

Vladimir Propp (1895-1970)

Propp (2006, p.25) realizou seu estudo com base em um *corpus* composto de apenas 100 narrativas: os contos 50-151 da coletânea *Contos de fadas russos* (1855-1863) publicada por Aleksandr Afanássiev (1826-1871) em 8 volumes com um total de 600 contos.

Delimitação do objeto de estudos

“[...] esta obra está dedicada aos *contos de magia*. [...] Por conto de magia entenderemos, por enquanto, os que estão classificados no índice de Aarne e Thompson entre os números 300 e 749. Esta definição preliminar é artificial, e adiante teremos ocasião de dar outra mais correta, baseada nas próprias conclusões obtidas.” (PROPP, 2006, p. 20 – grifo no original)

Definição de “função”

“*Por função compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação.*” (2006, p. 22 – grifo no original)

Premissas básicas

Principais conclusões de Propp (2006, p. 22-25):

- as funções dos personagens são os elementos fundamentais do conto maravilhoso
- há funções 31, que não aparecem necessariamente em todos os contos
- a ordem das funções é fixa
- do ponto de vista de sua construção, os contos seguem um mesmo modelo

Definição de conto - e divisão dos contos em seqüências

“Do ponto de vista morfológico podemos chamar de **conto de magia** a todo **desenvolvimento narrativo** que, partindo **de um dano (A) ou de uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W⁰)** ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (F), a obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da

perseguição (Rs), etc. **A este desenvolvimento damos o nome de seqüência. A cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova seqüência.** Um conto pode compreender várias seqüências e quando se analisa um texto deve-se determinar, em primeiro lugar, de quantas seqüências esse texto se compõe. Uma seqüência pode vir imediatamente após a outra, mas também podem aparecer entrelaçadas, como se se detivessem para permitir que outra seqüência se intercale. Isolar uma seqüência nem sempre é fácil, mas sempre é possível fazê-lo com absoluta precisão.” (2006, p. 90)

Esferas de ação dos personagens

7 personagens básicos	Esfera de ação
- herói buscador	<ul style="list-style-type: none"> • parte em viagem para realizar a busca (C↑) • é colocado à prova pelo doador (E) • casa-se com a princesa (W⁰)
- herói-vítima	<ul style="list-style-type: none"> • é colocado à prova pelo doador (E) • casa-se com a princesa (W⁰)
mandante	<ul style="list-style-type: none"> • envia o herói para sua missão (B)
malfeitor	<ul style="list-style-type: none"> • causa o dano (A) • enfrenta o herói em combate (H) • persegue o herói (Pr)
doador	<ul style="list-style-type: none"> • submete o herói a provas (D) • transmite objeto mágico ao herói (F)
auxiliar (ser vivo ou objeto mágico)	<ul style="list-style-type: none"> • transporta o herói para onde ele precisa ir (G) • repara o dano ou carência (K) • salva o herói quando o antagonista o persegue (Rs) • soluciona as tarefas difíceis impostas ao herói (N) • altera a aparência do herói (dando-lhe ou devolvendo-lhe forma animal ou humana, presenteando novas roupas, eliminando um defeito físico) (T)
princesa e/ou pai da princesa (rei)	<ul style="list-style-type: none"> • impõe ao herói tarefas difíceis (M) • dá ao herói uma marca ou objeto que servirá para identificá-lo mais tarde (J) • desmascara o falso herói (Ex) • reconhece o herói (Q) • casa-se com o herói (W⁰)
falso herói	<ul style="list-style-type: none"> • parte em viagem para realizar a busca (C↑) • é colocado à prova pelo doador, mas falha: sua reação é negativa (E_{neg}) • apresenta-se para receber o prêmio que caberia ao herói

Distribuição das esferas de ação pelos personagens

Há três opções (PROPP, 2006, p. 78-79, p. 81):

1. um personagem ocupa uma esfera de ação
2. um personagem ocupa várias esferas de ação
(p.ex.: o animal agradecido pode ser doador e mais tarde auxiliar; o pai que envia o herói em busca de algo e lhe dá um conselho ou objeto mágico atua como mandante e doador)
3. vários personagens alternam-se em uma esfera de ação
(p.ex.: a cada etapa o herói é submetido a provas por um doador diferente)

Personagens

“Desta forma, há, no conto, sete personagens básicos. As funções da parte preparatória (b, g-d, e-x, h-q) também estão distribuídas entre esses personagens, mas essa distribuição não é uniforme, e por isso essas funções não devem definir os personagens. Além disso, existem personagens especiais para a ligação das partes (os queixosos, os delatores, os caluniadores) e também transmissores particulares para a função x (informação obtida): o espelho, o cinzel, a escova revelam onde se encontra a vítima procurada pelo malfeitor.” (PROPP, 2006, p. 78)

Os personagens são definidos por não por sua disposição favorável ou agressiva, mas **por sua contribuição ao enredo e seu impacto sobre o herói:**

“O importante não é o que eles [personagens] querem fazer nem tampouco os sentimentos que os animam, mas suas ações em si, sua definição e avaliação do ponto de vista de seu significado para o herói e para o desenvolvimento da ação. [...] os sentimentos do mandante podem ser hostis, neutros ou amistosos, isto não influirá no desenvolvimento da ação.” (PROPP, 2006, p. 79)

Lista de funções

Propp expõe as funções no capítulo 3 (p. 26-62) e apresenta uma lista mais detalhada no Apêndice IV (p. 150-156):

Situação inicial (α)

β : *afastamento* (partida ou morte de alguém mais velho, de um jovem, etc.)
 γ : *proibição* (γ^1 - herói recebe proibição; γ^2 - herói recebe ordem de fazer algo)
 δ^1 : *transgressão* (δ^1 - transgressão da proibição; δ^2 - execução da ordem)
 ϵ : *interrogação* (malfeitor pergunta sobre herói)
 ξ : *obtenção de informações* (malfeitor recebe informações)
 η : *persuasão pelo malfeitor* (malfeitor engana a vítima)
 θ : *herói reage ante a proposta do malfeitor* (vítima é enganada)

Demais funções:

A: *dano / a: carência*

B: *mediação, momento de conexão* (apelo; envio/autorização do herói; anúncio do dano)

C: *início da reação*

\uparrow : *partida do herói*

D: *prova* (doador submete herói à prova)

E: *reação* (herói tem êxito na prova)

F: *transmissão de objeto mágico* (herói recebe objeto mágico, informação, etc.)

G: *viagem ao lugar de destino*

H: *luta contra malfeitor* (combate, competição, etc.)

I: *marca* (herói recebe marca no corpo ou objeto identificador – lenço, anel, etc.)

J: *vitória* (malfeitor é derrotado, expulso, morto)

K: *reparação do dano/carência* (quebra de feitiço, soltura da prisão, fim da pobreza, etc.)

\downarrow : *regresso*

Pr: *perseguição* (sucessiva transformação em diferentes animais; tentativa de morte)

Rs: *salvamento* (herói é socorrido ou consegue escapar)

O: *chegada incógnito* (herói aparece disfarçado ou não se identifica)

L: *pretensões do falso herói* (falso herói faz-se passar pelo herói)

M: *tarefa difícil*

N: *realização da tarefa*

Q: *reconhecimento do herói*

Ex: *desmascaramento do falso herói*

T: *transfiguração* (herói ganha nova aparência física, novas roupas, etc.)

U: *castigo do malfeitor ou falso herói*

W: *recompensa* (casamento, subida ao trono, enriquecimento, etc.)

<: *separação diante de um marco indicador* (irmãos, noivos, etc. separam-se)

Mot: *motivações*

s: *transmissão de objeto sinalizador* (herói e princesa trocam objetos: véu, anel, etc.)

§: *conexões* (ação que interliga duas outras funções)

_{pos}: *resultado positivo da função*

{neg}: *resultado negativo da função* (ex.: E{neg} [falso herói não tem êxito na prova imposta pelo doador]; U_{neg} [malfeitor não é castigado])

{contr}: *resultado oposto ao significado da função* (ex.: F{contr} [doador castiga herói após êxito na prova])

Referências bibliográficas

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.