

## **Lettura ed analisi di fiabe**

# La fiaba

- La **fiaba** è un tipo di narrativa originaria della tradizione popolare, caratterizzata da componenti brevi e centrati su avvenimenti e personaggi fantastici come fate, orchi, giganti e così via.
- Nascono con la funzione di INTRATTENERE E DIVERTIRE, ma acquisiscono presto un valore EDUCATIVO e MORALE
- Molti pensano che le fiabe siano tradizionalmente pensate per intrattenere i bambini, ma non è del tutto corretto: esse venivano narrate anche mentre si svolgevano lavori comuni, per esempio filatura, lavori fatti di gesti sapienti, ma in qualche modo automatici, che non impegnavano particolarmente la mente.





## FIABA vs. FAVOLA



- **STRUTTURA:**  
intreccio  
complicato dovuto  
ad un maggior  
numero di  
personaggi

- **STRUTTURA:**  
storia semplice con  
intreccio lineare.  
Normalmente due  
personaggi



## FIABA vs. FAVOLA



- SCOPO:  
per lo più intrattenimento e divertimento, ma non mancano i risvolti morali
- SCOPO:  
Educativo (è spesso presente una MORALE)



## FIABA vs. FAVOLA



- PERSONAGGI:  
storie verosimili  
con personaggi di  
diversa natura,  
anche fantastici  
(maghi, elfi,  
streghe, draghi ...)



- PERSONAGGI  
Animali umanizzati,  
ovvero che  
rappresentano vizi  
e virtù umane

## FIABA vs. FAVOLA



- TEMPI E LUOGHI  
Normalmente sono vaghi, imprecisi, indeterminati



## Le 31 funzioni di PROPP



- **Vladimir Propp** studiò le origini storiche della fiaba nelle società tribali e nel rito di iniziazione
- Dallo studio comparatista trasse una struttura che propone anche come modello di tutte le narrazioni.
- Nel suo scritto *Morfologia della fiaba* individuò 31 sequenze (elementi costanti) 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).

# Le 31 funzioni di PROPP



## *PERSONAGGI CARATTERISTICI*

- *Eroe*: protagonista che dopo aver compiuto un'impresa, trionferà
- *Antagonista*: l'oppositore dell'eroe
- *Falso eroe o antieroe*: chi si sostituisce all'eroe con l'inganno
- *Mandante*: chi spinge l'eroe a partire per la sua missione
- *Mentore*: la guida dell'eroe, che gli dà un dono magico
- *Aiutante*: chi aiuta l'eroe a portare a termine la missione
- *Sovrano*: amico o oppositore
- *Principessa*: premio amoroso finale per l'eroe

# Letture ed analisi

## **Le tre piume (fratelli Grimm)**

C'era una volta un re che aveva tre figli: due erano intelligenti e avveduti, mentre il terzo parlava poco, era semplice, e lo chiamavano il Grullo.

Quando il re diventò vecchio e pensò alla sua fine, non sapeva quale dei figli dovesse ereditare il regno dopo la sua morte. Allora disse loro: -Andate, colui che mi porterà il tappeto più sottile diventerà re dopo la mia morte-. E perché non litigassero fra di loro, li condusse davanti al castello, soffiando fece volare in aria tre piume e disse: -Dovete seguire il loro volo-.

Una piuma volò verso oriente, l'altra verso occidente, mentre la terza se ne volò dritto e non arrivò molto lontano, ma cadde a terra ben presto.

Così un fratello andò a destra, l'altro se ne andò a sinistra; il Grullo invece fu deriso perché dovette fermarsi là dov'era caduta la terza piuma. Il Grullo si mise a sedere tutto triste. D'un tratto scorse una botola accanto alla piuma.

## **Funzioni di V. Propp**

[situazione iniziale]

[svolgimento]

- **Ordine**
- **Allontanamento**
- **L'eroe messo alla prova**

# Lettura ed analisi

## Le tre piume (fratelli Grimm)

L'aprì e discese una scala venendosi a trovare davanti a un'altra porta; bussò e sentì gridare dall'interno:-Oh, Donzelletta verde e piccina dalla zampa secca, sparuta cagnolina, ehi proprio tu, stammi a sentire, chi c'è là fuori mi devi dire!-La porta si aprì ed egli vide un rospo grande e grosso, con tanti piccoli rospetti attorno. Il rospo grande gli domandò che cosa egli desiderasse. Rispose -Un tappeto che sia il più bello e il più sottile di tutti-. Allora il rospo chiamò uno dei suoi rospetti e disse:-Oh, Donzelletta verde e piccina dalla zampa secca, sparuta cagnolina, ehi proprio tu, stammi ad ascoltare, proprio la scatola mi devi portare!-La bestiola andò a prendere la scatola e il rospo grande l'aprì e diede al Grullo un tappeto, bello e sottile come nessun altro sulla terra. Il Grullo ringraziò e se ne tornò a casa. Gli altri due fratelli credevano che il minore fosse tanto sciocco che non sarebbe stato in grado di trovare nulla. -Perché darsi la pena di cercare tanto!- dissero; tolsero alla prima pecoraia che incontrarono le rozze vesti e le portarono al re. In quella arrivò anche il Grullo con il suo bel tappeto, e quando il re lo vide si meravigliò e disse: -Il regno spetta al più giovane-.

## Funzioni di V. Propp

[compare l'aiutante dell'eroe]

- **Conseguimento dell'elemento magico**
- **Vittoria dell'eroe**

# Lettura ed analisi

## **Le tre piume (fratelli Grimm)**

Ma gli altri due non gli diedero pace, dicendo che era impossibile che il Grullo diventasse re; e lo pregarono di porre un'altra condizione. Allora il padre disse: -Erederà il regno colui che mi porterà l'anello più bello-. Conduسه fuori i tre fratelli e soffiò in aria le piume che essi dovevano seguire. I due maggiori se ne andarono di nuovo verso oriente e verso occidente, mentre la piuma del Grullo volò dritta e cadde accanto alla botola. Egli scese di nuovo dal grosso rospo e gli disse che aveva bisogno dell'anello più bello del mondo. Il rospo si fece portare la scatola e gli diede un anello bellissimo, quale nessun orefice sulla terra avrebbe mai saputo fare. I due fratelli maggiori si fecero beffe del Grullo che andava in cerca di un anello d'oro, e non si diedero molta pena: schiodarono un anello da un vecchio timone e lo portarono al re. Ma quando questi vide lo splendido anello che aveva portato il Grullo, disse: -Il regno spetta a lui-.

## ***Funzioni di V. Propp***

- **Ordine**
- **Allontanamento**
- **L'eroe messo alla prova**  
[aiutante dell'eroe]
- **Vittoria dell'eroe**

# Letture ed analisi

## Le tre piume (fratelli Grimm)

Ma i due maggiori tormentarono tanto il re finché egli pose una terza condizione e stabilì che avrebbe ottenuto il regno chi avesse portato a casa la donna più bella. Tornò a soffiare in aria le tre piume, che volarono come le altre volte. Allora il Grullo si recò per la terza volta dal rospo e disse: -Devo portare a casa la donna più bella-. -Accidenti!- rispose l'animale -la donna più bella! Sarai tu ad averla.- Gli diede una zucca cui erano attaccati sei topolini. "Che me ne faccio" pensò il Grullo tutto triste. Ma il rospo disse: -Adesso metti dentro uno dei miei rospetti-. Egli ne prese uno a caso e lo mise nella zucca; ma non appena l'ebbe sfiorato, il rospo si tramutò in una bellissima fanciulla, la zucca divenne una carrozza e i sei topolini, sei cavalli. Salirono in carrozza, e il giovane baciò la fanciulla e la portò al re. Giunsero anche i fratelli, che avevano sottovalutato a tal punto il fratello da condurre con sé, le prime contadine che avevano incontrato. Allora il re disse: -Dopo la mia morte il regno toccherà al minore-.

## *Funzioni di V. Propp*

- **L'eroe messo alla prova**
- **Allontanamento**  
[aiutante dell'eroe]
- **Conseguimento dell'elemento magico**

# Letture ed analisi

## **Le tre piume (fratelli Grimm)**

Ma i due maggiori ricominciarono di nuovo a protestare dicendo di non poter ammettere che il Grullo diventasse re, e pretesero che avesse la preferenza quello la cui moglie era in grado di saltare attraverso un cerchio appeso in mezzo alla sala. Essi infatti pensavano: "Le contadine sono forti e ci riusciranno, la delicata fanciulla invece si ammazzerà saltando". Il re accordò anche questa prova. Le due contadine saltarono e riuscirono sì ad attraversare il cerchio, ma erano così sgraziate che caddero a terra spezzandosi braccia e gambe. Poi saltò la bella fanciulla che il Grullo aveva portato con sé; saltò attraverso l'anello con agilità estrema e conquistò il regno. Alla morte del re, il Grullo ereditò così la corona e regnò a lungo con grande saggezza.

## ***Funzioni di V. Propp***

- **Eroe messo alla prova**
- **“lotta tra eroe e antagonista”**
- **Lieto fine**

## CARATTERISTICHE DELLA FIABA

- Hanno origini popolari e antiche
- Prima di essere scritte sono state tramandate oralmente

Magia; oggetti o personaggi magici

sono composte da

Tipi fissi; personaggi descritti in modo semplice: un re, un contadino, una principessa, una strega.

Possono essere:

- tradizionali
- scritte da un autore famoso

I luoghi e i tempi sono indefiniti; una volta, un castello, in un bosco, tanto tempo fa.

hanno dei

Motivi ricorrenti, cioè situazioni che ritornano in diverse fiabe; il giardino incantato, le sorelle invidiose, il contadino buono

- Fiabe d'astuzia, hanno una morale sempre identica: esaltano l'astuzia per risolvere problemi o non subire soprusi
- La magia non è sempre presente

Presentano un insegnamento, ma non sempre viene espresso chiaramente, come invece può accadere nelle favole.

C'è spesso un lieto fine, le cose per i personaggi si concludono bene,