

JAVIER IBÁÑEZ NAVALÓN

Análisis narrativo de la serie Bojack Horseman:
del éxito a la desventura (o de cómo la
producción afecta a la ficción)

ANEXO: 2

**Los 31 elementos esenciales (–funciones
narrativas–) del cuento propuestos por
Vladimir Propp**

TFG Grado en Comunicación Audiovisual

EPSG - UPV

Propp, Vladimir: *Morfología del cuento*

Propp, Vladimir (1968). *Morfología del Cuento*. Traducción española en Madrid, Ed. Fundamentos, 1974.

Resumen de Emilia Enríquez y tomado de Propp (pp. 37-79) y tomado y revisado de <https://lilianadelrosso.wixsite.com/mishistorias/post/las-31-funciones-narrativas-de-propp>
Libro en red: <https://docplayer.es/20922032-Morfologia-del-cuento.html>

Los 31 elementos esenciales (–funciones narrativas–) del cuento propuestos por Vladimir Propp

Fase PREPARATORIA ([α])

- 01) Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja. ([β])
- 02) Prohibición. Recae una prohibición sobre el héroe. ([γ])
- 03) Transgresión. La prohibición es transgredida. ([δ])
- 04) Conocimiento/Interrogatorio. El antagonista/agresor entra en contacto con el héroe e intenta sonsacar información. ([ε])
- 05) Información. El antagonista/agresor recibe información sobre la víctima. ([ξ])
- 06) Engaño. El antagonista/agresor engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes. ([η])
- 07) Complicidad. La víctima es engañada/se deja convencer por su agresor y ayuda así a su agresor a su pesar. ([θ])

Fase CRUCIAL (INTRIGA)

- 08) Fechoría. El antagonista/agresor causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia. ([A])
- 09) Mediación. La fechoría/carencia es hecha pública; se le formula al héroe una petición u orden; se le permite o se le obliga a marchar. ([B])
- 10) Aceptación. El héroe/buscador decide partir/actuar. ([C])
- 11) Partida. El héroe se marcha. ([↑])
- 12) Prueba. El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica. ([D])
- 13) Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba. ([E])
- 14) Regalo/Recepción. El héroe recibe un objeto mágico. ([F])
- 15) Viaje/Desplazamiento. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda. ([G])
- 16) Combate/Lucha. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo. ([H])
- 17) Marca. El héroe queda marcado y/o recibe un objeto identificador. ([I])
- 18) Victoria. El héroe derrota al antagonista/agresor. ([J])
- 19) Enmienda/Reparación. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. ([K])
- 20) Regreso/La Vuelta. El héroe vuelve a casa. ([↓])
- 21) Persecución. El héroe es perseguido. ([Pr])
- 22) Socorro. El héroe es auxiliado. ([Rs])
- 23) Regreso/Llegada de incógnito. El héroe regresa, a su casa o a otro reino, sin ser reconocido. ([O])
- 24) Fingimiento. Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden [pretensiones engañosas] ([L]).
- 25) Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil misión. [¿?impedimento] ([M])
- 26) Cumplimiento. Tarea cumplida (el héroe lleva a cabo la difícil misión) ([N]).
- 27) Reconocimiento. El héroe es reconocido ([Q])
- 28) Descubrimiento. El falso héroe o el agresor o malvado queda desenmascarado ([Ex])
- 29) Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia ([T])
- 30) Castigo. El falso héroe o el agresor es castigado ([U])
- 31) Matrimonio. El héroe se casa y asciende al trono ([W°])

Vogler

VOGLER, Christopher (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona. Ma non troppo.

https://es.wikipedia.org/wiki/El_viaje_del_escritor

(buen resumen)

Los arquetipos

La primera parte del libro describe detalladamente ocho [arquetipos](#) de personajes principales.⁷ Estos son:⁸

1. **Héroe**: alguien que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades en nombre de los demás.
2. **Mentor**: todos los personajes que enseñan y protegen a los héroes y les dan regalos.
3. **Guardián del umbral**: un rostro amenazante para el héroe, pero si se entiende, se pueden superar.
4. **Heraldo**: una fuerza que trae un nuevo desafío al héroe.
5. **Cambia formas**: personajes que cambian constantemente desde el punto de vista del héroe.
6. **Sombra**: personaje que representa la energía del lado oscuro.
7. **Aliado**: alguien que viaja con el héroe a lo largo del periplo, cumpliendo una variedad de funciones.
8. **Tramposo**: encarna las energías de la travesura y el deseo de cambio.

Etapas del viaje

La segunda parte describe las doce etapas del viaje del héroe.⁷ Las etapas son:⁹¹⁰¹¹

1. **El mundo ordinario**: el héroe se ve en su vida cotidiana.
2. **La llamada a la aventura**: el incidente inicial de la historia.
3. **Rechazo de la llamada**: el héroe experimenta cierta vacilación para responder a la llamada.
4. **Encuentro con el mentor**: el héroe obtiene los suministros, el conocimiento y la confianza necesarios para comenzar la aventura.
5. **Cruce del primer umbral**: el héroe se compromete entusiasmadamente con la aventura.
6. **Pruebas, aliados y enemigos**: el héroe explora el mundo especial, enfrenta pruebas y hace amigos y enemigos.
7. **Aproximación a la caverna más profunda**: el héroe se acerca al centro de la historia y del mundo especial.
8. **La odisea**: el héroe se enfrenta al mayor desafío hasta el momento y experimenta la muerte y el renacimiento.
9. **Recompensa**: el héroe experimenta las consecuencias de sobrevivir a la muerte.
10. **El camino de regreso**: el héroe regresa al mundo ordinario o continúa hacia un destino final.
11. **Resurrección del héroe**: el héroe experimenta un momento final de muerte y renacimiento, por lo que son puros cuando vuelven a entrar en el mundo ordinario.
12. **Regreso con el elixir**: el héroe regresa con algo para mejorar el mundo ordinario.