

Marjana Kobe  
Ljubljana

## MIT / MITSKO IN SODOBNA PRAVLJICA

Sveta, v katerem je mitologija živela, danes v celoti ni več; vendar je ta svet v drobcih še zmeraj prisoten, ohranjajo ga npr. pravljice.

Eden takih mitskih drobcev je **potovanje mitičnega junaka**, kategorija, ki jo je mogoče v različnih preobrazbah razbirati v pravljicnih vzorcih od najstarejših do sodobnih.

**Potovanje mitičnega junaka** je tipično za mit kot pripoved: naj gre za pripovedi o Heraklu, Tezeju, Odiseju, Jazonu, Eneju, Parzivalu ali kakem drugem polbožanskem oz. z nadčloveškimi sposobnostmi obdarjenem mitičnem junaku.

Ta mitska kategorija je kot **potovanje glavnega junaka** značilna tudi za »oslabljeni mit«, kot C. Lévi-Strauss razumeva ljudsko pravljico<sup>1</sup>: naj gre za pripoved o kraljeviču, ki odide po svetu iskat nevesto, za pogumno sestro, ki se odpravi reševat zaklete brate, za iznajdljivega tretjega brata, ki mora po svetu težavnim nalogam naproti...

Prek ljudske pravljice kot »oslabljenega mita« – in nemara tudi mimo nje – je **potovanje glavnega junaka** kot odsev mitske kategorije prevzela umetna pravljica. Na to opozarja med starejšimi modeli npr. Andersenov pravljicni vzorec, če na tem mestu navedemo samo pravljico *Snežna kraljica* in pomislimo na Gerdino dolgotrajno in nenavadno potovanje do skrajnega Severa sveta, da bi našla svojega otroškega vrstnika in prijatelja Kaya.

Med novejšimi pravljicnimi vzorci pa je **potovanje glavnega junaka** značilno predvsem za fantastično pripoved. Zgledom te različice sodobne iracionalne proze že njihov zunanji obseg – do 100, 200, 300 in več strani – omogoča ustrezno naratološko strategijo ter dogajalno širino in gostoto, da se potovanje glavnega junaka lahko v čim polnejšem razmahu zaplete in razplete: pomislimo samo na 438 strani obsegajoče fantastično potovanje Endejevega glavnega junaka Bastijana po deželi Fantaziji, ki jo ogroža Nič<sup>2</sup>, ali na 200 strani obsegajoče potovanje bratcev Rogljička in Jonatana A. Lindgrenove po fantastični deželi Nangijali<sup>3</sup>, če na tem mestu opozorimo samo na dve zajetni svetovni uspešnici tega žanra, ki ju premoremo tudi v slovenskem prevodu.

Naša razprava se osredinja na slovensko fantastično pripoved: obravnavala bo nekatere njene najodličnejše zglede, ki vsi po vrsti potrjujejo, da je **potova-**

<sup>1</sup> Lévi-Strauss: 1973, 139–172.

<sup>2</sup> Ende, M.: *Neskončna zgodba*. Prev. Janez Gradišnik. Murska Sobota: Pomurska založba; Ljubljana: Mladinska knjiga 1987.

<sup>3</sup> Lindgren, A.: *Brata Levjesrčna*. Prev. Lena Petrič. Ljubljana: Mladinska knjiga 1976.

nje **glavnega junaka** značilna žanrska stalnica tega modela sodobne iracionalne proze.

Tako fantastična pripoved Vitomila Zupana *Potovanje v tisočera mesta* že z naslovom nakazuje fantastično potovanje fantka Teka v neznani svet Zlomka in Usodovca. Podobno fantastična pripoved Jožeta Snoja *Avtomoto mravlje* z naslovom drugega poglavja nedvoumno napove potovanje glavnih junakov bratcev Vida in Jošta po srhljivem kraljestvu mravelj: »Kako je Vid rešil tov. Dobromravova in kako se je začelo nenavadno potovanje v mesto Mravljevo<sup>4</sup>«. Pod naslovom »Na onem drugem svetu« se začne potovanje Snojevega dečka Domna v svet kače Kaje<sup>5</sup>. Potovanje deklice Delfine po nekakšnem svetu onkraj tvori srž dogajanja v fantastični pripovedi Kristine Brenkove *Deklica Delfina in lisica Zvitorepka*; prav tako se na daljnje fantastično potovanje odpravi na hrbtu srebrne račke fantek Matic v fantastični pripovedi *Srebrna račka – zlata račka* iste pisateljice. Kot fantastično potovanje junakinje Majhnice je na dogajalni ravni zasnovano sodobno pravljичno besedilo Nika Grafenauerja *Majhnica*, prav tako njegovo nadaljevanje *Mahajana in druge pravljice o Majhnici*.

V navedenih in številnih drugih izvirmih slovenskih fantastičnih pripovedih je kategorija **junakovega potovanja** pomenljiva, če ne kar bistvena prvina dogajanja.

Toda kakšne preobrazbe je pri tem doživela prvotna mitska kategorija? Kako je prepoznavna? Kje in kako je mogoče razbirati njene sledi?

Na ta vprašanja skušajmo odgovoriti z osvetlitvijo nekaterih poglavitnih stičnih točk (in razhajanj), ki jih v zvezi s kategorijo **potovanje glavnega junaka** razbiramo v mitu/ mitski pripovedi in v sodobni fantastični pripovedi kot specifični različici sodobne pravljice.

## 1. Junak

V pripovedih o mitičnih junakih se združujejo mitične prvine z zgodovinskimi dogodki, zgodbe o resničnih junakih se prepletajo z zgodbami o bogovih.

Sam mitični junak je bodisi polbog bodisi človek izjemnih sposobnosti; označuje ga svojska značajska struktura; je enkratno, od vsega ostalega različen individuum, skratka neponovljiva osebnost: Herakles je en sam in neponovljiv, prav tako Orfej, Jazon, Enej, Parzival...

»Oslabljeni mit«, kot Claude Lévi-Strauss poimenuje ljudsko pravljico, svojega junaka – v primerjavi z mitičnim – razresniči, deritualizira in desakralizira; kot predstavnika profanega sveta ga naredi anonimnega: junak ljudske pravljice je brez lastnega imena, brez individualnih značajskih lastnosti, brez osebnostnega razvoja; ni individuum, kaj šele subjekt! Junak ljudske pravljice je po Maxu Lüthiju<sup>6</sup> zgolj površinska, ploskovita, enodimenzionalna figura, ko nastopa kot »kraljevič«, »princesa«, »pastorka«, »pastir«, »tretji brat«, »mačeha«, »dedek«, »babica«...

Iz profanega sveta izhaja tudi človeški junak fantastične pripovedi: profano poreklo ga zbližuje z junakom ljudske pravljice; od njega pa ga odmika dejstvo, da ni anonimna, ploskovita, enodimenzionalna figura, ki je ponovljiva, marveč enkratno, polnokrvno človeško bitje z lastnim imenom, razvitim značajem in razvidnimi osebnostnimi lastnostmi, ki med potovanjem še kako pridejo do izraza.

<sup>4</sup> Snoj, J.: *Avtomoto mravlje*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1981, 12.

<sup>5</sup> Snoj, J.: *Domen Brezdomi in deklica Brezimenska*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1985, 27.

<sup>6</sup> Lüthi 1981, 1979, 1961.

Pač pa junaka sodobne fantastične pripovedi odmika tako od mitičnega junaka kakor tudi od junaka »oslabljenega mita« / ljudske pravljice dejstvo, da je **otrok: sodoben otrok**, otrok iz sodobnega realnega urbanega sveta. Tak je človeški junak v svetovnih zgledih fantastične pripovedi in tak lik je junak v izvirnih slovenskih besedilih tega žanra.

Sodoben otrok iz urbanega okolja je npr. Zupanov Tek, mestna otroka sta Snojeva Vid in Jošt, in tudi Domen istega pisatelja; mestna otroka sta Delfina in Matic iz fantastičnih pripovedi Kristine Brenkove; tudi Grafenauerjeva Majhnica v prvem tekstu (*Majhnica*) je še izrazit manjši otrok iz mestnega okolja. Dejstvo, da je glavni junak fantastične pripovedi otrok, pa že samo na sebi postavlja kategorijo »junakovo potovanje« v sodobnem pravljicnem vzorcu v prav posebno razmerje do prvotne mitske kategorije.

## 2. Potovanje

Potovanje glavnega junaka je v sodobnem pravljicnem vzorcu, kakršna je fantastična pripoved, oblikovano iz podobnih, da ne rečemo istih prvin, kot potovanje mitičnega junaka: v obeh gre za neobičajne prigode, nenavadna srečanja, nepričakovane zaplete, nepredvidena težave in z vsem tem povezane junakove preizkušnje.

Z vsakršnimi preizkušnjami se v deželi Zlomka sooča Zupanov fantek Tek; prav tako Zupanov deček Mak, ko sedem let služi črnemu knezu (*Trije konji*); če sta potovanji deklice Delfine in fantička Matica v obeh fantastičnih pripovedih Kristine Brenkove polni nenavadnih, toda očarljivih in za otroška lika nestrashljivih prigod, pa postavi Jože Snoj svoja otroška junaka Vida in Jošta v kraljestvu mravelj pred hude bivanjske preizkušnje.

Tako je v shemi in funkciji potovanja mogoče najti stične točke z mitsko kategorijo; na primerljivost s statusom mitičnega junaka pa pomenljivo vpliva dejstvo, da je junak fantastične pripovedi (v nasprotju z mitičnim junakom) še **otrok**: v slovenskih (in tudi tujih) zgledih najpogosteje v predšolski oz. šolarski starosti, torej otrok, ki se še **igrà**. **Igra, kategorija igre** se izkaže kot pomemben dejavnik, ki pogosto celo **motivira** fantastično potovanje otroškega junaka: Grafenauerjeva Majhnica, ki je tako majhna, »da ne seže očku niti do pasu, čeprav se vzpne na prste«<sup>7</sup>, se igra tramvaj, in sicer tako, da sedi na stolu in zvoni z nogami: cinguli binguli, cinguli bam! In ta igra popelje otroško junakinjo od doma na potovanje po nenavadnih deželah in krajih, kjer sreča kopico fantastičnih bitij, kot so Klapouhec in Slušalkar, Ščipalkar, Paralonec, Zrcalčica, Navijalec ur idr.

Snojeva otroška junaka Vida in Jošta (*Avtomoto mravlje*) prvič srečamo pri igri: fantka se razigrano podita pred domačo hišo in razposajeno oddirjata čez prostran travnik v daljavo; in ta njuna igra, ta njun »pomajševalni tek v daljavo« (gledano s praga domače hiše) je zanju usoden, saj uvede njuno potovanje po srhljivem mravljinčjem svetu.

Za neke vrste igro, vznemirljivo in nevarno igro z ognjem, smemo imeti tudi Majevo rabutanje češenj z drevesa, ki ga straži Tahudmožak: ta nevarna igra v Snojevi fantastični pripovedi *Škorček norček* motivira dečkovo preobrazbo v škorca in sproži njegovo potovanje v fantastično »Deželo za morjem« ...

<sup>7</sup> Grafenauer, N.: *Majhnica*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1987, 5.

### 3. Princip paralelnih svetov

Potovanje otroškega junaka se v sodobnem pravljичnem vzorcu praviloma od-  
vija na irealni/ iracionalni/ fantastični ravni dogajanja. V fantastični pripovedi je  
dogajanje namreč strukturirano tako, da poteka na dveh ravneh, realni in irealni/  
iracionalni/ fantastični: značilna žanrska stalnica je prehod otroškega junaka z realne  
ravni dogajanja, iz realnega sveta, na irealno raven, v irealni/ fantastični svet, in  
zatem junakova vrnitev v realnost, v resnični svet. Najpogostejša dogajalna shema  
je realen zgodbeni okvir in fantastično jedro. Za razliko od enodimenzionalnosti  
ljudske pravljice (po Maxu Lüthiju) govorimo o dvodimenzionalnosti, dvoplastnosti  
dogajanja, o dveh paralelnih svetovih, ki obstajata neodvisno drug ob drugem<sup>8</sup>.

Princip paralelnih svetov v strukturi sodobnega pravljичnega vzorca omogoča  
pomisel na bližino s svetom mita, npr. antičnega: v le-tem razbiramo paralelnost  
realnega sveta ljudi in herojev s svetoma, kot sta npr. gora Olimp, prebivališče  
bogov, ali podzemni Hades, dežela senc/ mrtvih.

In kot se mitični junak Orfej, ko se spusti v podzemni Hades, zaveda, da ne  
spada tja, v deželo senc, kamor se je odpravil iskat svojo umrlo ženo Evridiko, tako  
v irealnem svetu čuti tudi junak fantastične pripovedi: ko ga potovanje preseli iz  
realnega okolja, iz resničnega vsakdanjika v irealni/ iracionalni svet, se nenehno  
zaveda, da pripada nekemu drugemu svetu, kot je ta, po katerem potuje; prav zato,  
ker se svojega realnega sveta nenehno zaveda, pa otroški junak fantastične pripovedi  
doživlja ob stiku z novim, zanj nenavadnim svetom občutke presenečenja, začudenja,  
očaranosti, veselja pa tudi tesnobo, strah, grozo: podobno, kot Orfej, ki ga v Hadu  
strah in ljubezen premagata do te mere, da komaj še obvlada samega sebe. Torej  
je junak fantastične pripovedi v tem pogledu bližji mitskemu junaku kot pa junaku  
pravljice: ta čudež in demonsko, s katerima se sooča na potovanju, sprejema kot  
nekaj samoumevnega, brez začudenja, presenečenja ali strahu.

### 4. Simbol meje/ prehoda

Kot odsev mitske kategorije meje/ prehoda med paralelnimi svetovi, v anti-  
čnem mitu npr. meje/ prehoda/ praga med zemeljskim svetom in svetom mrtvih  
v podzemskem Hadu, je mogoče razbirati kategorijo meje/ prehoda v fantastični  
pripovedi.

Kot v antičnem mitu, so tudi v fantastični pripovedi simbol meje/ prehoda med  
dvema paralelnima svetovoma pogosto vrata: v tej funkciji jih uporablja Vitomil  
Zupan v obeh svojih fantastičnih pripovedih; v *Potovanju v tisočera mesta* takole:  
»In [mama] ni videla, kako so neslišno zazijala kuhinjska vrata in kako je tiho  
vstopil črn berač. Ko je Tek odprl usta, da bi od strahu poklical na pomoč, ga je  
ohlapna velika roka prijela za obraz, druga pa ga je vzdignila od tal [...] Zlomek  
ga je vzela«<sup>9</sup>. V *Treh konjih*: »Tedaj je pod Makom čudno zahreščalo, sonce se je  
razletelo v tisoče isker, žarečih v temnomodrem, neka vrata so se odprla, dečka  
je zajel čvrst, hladen dih, nastala je tema in nobenega glasu ni bilo v njej, nato pa  
se je prižgala velika svetloba: Mak si je otrl oči in se ogledoval okrog sebe.«<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Kobe: 1987, 109–164.

<sup>9</sup> Zupan, V.: *Potovanje v tisočera mesta*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1983, 5–6.

<sup>10</sup> Zupan, V.: *Trije konji*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1970, 8.

Tudi v fantastični pripovedi Kristine Brenkove *Deklica Delfina in lisica Zvitorepka* so ogromna zlata vrata meja, ki loči vzporedna svetova, realni in irealni svet. Skozi vrata, na katerih je narisana Smrt, se Snojevemu dečku Domnu razkrije drugi svet kače Kaje (*Domen Brezdomi in deklica Brezimensa*). Skozi vrata, »ki so bila spletena iz samih vrtnic, iz njih pa so bodli trni, kot da bi grozili nepovabljenemu gostu«<sup>11</sup>, stopi v Grafenauerjevem pravljicnem besedilu *Mahajana* glavna junakinja Majhnica na pot svojega odraščanja: na tej poti novih življenjskih izkušenj in spoznanj jo nekaj časa spremlja Pan, potovanje pa Majhnico privede tudi v deželo senc/ umrlih! Vrata kot prag med paralelnima svetovoma, božanski Pan kot Majhničin spremljevalec na potovanju, dežela senc/ umrlih – bližina mita/ mitskega je v Grafenauerjevem sodobnem pravljicnem besedilu *Mahajana* nedvoumna.

Bližino mita/ mitskega izpričuje v fantastični pripovedi tudi **voda** (potok, reka, morje) kot simbol meje/ prehoda med vzporednima svetovoma. Med slovenskimi zgledi tega žanra je ilustrativen Lunin potok v Zupanovem *Potovanju v tisočera mesta*: kot mitska črna reka Stiks tudi Lunin potok dokončno razmejuje realni svet, kateremu pripada otroški junak Tek, od nekakšnega sveta onkraj, kateremu vlada Zlomek; tudi je pomenljivo, da vsakdo, ki ga je bil Zlomek ob prehodu čez Lunin potok zaznamoval z vodo iz njega, izgubi spomin na prejšnje življenje: »Zlomek je potočil prst v potok in konec prsta je zasijal v modri luči – namazal je Zvezdico po temenu, zamolklo je kriknila, potem je namazal še Mihca, ki je izpustil divji krik. Teku so se oči napolnile s solzami, ko je od daleč sledil Zlomku, ki je šel z Zvezdico in Mihcem proti obzidju, **skozi velika zidana vrata**, kjer je bil samo velikanski ščetinast čuvaj s helebardo.«<sup>12</sup>

Simbol meje/ prehoda je lahko tudi **morje**: prek morja prenese delfin, ta simbol prenovitve in preporoda, deklico Delfino do zlatih vrat in ji s tem omogoči, da se skoznje izmôdrena vrne v vzporedni realni svet (*Deklica Delfina in lisica Zvitorepka*). Morje pomeni dokončni prehod med paralelnima svetovoma, realnim in irealnim, tudi v Snojevi fantastični pripovedi *Škorček norček*: glavni junak deček Maj se iz ljubljanskega Trnovega, v katerem je prebival kot človek, spremenjen v škorca odpravi z jato ptičjih vrstnikov na potovanje čez morje v irealno/ iracionalno »Deželo za morjem«, v kateri živijo nerojeni/ abortirani otroci.

## 5. Junakovo potovanje se konča

V nasprotju z mitom, ki je za junaka pogosto pesimističen in tragičen, se potovanje glavnega junaka fantastične pripovedi običajno sklene s srečno vrnitvijo v varno zavetje svojih domačih. Tako se je sklenilo tudi dolgotrajno potovanje mitičnega junaka Odiseja, ki se je po padcu Troje po avanturističnih blodnjah slednjič srečno vrnil na rodno Itako k zvesti ženi Penelopi in ljubečemu sinu Telemahu. Srečno se v realnem domačem okolju sklene potovanje Zupanovega fantka Tek, prav tako potovanje dečka Maka iz pisateljve fantastične pripovedi *Trije konji*. Srečni konec potovanja in vrnitev v realni svet doživita Snojeva otroška junaka Vid in Jošt, prav tako Delfina in Matic Kristine Brenkove.

Vsi ti otroški junaki si čisto po otroško že med potovalnimi prigodami pogosto želijo domov v realni svet; hrepenijo po vrnitvi v dobro znani in čustveno varni

<sup>11</sup> Grafenauer, N.: *Mahajana in druge pravljice o Majhnici*. Ljubljana: Domus 1990, 5.

<sup>12</sup> Zupan, V.: *Potovanje v tisočera mesta*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1983, 9.

svet domačega družinskega okolja, čeprav se le-tega včasih čisto natanko niti ne zavedajo: deklica Delfina npr. med potovanjem po irealnem/ fantastičnem paralelnem svetu nenehno, vendar zelo nejasno čuti oz. sluti, da se »nečesa ne more spomniti«, kar pa »zelo pogreša« (mamo, očka, bratca).

Redko se zgodi, da otroški junak fantastične pripovedi svoje potovanje sklene na irealni/ iracionalni ravni in ostane v fantastičnem svetu. Kadar se to zgodi, gre za junakovo prostovoljno odločitev in je potemtakem tudi v takem primeru konec potovanja optimističen.

Značilen primer je Snojeva fantastična pripoved *Škorček norček*: v njej se deček Maj prostovoljno odloči, da bo za zmerom ostal v irealni/ iracionalni »Deželi za morjem« in v tem svetu onkraj postal simbolni očka njegovih prebivalcev – abortiranih otrok.

Ta neobičajna različica dogajalne sheme ni Snojev pisateljski izum: poznamo jo že iz nekaterih znamenitih evropskih besedil tega žanra, med prevedenimi naj navedemo vsaj *Čarovnice* angleškega pisatelja Roalda Dahla in *Brata Levjesrčna* švedske pisateljice Astrid Lindgren.

## 6. Inicijacija

Če v mitu zgodbe o avanturah in blodnjah mitičnega junaka in o končni vrnitvi parafrazirajo rodovni obred iniciacije, bi smeli odsev te mitske parafraze razbirati tudi v sodobnem pravljичnem vzorcu z otroškim »popotnikom«. Gre kajpak za bolj ali manj zastrte sledi: te slabijo, čim manjši/ mlajši je otroški potujoči junak; in postajajo očitnejše v fantastičnih pripovedih z odraščajočimi literarnimi liki. Pot pravljичnega junaka je pot njegovega osebnostnega razvoja. V tem pogledu izstopata med sodobnimi slovenskimi fantastičnimi pripovedmi predvsem dve besedili: *Domen Brezdomi in deklica Brezimensa* Jožeta Snoja in *Mahajana in druge pravljice o Majhnici* Nika Grafenauerja. V obeh pravljичnih besedilih gre – kot v mitu – za junakovo potovanje skozi eksistencialije.

## Literatura

### Primarna

- H. Ch. Andersen: *Pravljice*. Prev. R. Kresal. Ilustr. L. Osterc. Ljubljana: Mladinska knjiga 1975.
- K. Brenk: *Deklica Delfina in lisica Zvitorepka*. Ilustr. M. Stupica. Ljubljana: Mladinska knjiga 1991.
- K. Brenk: *Srebrna račka – zlata račka*. Ilustr. M. Stupica. Ljubljana: Mladinska knjiga 1975.
- M. Ende: *Neskončna zgodba*. Prev. J. Gradišnik. Murska Sobotica: Pomurska založba; Ljubljana: Mladinska knjiga 1987.
- N. Grafenauer: *Mahajana in druge pravljice o Majhnici*. Ilustr. M. L. Stupica. Ljubljana: Domus 1990.
- N. Grafenauer: *Majhnica*. Ilustr. M. L. Stupica. Ljubljana: Mladinska knjiga 1987.
- A. Lindgren: *Brata Levjesrčna*. Prev. L. Petrič. Ljubljana: Mladinska knjiga 1976.
- G. Schwab: *Najlepše antične pripovedke*. Prev. J. Dolenc. Ljubljana: Mladinska knjiga 1988.
- J. Snoj: *Avtomoto mravlje*. Ilustr. M. Vovk. Ljubljana: Mladinska knjiga 1981.

- J. Snoj: *Domen Brezdomi in deklica Brezimensa*. Likovna podoba po avtorjevih grafičnih zamislih V. Vrhovec. Ljubljana: Partizanska knjiga 1985.
- J. Snoj: *Škorček norček*. Ilustr. A. Trobentar. Ljubljana: Mladinska knjiga 1988.
- V. Zupan: *Potovanje v tisočera mesta*. Ilustr. M. Sedej. Ljubljana: Mladinska knjiga 1983.
- V. Zupan: *Trije konji*. Ilustr. M. Sedej. Ljubljana: Mladinska knjiga 1970.

## Sekundarna

- M. Eliade, 1970: *Mit i zbilja*. Zagreb.
- A. Goljevšček, 1991: *Pravljice, kaj ste?* Ljubljana, Mladinska knjiga.
- J. Kastelic, 1988: *Zlata veja grškega mita na mitološkem drevesu starega sveta*. V: G. Schwab, *Najlepše antične pripovedke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- M. Kobe, 1987: *Pogledi na mladinsko književnost*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- C. Lévi-Strauss, 1958: *Anthropologie structurale*. Paris: Gallimard.
- C. Lévi-Strauss, 1973: *Anthropologie structurale deux*. Paris: Plon.
- C. Lévi-Strauss, 1982: *Struktura i forma*. V: V. Propp, *Morfologija Bajke*. Beograd: Prosveta, 203–238.
- M. Lüthi, 1981: *Das europäische Volksmärchen*. Bern.
- M. Lüthi, 1979: *Märchen*. Stuttgart.
- M. Lüthi, 1961: *Volksmärchen und Volkssage. Zwei Grundformen der erzählenden Dichtung*. Bern u. München.
- V. Propp, 1982: *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.