

SEMIOTIK = ???

11: V.J. Propp

semiotics

semiotica

sémiotique

semasiologie

Σημειωτική

sematologie

sémiologie



Vladimir [Jakovlevič]
Propp (1895-1970)



V. Propp: *Morphologie des Märchens*

1

sieben Handlungsträger:

Held

Gegenspieler

falscher Held

Schenker (von Zaubermitteln)

Helfer und

Sender (Aussender des Helden)

Zarentochter (und ihr Vater)

seven tale roles:

hero

villain (opponent/adversary)

false hero

donor

helper (adjuvent)

dispatcher

princess & her father

Verschiedene Handlungsträger (z.B. Helfer & Schenker) können in einer Figur auftreten bzw. kann ein Handlungsträger in mehrere Figuren aufgeteilt sein.

(nach Propp 1975 / 1968: 21)

V. Propp: *Morphologie des Märchens*

2

[maximal] 31 Funktionen.

“Function is understood as an act of character, defined from the point of view of its significance for the course of the action.” [Propp 1968: 21]

Anzahl der Funktionen kann reduziert sein, aber nie ihre Reihenfolge

...

1. Zeitweilige Entfernung (Ein Familienmitglied verläßt das Haus für eine Zeit);
2. Verbot (Dem Helden wird ein Verbot erteilt);
3. Verletzung des Verbots;
4. Erkundigung (Der Gegenspieler versucht, Erkundigungen einzuziehen);
5. Verrat (Der Gegenspieler erzählt Informationen über sein Opfer);
6. Betrugsmanöver (Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen);
7. Mithilfe (Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler);
8. Schädigung (Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu);
- 8a. Mangelsituation (einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben);
9. Vermittlung, verbindendes Moment (Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder läßt ihn gehen);
10. Einsetzende Gegenhandlung (Der Sucher ist bereit bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung);
11. Abreise (Der Held verläßt das Haus);
12. erste Funktion des Schenkers (Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird);
13. Reaktion des Helden (Der Held reagiert auf die Handlung des künftigen Schenkers);

14. Empfang eines Zaubermittels (Der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels);
15. Raumvermittlung (Der Held wird zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstandes gebracht, geführt oder getragen);
16. Kampf (Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf);
17. Kennzeichnung, Markierung (Der Held wird gekennzeichnet);
18. Sieg (Der Gegenspieler wird besiegt);
19. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben);
20. Rückkehr (Der Held kehrt zurück);
21. Verfolgung (Der Held wird verfolgt);
22. Rettung (Der Held wird vor den Verfolgern gerettet);
23. Unerkannte Ankunft (Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück);
24. Unrechtmäßige Ansprüche (Der falsche Held macht seine unrechtmäßigen Ansprüche geltend);
25. Prüfung/Schwere Aufgabe (Dem Helden wird eine schwere Aufgabe gestellt);
26. Lösung (Die Aufgabe wird gelöst);
27. Erkennung (Der Held wird erkannt);
28. Überführung, Entlarvung (Der falsche Held, Gegenspieler oder Schadenstifter wird entlarvt);
29. Transfiguration (Der Held erhält ein anderes Aussehen);
30. Strafe, Befreiung (Der Feind wird bestraft);
31. Hochzeit und Thronbesteigung (Der Held vermählt sich und besteigt den Thron).

V. Propp: *Morphology of the Folk Tale*

3c

1. A member of a family leaves home (the hero is introduced);
2. An interdiction is addressed to the hero ('don't go there', 'don't do this');
3. The interdiction is violated (villain enters the tale);
4. The villain makes an attempt at reconnaissance (either villain tries to find the children/jewels etc; or intended victim questions the villain);
5. The villain gains information about the victim;
6. The villain attempts to deceive the victim to take possession of victim or victim's belongings (trickery; villain disguised, tries to win confidence of victim);
7. Victim taken in by deception, unwittingly helping the enemy;
8. Villain causes harm/injury to family member (by abduction, theft of magical agent, spoiling crops, plunders in other forms, causes a disappearance, expels someone, casts spell on someone, substitutes child etc, commits murder, imprisons/detains someone, threatens forced marriage, provides nightly torments); Alternatively, a member of family lacks something or desires something (magical potion etc);
9. Misfortune or lack is made known, (hero is dispatched, hears call for help etc/ alternative is that victimized hero is sent away, freed from imprisonment);
10. Seeker agrees to, or decides upon counter-action;
11. Hero leaves home;
12. Hero is tested, interrogated, attacked etc, preparing the way for his/her receiving magical agent or helper (donor);
13. Hero reacts to actions of future donor (withstands/fails the test, frees captive, reconciles disputants, performs service, uses adversary's powers against him);
14. Hero acquires use of a magical agent (directly transferred, located, purchased, prepared, spontaneously appears, eaten/drank, help offered by other characters);

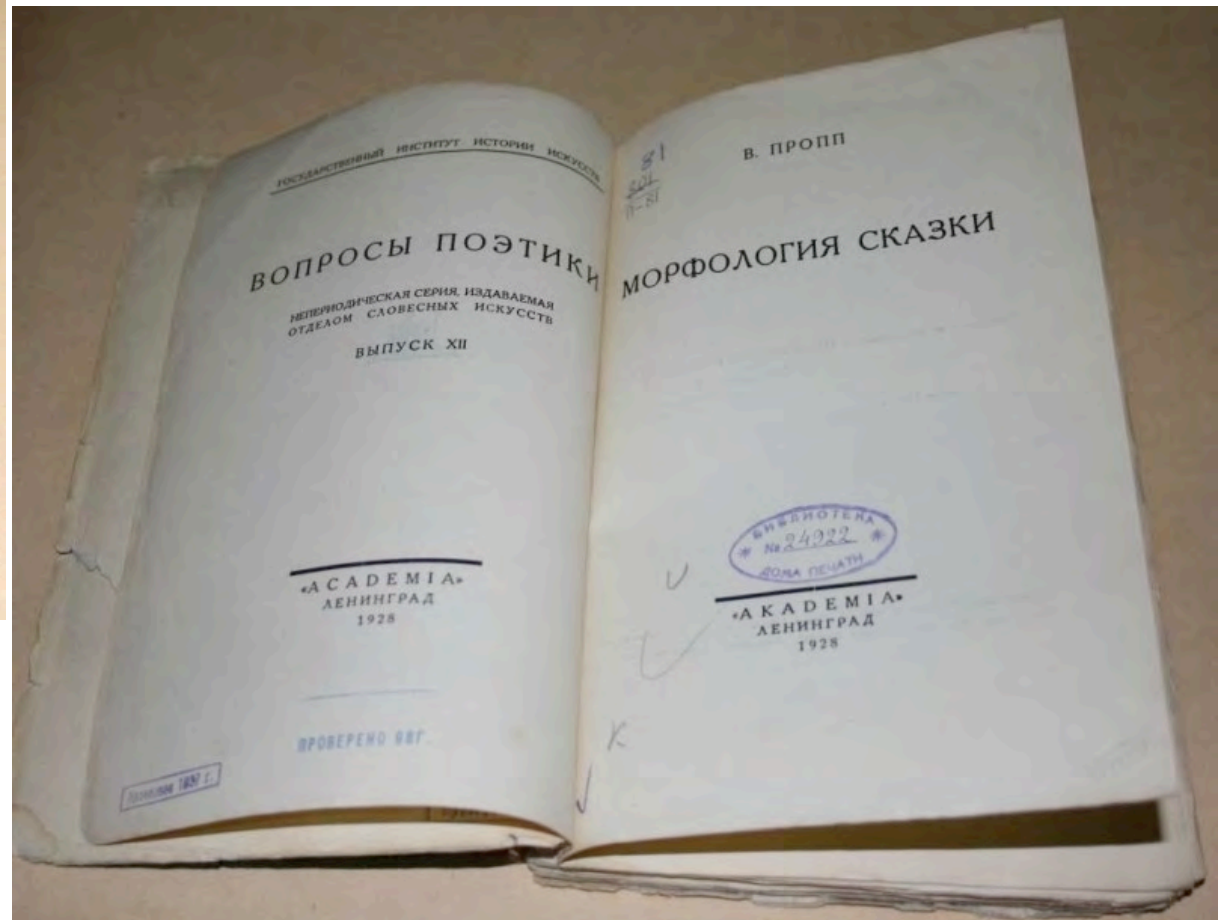
V. Propp: *Morphology of the Folk Tale*

3d

15. Hero is transferred, delivered or led to whereabouts of an object of the search;
16. Hero and villain join in direct combat;
17. Hero is branded (wounded/marked, receives ring or scarf);
18. Villain is defeated (killed in combat, defeated in contest, killed while asleep, banished);
19. Initial misfortune or lack is resolved (object of search distributed, spell broken, slain person revived, captive freed);
20. Hero returns;
21. Hero is pursued (pursuer tries to kill, eat, undermine the hero);
22. Hero is rescued from pursuit (obstacles delay pursuer, hero hides or is hidden, hero transforms unrecognisably, hero saved from attempt on his/her life);
23. Hero unrecognized, arrives home or in another country;
24. False hero presents unfounded claims;
25. Difficult task proposed to the hero (trial by ordeal, riddles, test of strength/endurance, other tasks);
26. Task is resolved;
27. Hero is recognized (by mark, brand, or thing given to him/her);
28. False hero or villain is exposed;
29. Hero is given a new appearance (is made whole, handsome, new garments etc);
30. Villain is punished;
31. Hero marries and ascends the throne (is rewarded/promoted).

(nach Propp 1968)

V. Propp: *Morphologie des Märchens*



http://img-fotki.yandex.ru/get/4914/68617017.23/0_6be07_90239825_XL.jpg &
http://img-fotki.yandex.ru/get/4914/68617017.23/0_6be09_31abbe6_XL.jpg

[Copyright © Gloria Withalm 2008/2011]