

Las 31 funciones narrativas del cuento de Vladimir Propp

- 0. Exposición de la situación inicial:** aquí el narrador informa de las características de la familia, o el nacimiento sobrenatural del héroe, o todo aquello que deba saberse antes de que comience la acción.
- 1. Alejamiento:** uno de los miembros de la familia se aleja de la casa. Bien se va a trabajar, a la guerra, al bosque a buscar fresas o bien el resto de su familia muere. El caso es que un personaje (la víctima) se queda solo.
- 2. Prohibición:** recae sobre el personaje una prohibición. A veces la prohibición la encontramos en forma de consejo, o bien en su forma inversa: una orden o proposición (hacer algo, llevar algo). Es el conocido: «No te entretengas por el bosque y no hables con el lobo, Caperucita».
- 3. Transgresión:** se transgrede la prohibición. No se cumple la prohibición o la orden. Hace su entrada el agresor (villano).
- 4. Interrogatorio:** El agresor intenta obtener noticias. El agresor trata de descubrir lo que oculta la futura víctima («¿a dónde vas, Caperucita?»), o al revés: la víctima pregunta a su agresor.
- 5. Información:** el agresor recibe informaciones sobre su víctima. Por ejemplo: el espejo mágico le revela a la madrastra que Blancanieves, que sigue viva, es la más bella.
- 6. Engaño:** el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. El villano suele transformarse tomando un aspecto distinto y actúa mediante la persuasión, la magia o la violencia.
- 7. Complicidad:** la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar. Acepta la manzana envenenada, cae en el pacto engañoso...
- 8. Fechoría:** el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. Mientras que las anteriores funciones son «preparatorias», la fechoría constituye la primera función verdaderamente relevante en la trama, porque es la que da al cuento su movimiento. De hecho, Propp señala que el cuento puede prescindir de las anteriores y comenzar directamente con la fechoría o sus consecuencias. Puede adoptar diversas formas: rapto, robo, destrucción, daño físico, desaparición, extorsión, expulsión, embrujo, muerte, amenaza, encierro, exigencia...
- 8a. Carencia:** algo le falta a los miembros de la familia o tiene el deseo de poseer algo. La carencia puede ser consecuencia de la fechoría (por eso se considera parte de la misma función), que da lugar a una búsqueda para repararla, o ser una carencia ya existente. El protagonista tiene el deseo de poseer una esposa o una espada mágica, y se lanza en su búsqueda.
- 9. Mediación, momento de transición:** se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o

se le hace partir. Es el momento en el que aparece el héroe. Propp distingue entre dos formas o categorías de héroe asociadas a la función: el héroe-víctima, sobre el que recae la fechoría, o bien el héroe-buscador, que debe restaurar la carencia.

10. Principio de la acción contraria: el héroe-buscador acepta o decide actuar.

11. Partida: el héroe se va de su casa. El héroe parte hacia su búsqueda o se aleja en busca de aventuras. Entra en escena un nuevo personaje: el donante o proveedor. Este nuevo personaje le ofrece un medio (generalmente mágico) con el que puede solucionar el daño sufrido, pero para conseguirlo debe someterse a diversas pruebas.

12. Primera función del donante: este nuevo personaje le pide una acción al héroe a fin de ponerle a prueba para recibir el objeto mágico. Puede ser una prueba en sí, o un interrogatorio, una petición, o un ataque.

13. Reacción del héroe: puede ser positiva o negativa. El héroe puede superar la prueba o no.

14. Recepción del objeto mágico: el héroe obtiene el objeto, que puede ser un animal, un arma, un instrumento, un don, unas palabras mágicas... La forma en que el héroe obtiene el objeto también puede variar de unas historias a otras; a veces es una recompensa, otras lo consigue tras una lucha, o mediante el robo, por azar...

15. Desplazamiento: el héroe es transportado a otro reino o lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

16. Combate: el héroe y el agresor se enfrentan en un combate. Puede ser una lucha o una competición.

17. Marca: el héroe recibe una marca (habitualmente una herida) durante el combate.

18. Victoria: el agresor es vencido.

19. Reparación: la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. Señala Propp que en este punto el cuento alcanza su culminación. Es el clímax de la trama, cuando la fuerza antagonista ha sido vencida y el héroe consigue el objeto de su deseo.

20. La vuelta: el héroe regresa al mundo del que partió.

21. Persecución: el héroe es perseguido.

22. Socorro: el héroe es auxiliado o escapa de su perseguidor. Para ello, a veces el héroe se transforma en otra cosa o se oculta en alguna parte. Muchos cuentos tienen en esta función su final, aunque no siempre. A veces

reaparecen los perseguidores o se somete al héroe a nuevas desgracias, o se repiten las fechorías (otro rapto, otro embrujo, otra muerte) con nuevos agresores.

23. Llegada de incógnito: el héroe llega a su casa o a otro reino extranjero y toma la identidad/apariencia de un aprendiz, cocinero, mendigo... Por ejemplo, Ulises haciéndose pasar por un mendigo a su llegada a Ítaca.

24. Pretensiones engañosas: un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas. Aquí entra en escena el falso-héroe, que puede ser un personaje que haya participado en el cuento en una de las funciones anteriores y llegado a este punto pretenda reclamar para sí la fama y la victoria conseguida por el verdadero héroe.

25. Tarea difícil: se propone al héroe una tarea difícil, que puede ser en forma de prueba, adivinanza, obligación...

26. Tarea cumplida. El héroe realiza la tarea: Ulises gana la competición contra los pretendientes.

27. Reconocimiento: el héroe es reconocido. Esta función es similar a la anagnórisis del héroe en el teatro griego, donde se descubre la verdad sobre el héroe, a veces gracias al cumplimiento de las pruebas, otras se reconoce al héroe por sus marcas de nacimiento u objetos que le han sido entregados... Es el momento donde los hijos perdidos se reencuentran con sus madres, los hermanos separados se reconocen, y los reyes vestidos de mendigo abandonan su disfraz.

28. Descubrimiento: el falso héroe o el agresor malvado quedan desenmascarados. Cuando fracasan en la tarea que sí ha completado el héroe: los otros caballeros no son capaces de sacar la espada mágica de la piedra o las hermanastras de Cenicienta no son capaces de meter sus pies en el zapato de cristal.

29. Transfiguración: el héroe recibe una nueva apariencia. El príncipe sapo se convierte en humano, la mendiga se viste con ropas lujosas...

30. Castigo: el falso héroe o el agresor es castigado.

31. Matrimonio: el héroe se casa y asciende al trono. Es el «vivieron felices y comieron perdices». Constituye la recompensa final, a menos que se produzca una nueva fechoría antes del casamiento o la obtención del premio, y se inicie una nueva secuencia para vencer al agresor.