

SEMINARIO 2:
DE MAMÁ OCA A HUGO CABRET:
EL *QUÉ* Y EL *CÓMO* DEL ARTE DE NARRAR

Documento extra:
Solucionario
Según las funciones del cuento, tomadas o adaptadas de
La morfología del cuento (1928), de Vladimir Propp

1. PLANTEAMIENTO

A. COMIENZO CON FECHORÍA.

EL AGRESOR DAÑA A UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA O DE LA COMUNIDAD Y LE CAUSA PERJUICIOS. ¿QUÉ FECHORÍA COMETE?

- A¹ Rapta a un ser humano.
- A² Roba o se lleva un objeto mágico.
- A³ Saquea o destruye lo que ha sido sembrado.
- A⁴ Arrebata la luz del día.
- A⁵ Comete un robo y un rapto al mismo tiempo.
- A⁶ Inflige daños corporales.
- A⁷ Provoca una desaparición repentina.
- A⁸ Exige o extorsiona a su víctima.
- A⁹ Expulsa o margina a alguien de la familia o de la comunidad.
- A¹⁰ Da la orden de tirar a alguien al mar.
- A¹¹ Embruja a alguien o a algo.
- A¹² Efectúa una sustitución de una persona por otra o de un objeto por otro.
- A¹³ Da la orden de matar a alguien.
- A¹⁴ Comete un asesinato.
- A¹⁵ Encierra a alguien o lo aprisiona.
- A¹⁶ Quiere obligar a alguien a casarse con él/ella.
- A¹⁷ Amenaza con realizar actos de canibalismo.
- A¹⁸ Atormenta a alguien todas las noches.
- A¹⁹ Declara la guerra.

a. COMIENZO CON CARENCIA.

ALGO LE FALTA A UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA O DE LA COMUNIDAD, QUE TIENE GANAS DE POSEER ESE ALGO. ¿DE QUÉ ES EXACTAMENTE LA CARENCIA?

- a¹ Una novia, novio o ser humano.
- a² Un objeto mágico.
- a³ Una rareza.
- a⁴ Algo específico que desaparece.

- a⁵ Dinero, medios de vida, etc.
- a⁶ Varias cosas a la vez, incluida alguna de las anteriores, si así se estima.

2. NUDO

B. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, le son dirigidas al héroe una pregunta o una orden y se le llama o se le hace partir. ¿De qué manera es movilizado el héroe?

- B¹ Se lanza una llamada de socorro que es secundada por el héroe.
- B² Se llama inmediatamente al héroe.
- B³ El héroe se va de su casa y por azar se entera de la carencia o de la fechoría.
- B⁴ Se difunde la noticia de la desgracia y llega a oídos del héroe.
- B⁵ El héroe, expulsado de su comunidad, es llevado lejos de su casa y se entera de la fechoría o carencia.
- B⁶ El héroe, condenado a muerte, es liberado secretamente a cambio de ayudar a reparar la fechoría o la carencia.

C. El héroe-buscador acepta o decide actuar y se va de su casa.

D-E. El héroe sufre una prueba, un cuestionario o ataque que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico. ¿Cómo se desencadena todo?

- D-E¹ El donante: Hace pasar al héroe por una prueba.
El héroe: Supera / No supera la prueba.
- D-E² El donante: Saluda y pregunta al héroe.
El héroe: Responde / No responde al saludo del donante.
- D-E³ El donante: Es un moribundo o un muerto que le pide algo al héroe.
El héroe: Hace / No hace el servicio pedido
- D-E⁴ El donante: Es un prisionero que pide al héroe que le libere.
El héroe: Libera al prisionero.
- D-E⁵ El donante: Es un animal a punto de ser cazado por el héroe pide que le perdone la vida.
El héroe: Le perdona la vida al animal.
- D-E⁶ El donante: O donantes, en este caso, porque se trata de dos personas que discuten y que le piden al héroe que reparta entre ellas su botín.
El héroe: Hace el reparto y reconcilia a los que regañaban.
- D-E⁷ El donante: Es alguien que realiza otras peticiones, excluyendo las anteriores.
El héroe: Realiza cualquier otro servicio acorde con lo pedido, excluyendo los anteriores.
- D-E⁸ El donante: Es un ser hostil que intenta aniquilar al héroe.
El héroe: Se salva de los ataques haciendo que los medios del personaje hostil se vuelvan contra él mismo.
- D-E⁹ El donante: Es un ser hostil que lucha con el héroe.
El héroe: Vence / No vence al ser hostil.
- D-E¹⁰ El donante: Es alguien que le muestra al héroe un objeto mágico y que le propone un intercambio.
El héroe: El héroe acepta el intercambio, pero después utiliza la fuerza del objeto mágico contra el donante.

F. El objeto mágico pasa a disposición del héroe. ¿De qué manera?

- F¹ El objeto se transmite directamente.
- F² El objeto se halla en un lugar que le es indicado al héroe.
- F³ El objeto se fabrica.

- F⁴ El objeto se vende y se compra.
- F⁵ El objeto cae por azar en las manos del héroe, que se lo encuentra.
- F⁶ El objeto aparece espontáneamente.
- F⁷ El objeto se bebe y se come.
- F⁸ Se roba el objeto.
- F⁹ Diferentes personajes se ponen a disposición del héroe.

G. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. ¿Cómo?

- G¹ Vuela por los aires.
- G² Se desplaza por la tierra o el agua.
- G³ Es conducido.
- G⁴ Se le indica el camino.
- G⁵ Utiliza medios de comunicación inmóviles.
- G⁶ Sigue rastros de sangre.

H. El héroe y su agresor se enfrentan en combate. ¿Qué tipo de combate?

- H¹ Se baten en pleno campo.
- H² Entablan una competición o hacen una apuesta.
- H³ Juegan a las cartas o a algún otro juego de azar.

I. El héroe recibe una marca. ¿Qué marca recibe el héroe?

- I¹ El héroe recibe una marca impresa sobre su cuerpo.
- I² El héroe recibe un anillo o un pañuelo.
- I³ Otro tipo de marca, siempre y cuando no sea una impresa sobre su cuerpo, un anillo o un pañuelo.

J. El agresor es vencido. ¿Cómo es vencido?

- J¹ Es vencido en un combate en pleno campo.
- J² Es vencido en la competición o pierde la apuesta.
- J³ Pierde a las cartas o a algún otro juego de azar.
- J⁴ Es derrotado al compararse en una balanza su peso con el de su adversario.
- J⁵ Es matado sin combate previo.
- J⁶ Es expulsado inmediatamente.

K. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. ¿De qué modo?

- K¹ El objeto de la búsqueda se consigue o bien mediante la fuerza o bien mediante la astucia.
- K² El objeto de la búsqueda es capturado por varios personajes a la vez y sus actuaciones se suceden con mucha rapidez.
- K³ El objeto de la búsqueda es capturado mediante una trampa.
- K⁴ La obtención del objeto buscado es el resultado inmediato de buscarlo mediante la fuerza o la astucia, mientras intentaba ser capturado rápidamente por varios personajes a la vez y tras tenderles una trampa.
- K⁵ El objeto buscado es obtenido directamente por medio del objeto mágico.

- K⁶ La utilización del objeto mágico resulta dar una pista importante para reparar la fechoría o colmar la carencia.
- K⁷ El objeto de la búsqueda es encontrado y obtenido en el transcurso de una caza.
- K⁸ Hay un personaje embrujado, que vuelve a ser normal y con ello da las claves para reparar la fechoría o reparar la carencia.
- K⁹ Un muerto resucita.
- K¹⁰ Un prisionero es liberado.

L. Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.

M. Se propone al héroe una tarea difícil. ¿Qué tipo de prueba implica esa tarea?

- M¹ Prueba de comer y beber.
- M² Prueba del fuego.
- M³ Prueba de las adivinanzas.
- M⁴ Prueba de la elección entre varias cosas aparentemente idénticas.
- M⁵ Prueba de esconderse de forma que no pueda ser encontrado.
- M⁶ Prueba de besar a la princesa o al príncipe en la ventana.
- M⁷ Prueba de saltar desde una gran altura.
- M⁸ Prueba de fuerza, astucia o valor.
- M⁹ Prueba de paciencia.
- M¹⁰ Prueba de traer alguna cosa.
- M¹¹ Prueba de fabricar alguna cosa.

N. La tarea es realizada.

O. El héroe llega de incógnito a su casa o a cualquier otro lugar.

P. El héroe es perseguido. ¿Cómo persigue al héroe el perseguidor?

- P¹ El perseguidor vuela siguiendo al héroe.
- P² El perseguidor reclama al culpable.
- P³ Al ser perseguido, el héroe se transforma sucesivamente en varios animales diferentes.
- P⁴ El perseguidor se transforma en objeto atrayente y se coloca en el mismo camino por el que debe pasar el protagonista.
- P⁵ El perseguidor intenta devorar al héroe.
- P⁶ El perseguidor intenta matar al héroe.
- P⁷ El perseguidor intenta cortar con sus dientes el árbol en el que el héroe se ha refugiado.

3. DESENLACE

Q. El héroe es reconocido.

R-S. El héroe escapa al ser reconocido. ¿Cómo logra escapar?

- R-S¹ Huye rápidamente.
- R-S² Arroja algo a quien lo reconoce.
- R-S³ Se fuga transformándose en otra cosa.
- R-S⁴ Se fuga escondiéndose en el transcurso de la fuga.
- R-S⁵ Se oculta en una herrería.
- R-S⁶ Sufre una serie de transformaciones en animales, plantas o piedras.
- R-S⁷ El héroe resiste la tentación de los objetos atractivos.
- R-S⁸ El héroe escapa al intento de tragárselo.
- R-S⁹ El héroe escapa al intento que hacen de matarlo.
- R-S¹⁰ El héroe salta a otro árbol.

T. El héroe recibe una nueva apariencia. ¿Cómo la recibe?

- T¹ Recibe una nueva apariencia directamente gracias a una intervención mágica.
- T² El héroe construye un magnífico palacio y se rodea de lujo y boato.
- T³ El héroe se viste con nuevos vestidos.
- T⁴ El héroe se transforma en algo con apariencia humorística.

U. El falso héroe o agresor es castigado.

W. El héroe se casa y/o asciende al trono y/o culmina la historia. ¿Qué sucede exactamente?

- W¹ El héroe recibe esposa (o esposo) y reino al mismo tiempo: primero la mitad del reino y luego el reino entero al casarse.
- W² El héroe se casa, pero su esposa (o esposo) no es princesa (ni príncipe) y no llega a ser rey.
- W³ El héroe no se casa, pero asciende al trono o culmina la historia.
- W⁴ El cuento termina con una promesa de matrimonio que no se concreta.
- W⁵ El héroe estaba casado (o casada) y, perdiendo a su esposa (o esposo), se casa nuevamente; también puede que no pierda a su esposa (o esposo), sino que renueve los votos del matrimonio que ya tenía.
- W⁶ El héroe, en lugar de la mano de la princesa (o del príncipe), recibe dinero o compensación de otro tipo.