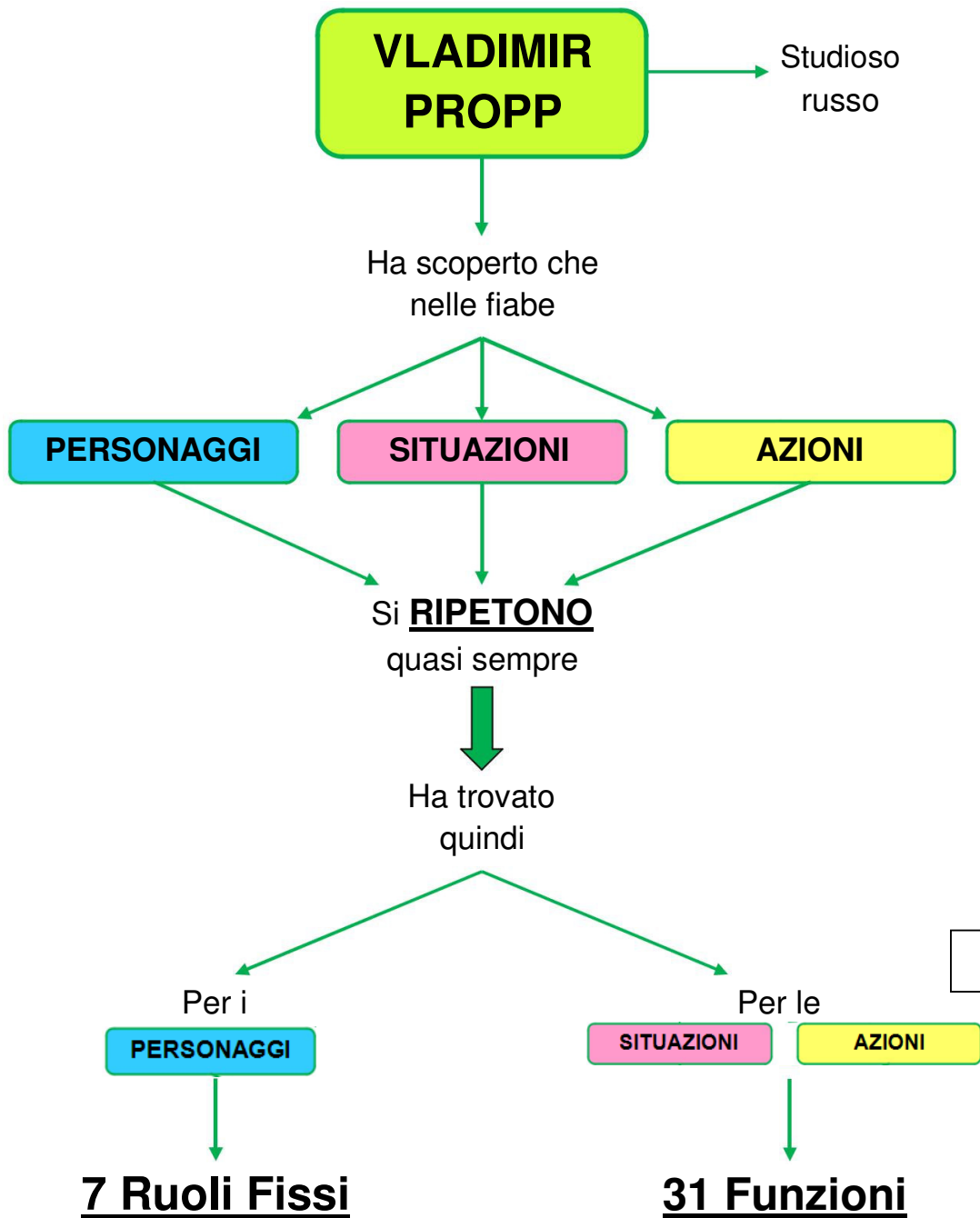


I RUOLI DEI PERSONAGGI E LE FUNZIONI DI PROPP



I PERSONAGGI

1. EROE / EROINA

È il/la protagonista della fiaba, dopo varie avventure ottiene ciò che vuole.

2. ANTAGONISTA

È il nemico/a del protagonista, ostacola l'eroe e a volte può assumere false sembianze

3. DONATORE

Dona all'eroe un mezzo magico con il quale egli può risolvere situazioni difficili o lo aiuta nella preparazione dell'impresa

4. MANDANTE

È colui/colei che assegna in modo esplicito o implicito, consapevolmente o inconsapevolmente la missione al protagonista.

5. AIUTANTE

È colui/colei che aiuta il protagonista nel corso della fiaba

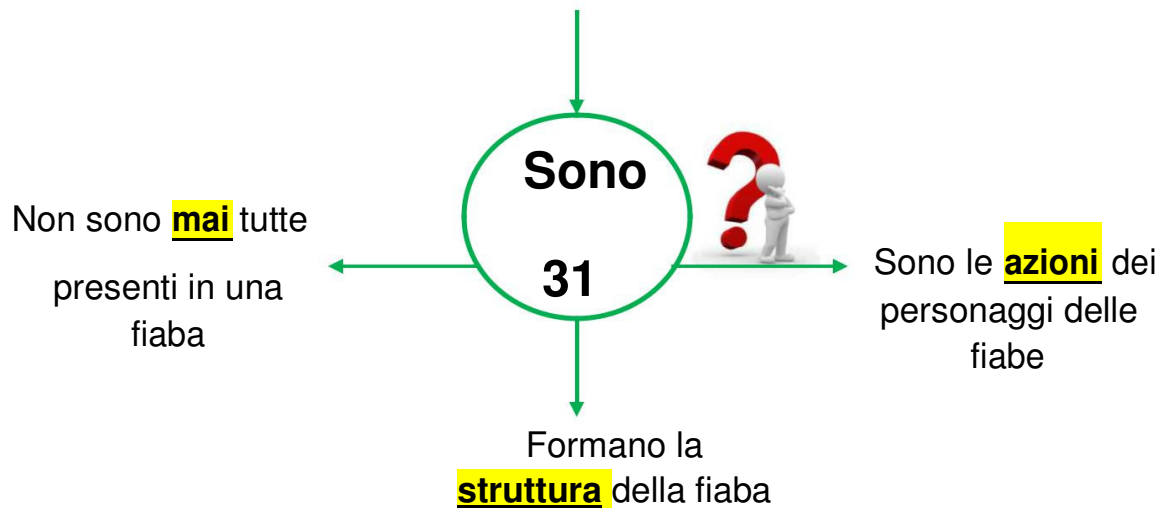
6. LA PERSONA O IL PREMIO RICERCATO

È la persona (solitamente la principessa) o il premio che l'eroe cerca di ottenere durante la fiaba.

7. FALSO EROE

È colui/colei che con l'inganno si sostituisce all'eroe per avere vantaggi ma che alla fine viene quasi sempre scoperto

LE FUNZIONI



LE 31 FUNZIONI DI PROPP

	N°	FUNZIONE	DESCRIZIONE
F. PREPARATORIE	1	ALLONTANAMENTO	Un personaggio della fiaba si allontana da casa per un particolare motivo.
	2	DIVIETO	All'eroe viene proibito di fare qualcosa, gli viene imposto un divieto.
	3	INFRAZIONE DEL DIVIETO	L'eroe non rispetta la proibizione, trasgredisce il divieto che gli era stato imposto.
	4	INVESTIGAZIONE	L'antagonista cerca elementi utili per combattere l'eroe.
	5	DELAZIONE	L'antagonista riceve da qualcuno informazioni che gli servono per danneggiare l'eroe.
	6	TRANELLO	L'antagonista cerca di ingannare la vittima per impossessarsi dei suoi beni o di lei stessa
	7	COMPLICITÀ	La vittima si lascia convincere e cade nel tranello
ESORDIO	8	DANNEGGIAMENTO	L'antagonista riesce ad arrecare danno ad un familiare dell'eroe o ad un suo amico; a uno dei familiari o degli amici dell'eroe manca qualcosa o viene il desiderio di qualcosa.
	9	MALEDIZIONE	L'eroe viene incaricato di rimediare al danneggiamento o alla mancanza.
	10	CONSENSO DELL'EROE	L'eroe accetta l'incarico.
	11	PARTENZA DELL'EROE	L'eroe parte per compiere la sua missione.
OTTENIM.	12	EROE MESSO ALLA PROVA	Deve superare prove e incarichi in cambio della promessa del donatore di un dono che lo aiuterà nell'impresa.
	13	SUPERAMENTO PROVE	L'eroe affronta le prove e le supera.
	14	FORNITURA DEL MEZZO MAGICO	L'eroe si impadronisce del mezzo magico.
ACME	15	TRASFERIMENTO DELL'EROE	L'eroe giunge o viene condotto nel luogo in cui dovrà compiere l'impresa.
	16	LOTTA TRA EROE E	L'eroe si batte contro il suo antagonista.

		ANTAGONISTA	
	17	EROE MARCHIATO	All'eroe è posto un segno particolare, cioè un marchio.
	18	VITTORIA SULL'ANTAGONISTA	L'antagonista è vinto.
	19	RIMOZIONE DEL DANNO	L'eroe raggiunge lo scopo per cui si era messo in viaggio.
CONCL.	20	RITORNO DELL'EROE	L'eroe torna nel luogo in cui era partito.
	21	PERSECUZIONE DELL'EROE	L'eroe viene perseguitato o inseguito.
	22	L'EROE SI SALVA	Sopravvive alla persecuzione o all'inseguimento.
NUOVO ESORDIO CON ACME	23	L'EROE ARRIVA IN INCOGNITO A CASA	L'eroe arriva a casa senza farsi riconoscere.
	24	PRETESE DEL FALSO EROE	Un antagonista (falso eroe) cerca di prendere il posto dell'eroe.
	25	ALL'EROE È IMPOSTO UN COMPITO DIFFICILE	All'eroe è imposta un' ulteriore prova di bravura
	26	ESECUZIONE DEL COMPITO	La prova viene superata
	27	RICONOSCIMENTO DELL'EROE	L'eroe viene finalmente riconosciuto.
	28	SMASCHERAMENTO DEL FALSO EROE	Gli impostori vengono smascherati.
SECONDA CONCL.	29	TRASFORMAZIONE DELL'EROE	Si trasforma, assume un nuovo aspetto.
	30	PUNIZIONE DELL'ANTAGONISTA	L'antagonista riceve il giusto castigo.
	31	LIETO FINE	L'eroe ottiene il meritato premio.