

## Tableau résumant la Morphologie du conte, basé sur l'essai du même nom par Vladimir Propp

Séquence générale du conte :  $\beta \gamma \delta \varepsilon \zeta \eta \theta A B C \uparrow D E F G \{H/M I J/N\} K \downarrow Pr-Rs O L Q Ex T U W^o$ .

À noter que les fonctions **H** et **M**, **J** et **N**, s'excluent entre elles, puisqu'elles remplissent la même fonction. La première séquence, une fois terminée, peut être reprise plusieurs fois en la variant. La seconde, en revanche, conclut forcément le conte.

Phase préparatoire	Nœud de l'intrigue	Première séquence	Seconde séquence
<b><math>\beta</math></b> : Éloignement. L'un des membres de la famille s'éloigne de la maison	<b>A</b> : Méfait. L'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice.	<b>D</b> : 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.	<b>Pr</b> : Poursuite. Le héros est poursuivi.
<b><math>\gamma</math></b> : Interdiction. Le héros se fait signifier une interdiction ou un ordre	<b>a</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.	<b>E</b> : Réaction du héros. Il réagit aux actions du futur donateur.	<b>Rs</b> : Secours. Le héros est secouru.
<b><math>\delta</math></b> : Transgression. L'interdiction/l'ordre est transgressé	<b>B</b> : Médiation, moment de liaison. La nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre, on l'envoie ou on le laisse partir.	<b>F</b> : Un objet magique est mis à la disposition du héros.	<b>O</b> : Arrivée incognito. Le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée.
<b><math>\varepsilon</math></b> : Interrogation. L'agresseur essaye d'obtenir des renseignements	<b>C</b> : Début de l'opposition à l'agresseur. Le héros-quêteur accepte ou décide d'agir.	<b>G</b> : Transfert jusqu'au lieu fixé. Le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête, avec un guide.	<b>L</b> : Prétentions mensongères. Un faux héros fait valoir des prétentions mensongères.
<b><math>\zeta</math></b> : Information. L'agresseur reçoit des informations sur sa victime	<b><math>\uparrow</math></b> : Départ du héros. Le héros quitte sa demeure	<b>H</b> : Combat. Le héros et son agresseur s'affrontent.	<b>M</b> : Tâche difficile. On propose au héros une tâche difficile.
<b><math>\eta</math></b> : Tromperie. L'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens		<b>I</b> : Marque. Le héros reçoit une marque.	<b>N</b> : La tâche est accomplie.
<b><math>\theta</math></b> : Complicité. La victime se laisse tromper et aide ainsi son ennemi malgré elle		<b>J</b> : Victoire. L'agresseur est vaincu.	<b>Q</b> : Reconnaissance. Le héros est reconnu grâce à la marque obtenue lors de son affrontement précédent.
		<b>K</b> : Réparation. Le méfait initial est réparé ou le manque comblé.	<b>Ex</b> : Découverte. Le faux héros ou l'agresseur, le méchant, est démasqué.
		<b><math>\downarrow</math></b> : Retour du héros.	<b>T</b> : Transfiguration. Le héros reçoit une nouvelle apparence.
			<b>U</b> : Punition. Châtiment du faux héros ou de l'agresseur.
			<b>W<sup>o</sup></b> : Mariage. Le héros se marie et monte sur le trône.