

## Liste des 31 fonctions de Propp :

1. **Partie préparatoire : situation initiale ; éloignement**, Un des membres de la famille s'éloigne de la maison :  
éloignement des parents ; éloignement des enfants ; mort des parents ;
2. **interdiction**, le héros se fait signifier une interdiction, donner un ordre ;
3. **transgression**, transgression de l'interdiction ; exécution de l'ordre ;
4. **interrogation**, afin d'obtenir des renseignements, l'agresseur interroge le héros ; le héros interroge l'agresseur ; interrogation est faite par une tierce personne ;
5. **information**, l'agresseur reçoit des informations sur le héros, sa victime ; le héros reçoit l'information sur l'agresseur ;
6. **tromperie**, l'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens ; par la persuasion ; utilisation de moyens magiques par l'agresseur ; autres formes de tromperies ;
7. **complicité**, la victime se laisse tromper et aide son ennemi malgré elle ; le héros réagit à la proposition de l'agresseur ; le héros se soumet mécaniquement à l'action magique ; le héros se soumet ou réagit mécaniquement à la tromperie de l'agresseur ; méfait préalable au cours du pacte trompeur.
8. a) **méfait** l'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice : enlèvement d'un être humain ; enlèvement d'un auxiliaire ou d'un objet magique ; séparation forcée d'avec l'auxiliaire ; vol ou destruction des semences ;  
vol de la lumière du jour ; autres formes de vol ; mutilation, aveuglement ; disparition provoquée ; oubli de la fiancée ;

information exigée ou extorquée ; la victime est emmenée ; expulsion ; abandon sur l'eau ; ensorcellement, transformation ; substitution ; ordre de tuer ; meurtre ; emprisonnement ; menace de mariage forcé ; cannibalisme ou menace de cannibalisme ; vampirisme ; déclaration de guerre ;

b) **manque**, il manque quelque chose à l'un des membres de la famille ; l'un des membres de la famille a envie de posséder quelque chose ; manque d'une fiancée, d'un être humain ; d'un auxiliaire, d'un objet magique ; d'une curiosité ; de l'oeuf à la mort (à l'amour) ; d'argent, de nourriture ;

9. **médiation**, moment de transition, la nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre ou on le laisse partir : appel ; envoi du héros ; autorisation de partir donnée au héros ; le héros est emmené ; le héros épargne ou laisse partir un animal ou une personne ; chant plaintif ;
10. **début de l'action contraire**, le héros-quêteur accepte ou décide d'agir ;
11. **départ**, le héros quitte sa maison ;
12. **première fonction du donateur**, le héros subit une épreuve, un questionnaire, une attaque, etc. qui le préparent à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire magique : mise à l'épreuve ; salutation, questions ; demande de service à rendre après la mort ; un prisonnier demande qu'on le libère ; demande de grâce ; demande de partage entre deux personnages qui se disputent ; dispute sans demande de partage formulée ; le donateur étant mis préalablement dans une situation d'impuissance ; le donateur est dans une situation d'impuissance, mais ne formule aucune demande ; possibilité de rendre un service ; tentative d'anéantir le héros ; bataille avec un donateur hostile ; proposition d'un objet magique en échange d'autre chose ;
13. **réaction du héros**, le héros réagit aux actions du futur donateur : épreuve réussie ; réponse affable ; service

rendu au mort ; libération du prisonnier ; la grâce est accordée ; partage entre les querelleurs ; le héros trompe ceux qui se querellaient ; divers services rendus, demandes remplies, actions pieuses accomplies ; la tentative de destruction est détournée ; victoire sur le donateur hostile ; tromperie au cours de l'échange.

14. **réception de l'objet magique**, l'objet magique est mis à la disposition du héros : l'objet est transmis ; don ayant une valeur matérielle ; le lieu où se trouve l'objet magique est indiqué ; l'objet magique est fabriqué ; il se vend, s'achète ; on le fabrique sur commande ; le héros le trouve ; il apparaît spontanément ; il sort de terre ; l'objet magique se boit ou se mange ; l'objet magique est volé par le héros ; l'auxiliaire magique offre ses services, se met à la disposition du héros ; rencontre de l'auxiliaire, qui propose ses services ;
15. **déplacements dans l'espace**, le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête : transfert jusqu'au lieu fixé ; vol dans les airs ; transport à cheval, portage ; on conduit le héros ; on lui indique le chemin ; le héros utilise des moyens de communication immobiles ; des traces sanglantes indiquent le chemin.
16. **combat**, le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat : combat en plein champ ; compétition ; jeux de cartes ; pesée ;
17. **marque**, le héros reçoit une marque : marque imposée sur le corps ; don d'un anneau ou d'un mouchoir ; autres formes de marque.
18. **victoire**, l'agresseur est vaincu : victoire au cours du combat ; victoire sous une forme négative (le faux-héros n'accepte pas le combat, il se cache, et le héros remporte la victoire) ; victoire ou supériorité dans la compétition ; gain aux cartes ; supériorité pendant la pesée ;
19. **réparation**, le méfait initial est réparé ou le manque comblé : prise immédiate utilisant la force ou la ruse ; un

personnage obligeant l'autre à effectuer la prise ; la prise est effectuée par plusieurs auxiliaires à la fois ; prise de certains objets avec l'aide d'un appât ; la réparation du méfait est le résultat immédiat des actions précédentes ; le méfait est réparé instantanément grâce à l'utilisation de l'objet magique ; il est porté remède à la pauvreté grâce à l'utilisation de l'objet magique ; chasse ; rupture de l'ensorcellement ; résurrection ; libération ;

20. **retour**, le héros revient ;
21. **poursuite**, le héros est poursuivi ; vol dans les airs ; le coupable doit être livré ; poursuite avec une série de transformations en divers animaux ; poursuite avec transformations en objets attrayants ; tentative d'avaler le héros ; tentative de supprimer le héros ; tentative d'abattre un arbre en en rongant le tronc.
22. **secours**, le héros est secouru : fuite rapide ; le héros jette un peigne ; fuite avec transformation en église ; fuite au cours de la quelle le héros se cache ; le héros se cache chez des forgerons ; série de transformations en animaux, en plantes et en pierres ; le héros résiste à la tentation des objets attrayants ; le héros échappe à la tentative de l'avaler ; le héros échappe à la tentative de le tuer ; saut sur un autre arbre.
23. **arrivée incognito**, le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée ;
24. **prétentions mensongères**, un faux héros fait valoir des prétentions mensongères ;
25. **tâche difficile**, on propose au héros une tâche difficile : épreuve du manger et du boire ; épreuve du feu ; épreuve des devinettes ; épreuve du choix ; épreuve de force, d'adresse, de courage (se cacher ; embrasser la princesse à sa fenêtre ; sauter en haut d'un portail) ; épreuve de patience ; de fabrication
26. **tâche accomplie**, la tâche est accomplie ;

27. **reconnaissance**, le héros est reconnu ;
28. **découverte**, le faux héros ou l'agresseur, le méchant est démasqué.
29. **transfiguration**, le héros reçoit une nouvelle apparence : nouvelle apparence corporelle ; construction d'un palais ; nouveaux vêtements ; formes humoristiques et rationalisées ;
30. **punition**, châtiment du faux héros ou de l'agresseur ;
31. **mariage**, le héros se marie et monte sur le trône : promesse de mariage, ; mariage renouvelé ; rétribution en argent et autre forme de richesse.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte* (Seuil, Paris, 1970, pp. 35 à 80)