

DAS ÖSTERREICHISCHE UND JUGOSLAWISCHE VOLKSMÄRCHEN - GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE DER WESENSZÜGE*

SLAVIJA KABIĆ
Filozofski fakultet u Zadru
Faculty of Philosophy in Zadar

UDK/UDC: 830(436)-91+886-91:398.2
Izlaganje sa znanstvenog skupa
Conference paper

Primljeno : 1989-12-26
Received

Am untersuchten Korpus von dreißig repräsentativen österreichischen und dreißig jugoslawischen Volksmärchen wurden durch eine komparativ-kontrastive Analyse der Wesenszüge der Volksmärchen ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet.

Der Märchenschatz beider Länder zeigt die meisten Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten in der Anfangsformel, in den meisten gleichen Zauberszahlen, in den ähnlichen Aufgaben und Zielsetzungen, die die Märchenhelden zu erfüllen haben, als auch in vielen gemeinsamen Motiven auf

Unterschiede gab es in der Darstellung der Welt der Haupthelden und in der Wahl der Zauberrequisiten.

Bei dem untersuchten Material von dreißig repräsentativen österreichischen und dreißig jugoslawischen Volksmärchen wurde davon ausgegangen, daß sowohl die österreichischen als auch die jugoslawischen Volksmärchen Teil des großen europäischen Märchenschatzes sind, jenes bezaubernden und anregenden Volksschatzes, in dem das Märchen als literarische Form seinen Namen und seine Bedeutung erst durch die Gebrüder Grimm erhalten hat. Dementsprechend könnte man es definieren als »eine mit dichterischer Phantasie entworfene Erzählung besonders aus der Zauberwelt, eine nicht an die Bedingungen des wirklichen Lebens geknüpfte wunderbare Geschichte, die hoch und niedrig mit Vergnügen anhören, auch wenn sie diese unglaublich finden«.¹

Ungeachtet der Eigenart jedes Volkes und jeder Epoche, trotz verschiedener gesellschaftlicher und kulturhistorischer Verhältnisse, die das Leben eines jeden Landes und Volkes mitbestimmen und beeinflussen können, wird das europäische Märchen »durch die Neigung zu einem bestimmten Personal, Requisitenbestand und Handlungsablauf und durch die Neigung zu einer bestimmten Darstellungsart (Stil) gekennzeichnet«.²

* Dieser Aufsatz wurde in gekürzter Form auf dem österreichisch-jugoslawischen Germanistentreffen vom 25. bis 27. März 1988 in Opatija vorgetragen.

¹ Max Lüthi, *Märchen*, Stuttgart, Metzlersche Verlagsbuchhandlung (Band 16), 1979, S. 3, Definition von Bolte-Polivka

² Max Lüthi, *Märchen*, S. 25.

Es ist das Ziel dieser Arbeit, einige der Wesenszüge des europäischen Märchens am Beispiel der österreichischen und jugoslawischen Volksmärchen kontrastiv gegenüberzustellen, um die gemeinsamen Merkmale zu bestätigen und die Unterschiede, die auf nationalen, zeitlichen, räumlichen, landschaftlichen und individuellen Eigenheiten beruhen, aufzuzeigen, da eben diese Verschiedenheiten zum Schönsten, Lebendigsten und Lustigsten in den Märchenerzählungen gehören und einen Blick in die »Seele« jedes Volkes gewähren.

Folgende Eigenarten der österreichischen und jugoslawischen Volksmärchen werden hier gegenübergestellt:

- A) Die Anfangsformel des Märchens, das Personal – die Haupthelden – und die Zauberzahlen;
- B) Der Requisitenbestand der Märchengestalten und die Art und Weise der zauberischen Wirksamkeit;
- C) Die zu erfüllenden Aufgaben, das Ziel und die Motive im Volksmärchen.

A) Die Anfangsformel des Märchens, das Personal – die Haupthelden – und die Zauberzahlen

1. Österreichische Volksmärchen

-
- 1Ö: Es lebte einmal *ein altes Weib* (das Weib, ihr Sohn, 3 Entenfrauen – Königstochter – die Mittlere) = 3 =
 - 2Ö: Es war einmal *ein Jäger* (ein Jäger, sein Weib, Tochter, Tierbräutigam – Jüngling) = 3, 7 =
 - 3Ö: Es lebte einmal *eine alte Bäurin* (eine Witwe, der Knabe, die Prinzessin) = 3 =
 - 4Ö: Es war einmal *ein Graf* (ein Graf, 3 Söhne – der Jüngste-) = 3 =
 - 5Ö: Vor vielen Jahren lebte *ein Hauptmann* (sein Sohn, der Bartlose, die Prinzessin) = 3 =
 - 6Ö: Es lebten *ein Graf* und *eine Gräfin* (ihr Sohn Karl, 3 Schwestern – die Jüngste) = 2, 3, 5 =
 - 7Ö: Es war einmal *ein Bauer* (3 Söhne – der Jüngste (*Hansl*)) = 6, 12 =
 - 8Ö: *Ein reicher Grafensohn* sollte (das Pomeranzenfräulein) = 3 =
 - 9Ö: Es war *ein Tischlermeister* (12 Söhne, 12 Prinzessinnen) = 12, 3 =
 - 10Ö: Vor Zeiten lebte *ein Kaufmann* (3 Töchter – die Älteste – der Tierbräutigam – Jüngling) = 3 =
 - 11Ö: *Ein Goldschmied* und *ein Wahrsager* (Sohn des Wahrsagers, Königstochter) = 3, (300) =
 - 12Ö: Es war einmal *ein Graf* (7 Rehe – Königstochter und ihr Gefolge) = 7 =
 - 13Ö: Es war einmal *ein König* (seine Tochter, König *Aschelein*) = 3 =
 - 14Ö: Es war einmal *ein König* (sein Sohn, wunderschönes Mädchen) = 3 =
 - 15Ö: Vor langen Jahren lebte *ein Vater* (3 Söhne – der Jüngste) = 3, 8 =
 - 16Ö: Es war einmal *ein armer Holzhacker* (sein Sohn, Königstochter) = 3 =
 - 17Ö: Es lebte einmal *eine Königstochter* (ein Bauer, 3 Söhne – der Jüngste) = 3 =
 - 18Ö: Es waren einmal *ein Mann* und *eine Frau* (7 Söhne, 1 Tochter, König) = 7, 3 =
 - 19Ö: *Ein armer Keuschler* hatte drei Söhne (3 Söhne – der jüngste *Hansl* – Katzenprinzessin) = 3 =
 - 20Ö: *Eine arme Witwe* lebte (ihr Sohn, Königstochter) = 3, 7 =
 - 21Ö: In einem Tale wohnten *zwei Bauern* (ein Graf, eine Bauerndirn) = 3 =
 - 22Ö: Es war einmal *eine Bäurin* (echte Tochter, Stieftochter, König) = 3 =

- 23Ö: Es war einmal *ein König* (3 Söhne-der Jüngste, 3 Töchter, 3 Königstöchter) = 3, 6, 9 =
 24Ö: Es lebte einmal (. . .) *ein reicher Mann* (seine Tochter, ein Graf) = 4 =
 25Ö: *Einem armen Kleinhäuslersohn* (Königstochter) = 3 =
 26Ö: Es ist schon viel Wasser seitdem im Inn heruntergerissen da einmal *ein Wirt* drei Töchter hatte (die jüngste *Kathl*, der Rittersmann-Graf) = 3, 7 =
 27Ö: Es lebte einmal in einem Dorfe *ein armer Schweinehirt* (der älteste *Sauholta-Hans*, Königstochter) = 3 =
 28Ö: Vor langer, langer Zeit lebte einmal *ein Bauer* (3 Söhne - der Starke Hans, der Teufel) = 3 =
 29Ö: *Eine Witwe* wollte vor dem Sterben (3 Söhne - der Jüngste, die schönste Krötenjungfrau) = 3 =
 30Ö: Es war einmal *ein König* (die jüngste Tochter, König) = 3 =

II. Jugoslawische Volksmärchen

- 1J: Es war einmal *ein Kaiser* (3 Söhne - der Jüngste, 3 Töchter, Kaisertochter) = 3, 5, 6, 7, 9, (5000), (7000) =
 2J: Es lebten *ein Mann* und *eine Frau* (Sohn *Dragan*, Kaisertochter) = 3, (30), 7 =
 3J: Es lebte einmal *eine Witwe* (ihr Söhnchen, Sultantochter) = 3 =
 4J: Es war einmal *eine arme Frau* (ein Schlängelein-Jüngling, Kaisertochter) = 3 =
 5J: Es lebte einmal *ein Jäger* (sein Sohn, Kaisertochter) = 3, (300) =
 6J: Es war *ein Kaiser* (sein Knecht *Jovo*, Kaisertochter) = 3 =
 7J: *Ein König* hatte in seinem Garten (sein Sohn, goldenes Mädchen) = 3, 12 =
 8J: Es lebte einmal *ein Kaiser* (3 Söhne - der Jüngste, 1 Tochter, das schönste Mädchen) = 3, 6 =
 9J: *Ein Kaiser* hatte drei Söhne (3 Söhne - der Jüngste, Kaisertochter) = 3 =
 10J: *Ein reicher Mann* hatte einen Sohn (der Sohn, die Feen) = 3 =
 11J: Es lebten *ein Mann* und *eine Frau* (Froschjungfrau, Königssohn) = 3 =
 12J: Es war *ein Kaiser* (3 Söhne - der Jüngste, Kaiserin) = 3 =
 13J: Es lebte *ein Hirtenjüngling* (Kaisertochter) = 3 =
 14J: Es waren zwei große Kaiserreiche (zwei Kaiser, 1 Sklave, 1 Mädchen) = 3, 5, 7, 9 =
 15J: *Die Mädchen* spannen bei den Rindern (Rinderhirtin *Mara*, der Kaisersohn) = 3 =
 16J: *Ein armer Türke* ging (2 Söhne, das Mädchen *Dunja Djuzeli*) = 3, (300), 2, (200), (100) =
 17J: *Ein Jüngling* schwur einmal (Kaisertochter) = 3, 8 =
 18J: *Ein König* warb für seinem Sohn (Königstochter) = 3 =
 19J: Es war *ein Fischer* (Zwillingsöhne, Kaisertochter) = 2, 3, 4 =
 20J: *Ein König* hatte einen einzigen Sohn (ein Mädchen) = 3 =
 21J: In der Hütte am Ende des Dorfes lebte *eine arme Frau* (ihr Sohn) = 3 =
 22J: Es war *ein armer Mann* (sein Sohn, Teufelstochter) = 3, 12 =
 23J: *Ein Vater* hatte zwölf Söhne (12 Söhne - der Jüngste, ein Mädchen) = 3, 4, 6, 12, (60) =
 24J: Es war *ein Meister* und er hatte ein Kind zum Knecht (Knecht) = 9, 3 =
 25J: Drei Tage lang ritt der *Königssohn Marko* (*Vela-Fee*) = 9, 3 =
 26J: Einmal lebte *ein armer Mann* (10 Söhne - der Jüngste, Kaisertochter) = 3, 10 =
 27J: In alter Zeit, vor langer Zeit, lebte *ein Kaiser* (sein Sohn, Kaisertochter) = 12, 3, 7, 9 =
 28J: Es lebte einmal *ein kleines Mädchen* (Jüngling) = 3 =
 29J: Es lebte einmal *ein König* (sein Sohn, ein Mädchen) = 3, 5 =
 30J: Einmal lebte *ein sehr reicher Kaiser* (sein Sohn, die schönste Jungfrau *Dunja Djuzeli*) = 3, (30), (300), 2, (200), (100) =

Max Lüthi's Worte, daß die schöne Formel »Es war einmal« alle europäischen Völker kennen und lieben,³ bestätigen auch österreichische und jugoslawische Volksmärchen. Selten weichen sie vor der Anfangsformel ab, die fast immer in den Variationen »Es war einmal«, »Es lebte einmal« oder »Vor langen/vielen Jahren«, »Vor langer Zeit« vorkommt. Nicht sehr oft zeigt der Erzähler seine dichterische Inspiration und gestaltet den Märchenanfang anders, indem er ihn ergänzt und so zu beleben versucht (26Ö, 29Ö, 7J, 18J, 25J).

Der Anfangssatz sowie auch die Welt der Haupthelden lassen darauf schließen, daß in den österreichischen Volksmärchen der *König* und der *Graf* die beliebtesten Märchenhelden und Wunschziele der Armen sind. Wahrscheinlich hat dabei die nationalpolitische Geschichte Österreichs eine gewisse Rolle gespielt, denn der Graf Rudolf I. wurde als erster Habsburger zum deutschen König gewählt und dann zum deutschen Kaiser (1273) gekrönt und die Habsburger, die beliebte Dynastie der Österreicher, trugen zuerst den Titel des Königs. Die Schicht der Armen, der erst glücklich und mächtig werdenden, ist durch arme Bauern, einen beliebigen armen Mann oder eine arme Frau vertreten. Daneben erscheint der Stand der Handwerker, Händler oder Angehöriger des Militärs (z. B. Goldschmied, Tischler, Händler, Hauptmann), was auf die kulturhistorische Situation im Moment des Aufschreibens der Märchen zurückzuführen ist.

In den jugoslawischen Volksmärchen sind arme Hirten oder arme Bauern die am häufigsten auftretenden Märchenfiguren, denen der *König* oder der *Kaiser* bzw. *Sultan* als sozialer Gegensatz und Wunschbild gegenüberstehen, eine Tatsache, die historisch begründet werden kann. Die jahrhundertelange osmanische Herrschaft und der Einfluß der orientalischen Kultur haben deutliche Spuren auch in der mündlichen Überlieferung hinterlassen. Die Figur des Kaisers tritt in den in östlichen Teilen Jugoslawiens entstandenen Märchen auf, während die der westlichen Gebiete den König als Lieblingsfigur haben.

Da die Personen im allgemeinen nicht individuell gezeichnet sind, keine Persönlichkeit und keinen Typus darstellen, sind ihre zufällig und selten erwähnten Namen zum Gattungsnamen geworden und stehen als solche als Repräsentanten eines Landes (z. B. die Namen Hans, Hansl, Karl, Ferdinand im österreichischen Volksmärchen; die Namen Mara, Dragan, Marko, Jovo, Osman, Omer, Dunja Djuzeli im jugoslawischen Volksmärchen).

Die Zahlen 3, 7, 6 und 12 sind beliebte Märchenzahlen in den beiden Märchenschätzen, wobei das jugoslawische Märchen eine besondere Vorliebe für große, runde Zahlen (z. B. 30, 300, 5000, 7000) hat.

³ Max Lüthi, *Es war einmal: vom Wesen des Volksmärchens*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1983, S. 31.

B) *Der Requisitenbestand der Märchengestalten und die Art und Weise der zauberischen Wirksamkeit*

I. *Österreichische Volksmärchen*

1Ö:

- | | |
|---|---|
| 1. ein Haar des Bären unter die Zunge legen | } Verwandlung in
das betreffende
Tier |
| 2. ein Füßchen der Ameise unter die Zunge legen | |
| 3. eine Feder des Raben unter die Zunge legen | |

3Ö:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| 1. an den Riesen denken | } dann kommen
sie zu Hilfe |
| 2. an die Tauben denken | |
| 3. an die Raben denken | |

4Ö:

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. an den Fuchs denken | } die Tiere
kommen zu Hilfe |
| 2. an die Ameisen denken | |
| 3. an die Waldbienen denken | |

5Ö:

- | | |
|---|--|
| 1. ein Füßchen des Ameisenkönigs verbrennen | } dann kommen
die Tiere
zu Hilfe |
| 2. eine Schuppe des Riesenfisches anzünden | |
| 3. eine Feder des Adlers verbrennen | |

9Ö:

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. ein Haar des Löwen: in Not an den Löwen denken | } die Tiere
kommen
zu Hilfe |
| 2. ein Haar des Tatzbären: in Not an den Tatzbären denken | |
| 3. ein Federchen des Geiers: in Not an den Geier denken | |

20Ö:

Verwandlung in das betreffende Tier:

1. Hilfe des Löwen, wenn man sagt: Hans, der Löwe (man wird 7mal stärker)
2. Hilfe des Storchs, wenn man sagt: Hans, der Storch (man fliegt 7mal höher)
3. Hilfe der Ameise, wenn man sagt: Hans, die Ameise (man wird 7mal kleiner)

23Ö:

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. auf das Pfeilchen des Goldfisches blasen | } die Tiere
kommen
zu Hilfe |
| 2. auf das Pfeilchen der Ameisen blasen | |
| 3. auf das Pfeilchen des Fuchses blasen | |

27Ö:

- | | |
|---|---|
| 1. die Feder der Krähe unter die Achsel stecken | } Verwandlung in
das betreffende
Tier |
| 2. die Feder des Geiers unter die Achsel stecken | |
| 3. ein Schenkelchen der Ameise in die Hand nehmen | |

6Ö:

(Zeichen für die Verwandlung: →)

- 5 Nüsse des Mädchens
- 2 Nüsse → ein Wagen mit Silber beschlagen, von zwei Rappen gezogen
- 3 Nüsse → ein vierspänniger Wagen mit Kutscher und Diener

7Ö:

- 12 Paar hölzerner Schuhe und eine bleierne Hacke

8Ö:

3 Pomeranzen → 3 schöne Jungfrauen

9Ö:

goldenes Stäbchen (durch die Befreiung von Tauben werden die Schwestern erlöst)
3 Äpfel → Tauben

10Ö:

den Ring an den Finger stecken, um an den gewünschten Ort zu kommen

11Ö:

den Zaubersatz 3mal aussprechen: »Ich bin Engel Gabriel und bin vom Himmel gekommen, um dich aus der Gefangenschaft zu retten!«

12Ö:

ein großer Spiegel und eine Pergamentschrift

13Ö:

1. ein goldenes Armband
2. ein goldener Kamm
3. ein goldenes Glockenspiel

14Ö:

1. Aufbrechen einer *Nuß* → der Held kann ins Haus eintreten
 2. Wegwerfen der *Äpfel* → ein großes Meer
 3. Wegwerfen der *Birnen* → ein großer, breiter Wald
- das schöne Mädchen Stich der Nadel in den Kopf eine Taube

15Ö:

Helfender Mensch: ein kleines *Männlein* (Mandl) mit rotem Käpplein und dem *Kamm*

16Ö:

1. Wegwerfen der *Bürste* → ein Wald
 2. Wegwerfen des *Kammes* → ein großer See
 3. Wegwerfen des gläsernen *Wassertroges* → ein gläserner Berg
- Zaubergeschenk: die Milch der Wölfin, der Bärin, der Hirschkuh

17Ö:

der Wagen »Pick an« und das dankbare Männlein

18Ö:

Blutropfen vom Finger des Mädchens
die Brennessel(n)

22Ö:

Helfendes Tier: das Kühlein

1. das *Hörnlein* des Kühleins, darin Milch und Weizenbrot
2. das *Wampchen* des toten Kühleins
3. der rote *Apfel* → ein schöner Vogel

23Ö:

das Füllen und der Zaum

24Ö:

der gehende Wagen

- 4 Kleider: 1. das Kleid aus den Bälgen der Feldmäuse
2. das himmelblaue Kleid mit goldenen Sternen besät

3. das silbergewirkte Kleid
4. das goldgewirkte Kleid

25Ö:

Helfendes und sprechendes Tier: das Schimmelchen

26Ö und 29Ö:

Helfendes und sprechendes Tier: die Kröte

30Ö:

die Knöchelchen des Huhns

II. Jugoslawische Volksmärchen

1J:

- | | | |
|--|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. eine Feder des Drachenkaisers verbrennen 2. eine Feder des Falkenkaisers verbrennen 3. eine Feder des Adlerkaisers verbrennen | } | die vielen Tiere
kommen zu Hilfe
(7000 Drachen,
5000 Falken) |
|--|---|---|

5J:

- | | | |
|--|---|---------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. eine Feder des Adlers verbrennen 2. eine goldene Schuppe des Karpfens anzünden 3. eine Feder der Taube anzünden | } | die Tiere
kommen zu
Hilfe |
|--|---|---------------------------------|

6J:

- | | | |
|---|---|------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. in ein Füßchen der Ameise blasen 2. an die Mäuse denken | } | die Tiere
kommen zu Hilfe |
|---|---|------------------------------|

2J:

Zaubergegenstände: der Ring
 der Gulden
 die Salbe

3J:

Helfende Tiere: die Mäuse, der Hund, die Katze, der Drache
 Zaubergegenstand: den *Ring* des Drachenkaisers ans Feuer bringen, und der Wunsch wird erfüllt

4J:

Die Gabe: der Wunsch geht in Erfüllung, wenn man sich nicht umdreht.

5J:

Zaubergegenstand: die Basilie

6J:

Die Gabe: Verstehen der Tiersprache
 die Heilpflanze

7J:

Dankbares und helfendes Tier: der Fuchs

Verwandlungen:

3mal über den Rechen hin- und herspringen: der Fuchs → (falsches)
 goldenes Mädchen3mal über den Apfel hin- und herspringen: der Fuchs → (falscher)
 goldener Apfel

8J:

Zaubergegenstände:

1. der Rappe mit silbernem Zaumzeug
2. der Schimmel mit goldenem Zaumzeug
3. der Falbe mit dem Zaumzeug aus Edelsteinen
4. der Streitkolben
5. Armbrust mit Pfeilen

9J:

Helfende Tiere: zwei Hunde
ein FalkeGeschenke: eine Sackpfeife
ein Kuß der Kaisertochter

10J:

die Heilpflanze
die goldene Pfeife

11J:

weißer Hahn → weiße Fee

12J:

Helfendes Tier: der Adler

Geschenke: der Ring
der Strumpf
der Kuß

13J:

Die Gabe: Der Held versteht die Sprache der Löcher
die Haselrute

14J:

Helfende Tiere: 5 Drachen: 1. der Meister-Dieb
2. der Meister im Spurenfinden
3. der Meister-Maurer
4. der Meister-Schütze
5. der Meister-Donnerfänger

15J:

Helfendes Tier: die Kuh (Verwandlung der Mutter in die Kuh)
Knochen der (geschlachteten) Kuh
seidene, silberne und goldene Kleider

16J:

Der Vogel und seine Eier
der Dukatenrote Äpfel essen Eselin
weiße Äpfel essen → man wird wieder Mensch

17J:

Das Wundermesser gegen die Sonne richten, damit der Wunsch erfüllt wird (dann kommen die Pferde wie Lämmer zum Helden).

18J:

Die Heilpflanze (vom Busen nehmen und sagen: »Gott, gib mir den Ring!«)

19J:

Helfende Tiere: 3 Aalfische
das Heilkraut

20J:

Der *Stab* tut, was man ihm sagt

21J:

Helfende Tiere: der Hund, der Kater, die Schlange (die Kreuzotter),
der goldene Fisch, die Maus
3 Kreuzer
der eiserne Ring

22J:

In eine *Feder* der Pfauhenne blasen= dann kommen die Pfauhennen zu Hilfe

23J:

1. Wegwerfen der *Bürste* → ein großes Wasser
2. Wegwerfen des *Wetzsteines* → ein großer und hoher Berg
3. Wegwerfen des *Pferdekamms* → ein großer Dornenstrauch
Helfendes Tier: das rüdige Pferd (mit kupfernem, silbernem und goldenem Haar)
1. das goldene Haar des schönsten Mädchens
2. die goldene Feder der Ente
3. das goldene Hufeisen des Füllens

24J:

9 Kerzenleuchter (wenn angezündet, Verwandlung in 9 Mädchen oder in 9 Araber mit dem Streitkolben)

25J:

Der Streitkolben des Königssohns Marko
sein geflügeltes Pferd *Šarac*

26J:

Helfendes Tier: das Rößlein

27J:

Helfendes Tier: goldene *Henne* mit 12 Küken
silberne Zäume
Lebenswasser

28J:

Brotkrümel der Sonne

29J:

eiserne Schuhe
3 goldene Äpfel → 3 schöne Mädchen
1 Knöchelchen des Fisches → ein goldener Baum wuchs
einen Zweig vom gefällten Apfelbaum hinter den Mehltrog
werfen → das Sonnenmädchen

30J:

Helfende Tiere: das schönste Pferd
der Vogel

T A F E L
DER AM HAUFIGSTEN AUFTRETENDEN HELFENDEN UND SPRECHENDEN
TIERE

Österreichische Volksmärchen		Jugoslawische Volksmärchen	
1. die Ameise	++++++	1. das Pferd (auch der Rappe, der Schimmel, der Falbe, das Rößlein)	+++++++
2. der Bär	+++	2. der Drache	+++
3. der Wolf	++	der Hund	+++
der Rabe	++	der Adler	+++
der Fuchs	++	die Maus	+++
der Fisch	++	6. die Katze	++
der Löwe	++	der Vogel	++
der Geier	++	der Falke	++
die Kröte	++	9. der Karpfen	+
der Schimmel	++	der Fisch	+
11. die Taube	+	die Taube	+
die Biene	+	die Ameise	+
der Adler	+	der Fuchs	+
der Hirsch	+	die Kuh	+
der Storch	+	der Aalfisch	+
die Kuh	+	die Schlange	+
das Füllen	+	(die Kreuzotter)	+
die Krähe	+	die Pfauhenne	+
19. das Huhn	+	18. die Henne	+

Das Zeichen + steht für das Auftreten des Tieres in seinem Volksmärchen.

Z A U B E R G E G E N S T Ä N D E

Österreichische Volksmärchen	Jugoslawische Volksmärchen
das <i>Tierhaar</i> (des Bären, des Wolfes, des Löwen), die <i>Feder</i> (des Raben, des Adlers, des Geiers, der Krähe, der Taube), das <i>Schenkelchen/Füßchen</i> (der Ameise), die <i>Schuppe</i> (des Fisches), der <i>Schuh</i> , die <i>Hacke</i> , der <i>Ring</i> , der <i>Spiegel</i> , das <i>Stäbchen</i> , das <i>Armband</i> , der <i>Kamm</i> , die <i>Bürste</i> , der <i>Krug</i> , das <i>Glockenspiel</i> , das <i>Hörnlein</i> , das <i>Wampchen</i> , das <i>Pfeilchen</i> , die <i>Knochen</i> , der <i>Wagen</i> , die <i>Kleider</i>	die <i>Feder</i> (des Drachen, des Falken, des Adlers, der Taube, der Ente, der Pfauhenne), die <i>Schuppe</i> (des Karpfens), das <i>Füßchen</i> (der Ameise), die <i>Knochen</i> (der Kuh, des Fisches), der <i>Ring</i> , der <i>Gulden/ der Dukaten/ der Kreuzer</i> , die <i>Pfeifel</i> die <i>Sackpfeife</i> , der <i>Strumpf</i> , das <i>Wundermesser</i> , der <i>Stab</i> , die <i>Bürste</i> , der <i>Wetzstein</i> , der <i>Pferdekamm</i> , das <i>Hufeisen</i> , die <i>Kerzenleuchter</i> , das <i>Ei</i> , der <i>Zaum</i> , die <i>Kleider</i>
der <i>Gedanke</i> (an die Tiere)	der <i>Gedanke</i> (an die Tiere)
der <i>Kuß</i>	der <i>Kuß</i>
die <i>Nuß</i> , der <i>Apfel</i> , die <i>Birne</i>	der <i>Apfel</i>
das <i>Lebenswasser</i>	das <i>Lebenswasser</i>
	die <i>Heilpflanze</i> (das <i>Heilkraut</i>)
	die <i>Salbe</i>
	die <i>Basilie</i>
	der <i>Streikolben</i>

Österreichische Volksmärchen		Jugoslawische Volksmärchen	
Tierbräutigam	Tierbraut	Tierbräutigam (Tiergemahl)	Tierbraut
der Wurm der Bär der Vogel der Rabe der Drache der Wolf	die Ente das Reh die Katze die Kröte	der Falke der Drache der Adler die Schlange (so geboren)	das Fröschlein (so geboren)

Unter dem Begriff Hauptrequisit (Requisit) versteht Max Lüthi die Gabe, die den Helden zur Lösung seiner Aufgabe instand setzt.⁴ Als unerschöpfliche Requisitenquelle für jedes Märchen nehmen »dankbare Tiere«, denen der Held vorher selbst geholfen und damit sein eigenes Leben gefährdet hat, sowohl in den österreichischen als auch in den jugoslawischen Volksmärchen den zentralen Platz ein.

Diese sprechenden und helfenden Tiere, von denen die Ameise, der Bär, der Wolf, der Fuchs, der Löwe und der Geier sich der größten Beliebtheit im österreichischen Volksmärchen erfreuen, belohnen dort ihren Retter meistens mit einem kleinen, aber wirksamen Geschenk, das ihm in größter Not und unter Anwendung einer spezifischen und notwendigen Handlung (z. B. das Geschenk unter die Zunge legen oder unter die Achsel stecken, es verbrennen usw.) zur Überwindung des Hindernisses verhilft.

Der dem Helden für seine Mühe und Opferwilligkeit geschenkte Zaubergegenstand ist entweder ein dem Tier eigenes Ding (z. B. ein Haar oder eine Feder), oder es schenkt seinem Retter irgendeinen Gegenstand mit Zauberkraft (z. B. einen Ring, einen Pfeil, ein Ei usw.).

Im jugoslawischen Volksmärchen sind Pferd, Drache, Adler und Haustiere, wie Hund, Katze und Maus, die beliebtesten dankbaren und hilfreichen Begleiter und Mitreisenden der Märchenhelden.

In der Regel – im Gegensatz zum österreichischen Volksmärchen – sind es sie selbst, ihre angeborene Geschicklichkeit, und nicht ihre wertvollen Gaben, die die Bewältigung der durch den Helden zu erfüllenden Aufgaben ermöglichen. Während das jugoslawische Volksmärchen auf den mittelbaren Kontakt zwischen dem Helden und dem dankbaren Tier verzichtet und eine engere und wärmere Beziehung zwischen ihnen erzielt, erweckt das österreichische Volksmärchen das imaginative Denken des Lesers.

Der Requisitenbestand der österreichischen Volksmärchen ist dem der jugoslawischen sehr ähnlich, und damit zeigt sich nicht nur seine Zugehö-

⁴ Max Lüthi, *Märchen*, S. 27.

rigkeit zum europäischen Märchenschatz, sondern auch der enge und konstante Austausch zwischen zwei Nachbarländern.

Zu den gemeinsamen und meist gebrauchten Requisiten zählen Tierhaare und – federn, Knochen, Ring, Kamm, Bürste und Kleider. Als Obst erscheinen im österreichischen Märchen Nuß, Apfel und Birne, während der Apfel in den dreißig bearbeiteten jugoslawischen Märchen die einzige erwähnte Zauberfrucht ist.

Das Hauptrequisit im österreichischen Märchen ist das Tierhaar oder die Tierfeder, während im jugoslawischen Märchen das Heilkraut und das Lebenswasser durch ihre heilende und übernatürliche Kraft das Wunderhafte bewirken.

Eine besondere Rolle spielt in den beiden Märchenschätzen die Gabe der Telepathie: der bloße Gedanke des Helden an das betreffende Tier bewegt es zu unverzüglicher Aktion und Hilfeleistung.

C) *Die zu erfüllenden Aufgaben (A), das Ziel (Z) und die Motive im Volksmärchen*

I. *Österreichische Volksmärchen*

1Ö:

- A: 1. das Ei austrinken, ohne es zu durchlöchern
2. im großen Walde alle Bäume umhauen und in 3 Tagen alles ausfschichten
3. das Holz anzünden und selbst ins Feuer springen

Z: Die Entenjungfrau auf dem gläsernen Berg finden

das Motiv der helfenden Tiere

2Ö:

- A: 7 Jahre lang einen unbändigen/abscheulichen Wurm sauberwaschen

das Motiv des Tierbräutigams

3Ö:

- A: 1. einen Wagen voll Wein kaufen und dem Riesen geben
2. einen Wagen voll Weizen kaufen und den Tauben geben
3. einen Wagen voll Brot kaufen und den Raben geben

Z: Die Frau mit dem großen Kopf (= die Schönste und die Reichste der Welt) erlösen

das Motiv der helfenden Tiere

4Ö:

- A/Z: den Vogel Fengnis, dessen Gesang die Blindheit heilt, finden

das Motiv des dankbaren Toten
das Motiv der helfenden Tiere

5Ö:

- A: 1. verschiedenes Getreide auseinanderklauben
2. einen Ring aus dem Meere bringen
3. das Lebenswasser holen

Z: Die Prinzessin mit den goldenen Haaren bringen

das Motiv der helfenden Tiere
das Motiv des Lebenswassers

6Ö:

- A: 1. eine große Wiese mit der hölzernen Sense abmähen
2. viele Tannen im Wald mit der hölzernen Axt fällen

Z: Wieder in die Oberwelt kommen

das Motiv der Unterwelt

7Ö:

A/Z: Die Frucht vom wunderbaren Baum der Königstochter bringen

das Motiv der Reise in den Himmel

8Ö:

- A: 1. im großen, großen Hause die Stiege mit dem Besen kehren
2. dem Löwen den goldenen Schlüssel entreißen
3. den zweiten Löwen erlegen und mit dem Schlüssel die Küche aufmachen

Z: Eine Braut heimführen, die nicht von einer Mutter (= Frau) geboren war

das Motiv des Kindes, das nicht von einer
Frau geboren war

9Ö:

- A: Die 11 Brüder dürfen weder reden, noch einen Seufzer tun, während sie
1. mit dem Messer enthauptet werden
2. in Öl gesotten werden
3. im Feuer gebraten werden

Aufgaben an den jüngsten Bruder:

1. mit dem Gewehr etwas im Walde erjagen
2. das Vogeljunge aus dem Ei auffangen
3. 3 Äpfel vom dürren Baum bringen

Z: 12 Brüder sollen 12 (schwarze) Mädchen erlösen

das Motiv des übertretenen Verbots
das Motiv der hilfreichen Tiere

10Ö:

A: Den Bären so lange schlagen, bis ihm die Haut vom Leibe fliegt

das Motiv des Tierbräutigams

11Ö:

- A: Die schöne Königstochter, die ihr Vater eingesperrt hält, befreien
Z: In einer Woche das größere Kunststück zu Wege bringen
-

12Ö:

- A: 1. den schwarzen Mann mit einem Auge mitten in die Stirn tödlich treffen
2. dem Reh mit dem goldenen Halsband einen Kuß geben

Z: Die Königstochter von einem ungeheuren Gespenst befreien

das Motiv der Tierbraut

13Ö:

A: Das Mädchen soll ein Jahr lang das Vöglein pflegen –
es im Wein baden, in ein seidenes Tüchlein wickeln und mit
ihm zusammen im Bett schlafen

Z: Den König Aschelein finden und heiraten

das Motiv des Vogelbräutigams

14Ö:

A: Eine Braut finden, so weiß wie Schnee und so rot wie Blut (Z)

15Ö:

A/Z: Das Schloß mit goldenem Dache, in einem schönen Garten
mit silbernen und goldenen Äpfeln finden

das Motiv des übertretenen Schauerbots

16Ö:

A: Für den kranken König die Milch der Wölfin, der Bärin und
der Hirschkuh bringen

Z: Die Königstochter als Braut bekommen

das Motiv der helfenden Tiere

17Ö:

A/Z: Wer die Königstochter zum Lachen bringt, wird das Reich
erben und sie zur Frau bekommen

das Motiv der helfenden Tiere

18Ö:

A: 7 Jahre lang nicht sprechen, Brennesseln sammeln, sie
verspinnen und davon 7 Hemden anfertigen

Z: 7 Brüder von der Rabengestalt erlösen

19Ö:

<p>A: 1. die schönsten Hutzapfen heimbringen 2. den schönsten Ring bringen 3. die schönste Frau bringen</p>	}	<p>Der Held muß ein Kätz- lein jeden Morgen und jeden Abend mit einer Haselrute streichen/wicksen</p>
---	---	---

Z: Alle Keuschen nach dem Tode des Vaters erben

19Ö:

A: 3 Nächte muß der Held schweigen, während
a) man ihn mit dem Stecken verprügelt
b) man ihn mit dem Dornenstecken verprügelt
c) man ihn mit einem glühenden Eisenstecken verprügelt

das Motiv der Tierbraut

20Ö:

A/Z: Die Königstochter vom dreiköpfigen Drachen befreien

das Motiv der hilfreichen Tiere

22Ö:

A: Den schönen Vogel fangen

Z: Die Königsbraut werden

das Motiv des helfenden Tieres

23Ö:

A: 1. die Schwestern bereitwillig übergeben

2. 3 Nächte 3 Stuten hüten

Z: 3 Schwestern finden

Befreiung der jüngsten Königstochter vom weißen Ritter

das Motiv der helfenden Tiere

das Motiv des Tierbräutigams

24Ö:

A/Z: Die Grafenbraut werden

das Motiv des Aschenputtels

25Ö:

A: 1. eine große Jagd veranstalten

2. die richtige Diagnose stellen

3. die kranke Königstochter heilen

Z: In die Welt ziehen, sich anderwärts sein Brot suchen

das Motiv des hilfreichen Tieres

26Ö:

A: 7 Jahre bei der Kröte bleiben, sich nicht waschen und kämmen

und nichts Warmes essen

– eine Nacht wachen

– etwas Warmes kochen, davon essen, sich waschen und kämmen

das Motiv des helfenden Tieres

27Ö:

A: 3 goldene Federn vom Federnteufel auf dem gläsernen Berg bringen

Z: Die Königstochter vom Federnteufel befreien

das Motiv der hilfreichen Tiere

28Ö:

A: 1. den eisernen Hammer höher als der Teufel in den Himmel werfen

2. in ein riesiges Hifthorn stärker als der Teufel blasen

3. mit dem Teufel auf dem eisernen glühenden Ofen tanzen

Z: Ein Teufelshaar aus der Hölle bringen

29Ö:

- A: 1. der Mutter das schönst gesponnene Garn bringen
 2. die Kröte 3mal mit der goldenen Rute streichen und danach
 3mal damit ins Wasser schlagen (Kröte → die schönste Jungfrau)

Z: Häuschen und Gut erben

das Motiv der Tierbraut

30O:

- A: Den weißen Wolf auf dem gläsernen Berg finden
 Z: Die Königstochter vom schwarzen Jäger befreien

das Motiv des Tierbräutigams

II. *Jugoslawische Volksmärchen*

1J:

A: 3 Schwestern bereitwillig übergeben

A/Z: 3 Schwestern suchen und finden
das Lebenswasser vom Jordan bringen

das Motiv des Tiergemahls
 das Motiv der »äußeren« Seele
 das Motiv der helfenden Tiere

2J:

- A: 1. mit 7 Wagen voller Geld besser als der Rivale handeln
 2. das Reich vom Aussatz heilen, um
 3. ein goldenes Schiff mit 4 Soldaten zu bekommen

Z: Die Königstochter heiraten

das Motiv des Heilkrauts

3J:

- A: 1. Holz und Leckerbissen bringen
 2. einen ebenso schönen Palast wie den des Kaisers bauen
 3. die Sultantochter bringen

Z: Die Sultantochter wieder gewinnen

das Motiv der hilfreichen Tiere

4J:

- A: 1. die Brücke aus Perlen und Edelsteinen vom Kaiserpalast
 bis zum Hause des Schlängleins bauen
 2. einen schöneren Palast als den des Kaisers errichten
 3. im Palast des Schlängleins soll alles schöner als beim Kaiser sein
 4. die Schlangenhaut verbrennen

Z: Um die Kaisertochter für das Schlänglein freien

das Motiv der unfruchtbaren Frau
 das Motiv des Tiergemahls

5J:

- A: 1. den Weingarten anlegen und in 7 Tagen den Wein davon bringen
 2. eine Stadt aus dem Elfenbein in 7 Tagen bauen
 3. die Kaisertochter aus dem anderen Kaiserreich bringen

Z: Die Kaisertochter heiraten

das Motiv des Lebenswassers
 das Motiv der hilfreichen Tiere

6J:

- A: 1. 3 Perlenschnüre auf der Wiese zusammenlesen
 2. über 3 Meere reisen und Äpfel pflücken, aber nur die ganzen Apfelschalen ohne Fruchtfleisch bringen

Z: Den Kaiser und sein Reich erben, seine Tochter heiraten

das Motiv der Tiersprache
 das Motiv der helfenden Tiere

7J:

- A: 1. mit der hölzernen (nicht goldenen) Schaufel die Weinrebe ausgraben
 2. den goldenen Apfel von der goldenen Pappel bringen (ihn mit der hölzernen/nicht goldenen/Stange pflücken)
 3. Aus dem 3. Garten das goldene Mädchen bringen (es mit dem Rechen anfassen, nicht mit den Händen)

Z: Die gestohlene Weinrebe des Königs wieder finden

das Motiv des helfenden Tieres

8J:

- A/Z: Die entführte Kaisertochter vom Drachen befreien
 3 wunderschöne Mädchen befreien

das Motiv der helfenden Tiere

9J:

A: Entdecken, wo die Stärke des Drachen liegt

Z: 2 Brüder vom Drachen befreien

das Motiv der »äußeren« Seele
 das Motiv der helfenden Tiere

11J:

- A: Dem König die schönste »Rose« bringen
 a) den Granatapfel
 b) die Nelke
 c) die Weizenähre

Z: Den Prinzen heiraten und das Königreich erben

das Motiv der Tierbraut

12J:

A: 12 gebratene Schafe, 2 Besen und 1 Strick vorbereiten

Z: Das Lebenswasser für den alten König bringen

das Motiv des Lebenswassers
das Motiv des helfenden Tieres

13J:

A: Die Kaisertochter finden

Z: Die Kaisertochter heiraten

14J:

A: Die Kaisertochter finden:

1. sie vom siebenköpfigen Drachen stehlen
2. den Drachen in den für ihn gebauten Turm einsperren
3. den Drachen im Fliegen ins Herz treffen
4. das Mädchen in der Luft auffangen

Z: Die Kaisertochter heiraten

das Motiv der helfenden Tiere

15J:

- A: 1. In drei Tagen immer mehr Hanf spinnen und das Gesponnene zusammenknäueln
2. An 3 Sonntagen immer mehr Hirse zusammenlesen

Z: Heirat des Kaisersohnes mit dem »Aschenputtel«

das Motiv des hilfreichen Tieres
das Motiv des Fluchs

16J:

A: Die schönste Frau der Welt, Dunja Djuzeli, in Konstantinopel sehen

Z: Dunja heiraten

das Motiv des hilfreichen Tieres

17J:

A: In 8 Tagen 3 Pferde bringen:

- a) das weiße Pferd ohne Brandmal und Zaumzeug
- b) den noch nicht gerittenen Fuchs mit schwarzem Kopf
- c) das unbeschlagene schwarze Pferd mit weißem Kopf und weißen Beinen

Z: Die Kaisertochter heiraten

das Motiv des Schwurs

18J:

A: Der Königstochter 3 Ringe bringen:

- a) den Sternenring
- b) den Mondring
- c) den Sonnenring

das Motiv des Schreibens des Buches (= des Briefes)

19J:

A: Das Heilkraut suchen

Z: Den toten Bruder wieder ins Leben bringen

das Motiv des Heilkrauts
das Motiv der Bruderliebe

20J:

A: Den Vogel aus dem Schoße des alten Weibes mit den goldenen
Haaren wegnehmen (stehlen):

a) das Weib an den Haaren fassen, ohne daß sie es sieht

b) das Weib küssen (der Vogel → die schönste Jungfrau)

Z: Der Glückliche auf der Welt werden

21J:

- A: 1. die schönste und größte Tanne im Walde umpflanzen
 2. den gläsernen Palast bauen
 3. einen breiten Weg von einem zum anderen Palast bauen (mit den schönsten
 Bäumen, auf jedem sitzt ein anderer Vogel)

Z: Die Königstochter heiraten

das Motiv der helfenden Tiere

22J:

- A: 1. den bleiernen Hof pflügen, Hirse säen und am Abend die gebackene Pogatsche
 bringen
 2. alle Kanäle austrocknen
 3. den goldenen Schweifstern fangen

Z: Die jüngste Tochter des Teufelkaisers heiraten

das Motiv der Geburt des Sohns

23J:

- A: 1. dem Kaiser das Mädchen mit goldenen Haaren bringen
 2. dem Kaiser die goldene Ente bringen
 3. dem Kaiser das Füllen bringen

Z: Die Suche nach der Mutter von 12 Töchtern

das Motiv der helfenden Tiere

24J:

- A: 1. Holz hacken
 2. 9 Tage für 9 Para (= Geld) dienen

25J:

- A: 9 Springbrunnen aufmachen, die mit eisernen Toren und silbernen Schlössern
 geschlossen waren.

26J:

- A: In einem Tag dem Kaiser das Rößlein, die Ente und das Mädchen bringen

Z: Die Kaisertochter zur Frau bekommen

das Motiv des helfenden Tieres

27J:

A: Erraten, was für ein Zeichen die Prinzessin auf den Schultern hat

Z: Den Freund wieder ins Leben zurückbringen

das Motiv des Schweigens
das Motiv des Lebenswassers
das Motiv der Freundschaft

28J:

A: In eisernen Opanken zur Mutter Sonne gehen und nach der Arznei fragen

Z: Den halbversteinerten Jüngling wieder lebendig machen

das Motiv der Hilfe der Naturkräfte

29J:

A: Die Apfeljungfrau zur Frau finden

das Motiv des helfenden Tieres

30J:

A: Die schönste Frau auf der Welt finden

das Motiv der »äußeren« Seele

In der Gestaltung der zu erfüllenden Aufgaben zeigen das österreichische und jugoslawische Volksmärchen einen hohen Grad an Einbildungskraft: Es gelingt dem Helden, die unmöglichsten und unvorstellbarsten Aufgaben seiner Auftraggeber zu lösen und das zu erreichen, was man am besten mit folgenden Worten definieren könnte: »Das Märchen ist eine Liebesgeschichte mit Hindernissen, die ihren Abschluß in der endültigen Vereinigung des Paares findet.«⁵

Der jugoslawische Märchenheld hat praktische Arbeiten zu verrichten, wie z. B. Paläste, Brücken oder Wege zu bauen. Wenn er nicht auf der Suche nach Lebenswasser oder Heilkraut ist, zieht er wie der österreichische Märchenheld auch in die weite Welt, um die schönste Braut von einem Ungeheuer zu befreien und sie zu heiraten.

Die Motive der helfenden Tiere und des Tierbräutigams bzw. der Tierbraut sind im österreichischen und jugoslawischen Volksmärchen meist vertreten.

Die für das jugoslawische Volksmärchen charakteristischen Motive der »äußeren« Seele und der Tiersprache finden sich nicht in den bearbeiteten

⁵ Max Lüthi, *Märchen*, S. 3, Definition von Walter A. Berendsohn.

österreichischen Volksmärchen, was aber nicht zum Schluß führen sollte, daß sie überhaupt nie vorkommen.

Das untersuchte Korpus der ausgewählten österreichischen und jugoslawischen Volksmärchen hat ergeben, daß der Märchenschatz beider Länder viele wesentliche Gemeinsamkeiten (z. B. gleiche Anfangsformel, Vorliebe für gleiche Zauberzahlen, Erfüllung ähnlicher Aufgaben mit gleichem Ziel, viele gemeinsame Motive), aber in den kontrastiv gegenübergestellten Eigenarten auch Unterschiede (z. B. die Welt der Haupthelden, der Requisitenbestand) aufzeigt.

LITERATURVERZEICHNIS

- Jolles, André, *Einfache Formen*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1982.
 Latković, Vido, *Narodna književnost*, Beograd, Narodna knjiga, 1967.
 Lüthi, Max, *Das europäische Volksmärchen*, Tübingen, Francke Verlag, 1985.
 Lüthi, Max, *Märchen*, Stuttgart, J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung (Band 16), 1979.
 Lüthi, Max, *Es war einmal vom Wesen des Volksmärchens*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1983.
 Röhrich, Lutz, *Märchen und Wirklichkeit*, Wiesbaden, Franz Steiner Verlag, 1974.

Österreichische Volksmärchen:

Haiding, Karl, *Österreichischer Märchenschatz*, Graz, Verlag für Sammler, 1969:

Titel (Märchennummer; Märchen-Seite) Bezeichnung im Text (Land)

1. Die Entenfrau (2; 14-18) 1Ö (Niederösterreich)
2. Der Schlagenjüngling (3; 19-24) 2Ö (Tirol)
3. Die Prinzessin auf der gläsernen Brücke (5; 29-32) 3Ö (Niederöst.)
4. Der heilende Vogel (6; 33-37) 4Ö (Burgenland)
5. Das goldene Schwalbennest (9; 46-49) 5Ö (Kärnten)
6. Der Graf, der in die Unterwelt kam (11; 58-63) 6Ö (Vorarlberg)
7. Der Wunderbaum (13; 71-73) 7Ö (Niederösterreich)
8. Das Pomeranzenfräulein (26; 130-133) 8Ö (Tirol)
9. Die zwölf Brüder (141 74-82) 9Ö (Niederösterreich)
10. Der Bär (35; 191-194) 10Ö (Tirol)
11. Die zwei Künstler (15; 83-86) 11Ö (Tirol)
12. Die sieben Rehe (16; 87-88) 12Ö (Niederösterreich)
13. König Aschelein (17; 89-91) 13Ö (Burgenland)
14. Die verwunschene Prinzenbraut (18; 92-95) 14Ö (Burgenland)
15. Die schönste Braut (21; 107-113) 15Ö (Niederösterreich)
16. Der Wunderschimmel (23; 116-120) 16Ö (Niederösterreich)
17. Der Wagen »Pick an« (25; 126-128) 17Ö (Oberösterreich)
18. Die Schwester der Raben (28; 142-146) 18Ö (Oberösterreich)
19. Die schönste Braut (37; 202-206) 19Ö (Steiermark)
20. Löwe, Storch und Ameise (38; 207-209) 20Ö (Tirol)
21. Über die Weiber steht nichts auf (44; 234-240) 21Ö (Kärnten)
22. Der rote Apfel (50; 270-271) 22Ö (Kärnten)
23. Der weiße Ritten (30; 153-162) 23Ö (Burgenland)
24. Der gehende Wagen (52; 273-276) 24Ö (Tirol)
25. Das Schimmelchen (58; 303-304) 25Ö (Kärnten)
26. Die faule Kathl (61; 314-316) 26Ö (Tirol)
27. Der Federnteufel (64; 329-336) 27Ö (Burgenland)
28. Der starke Hansl (65; 337-340) 28Ö (Tirol)
29. Die Krötenfrau (75; 381-382) 29Ö (Tirol)
30. Der weiße Wolf (42; 225-228) 30Ö (Burgenland)

Jugoslavische Volksmärchen:

Čubelić, Tvrtko, *Narodne pripovijetke*, Zagreb 1970.
 Dobrašinić, Golub (Izbor), *Bajke naroda Jugoslavije*, Beograd 1978.
 Nanevski, Duško, *Vilinski konjić*, Gornji Milanovac 1981.
 Radojević, Radoje (Priredio, predgovor i pogovor), *Vatra samotvora*.
 Antologija crnogorskih narodnih bajki. Titograd 1976.

Titel (Zitierter Autor; Buchseite) **Bezeichnung im Text**

1. Baš Čelik (Čubelić; 3-18) **1J**
2. Zlatna lada (Čubelić; 19-25) **2J**
3. Čudotvorni prsten (Čubelić; 26-35) **3J**
4. Zmija mladoženja (Čubelić; 36-38) **4J**
5. Zlatorumi ovan (Čubelić; 39-43) **5J**
6. Nemušti jezik (Čubelić; 44-47) **6J**
7. Priča o kraljevoj lozi (Čubelić; 48-52) **7J**
8. Čardak ni na nebu ni na zemlji (Čubelić; 53-55) **8J**
9. Aždaja i carev sin (Čubelić; 56-61) **9J**
10. Vilina gora (Čubelić; 68-69) **10J**
11. Žabica divojka (Čubelić; 97-99) **11J**
12. U laži su kratke noge (Čubelić; 119-125) **12J**
13. Čoban oslobodio carevu kći (Čubelić; 78-81) **13J**
14. Sedam Vlašića (Čubelić; 126-130) **14J**
15. Pepeljuga (Čubelić; 104-107) **15J**
16. Čudotvorno jaje (Radojević; 217-222) **16J**
17. Čudotvorni nož (Radojević; 57-59) **17J**
18. Tri prstena (Radojević; 61-63) **18J**
19. Tri jegulje (Radojević; 123-126) **19J**
20. Tica djevojka (Radojević; 127-129) **20J**
21. Gvozdeni prsten (Dobrašinić; 133-142) **21J**
22. Dečko i đavolski car (Dobrašinić; 173-181) **22J**
23. Dvanaestoro braće (Dobrašinić; 151-160) **23J**
24. Dijete sa devet čiraka (Dobrašinić; 187-194) **24J**
25. Kraljević Marko i vila (Nanevski; 9-11) **25J**
26. Vilinski konjić (Nanevski; 13-18) **26J**
27. Kvočka i dvanaest pilića (Nanevski; 19-25) **27J**
28. Tri sestre vile (Nanevski; 27-33) **28J**
29. Sunčeva djevojka (Nanevski; 79-87) **29J**
30. Dunja Duzeli (Nanevski; 105-110) **30J**

Slavija Kabić: AUSTRIJSKA I JUGOSLAVENSKA NARODNA BAJKA – ZAJEDNIČKE OSOBINE I RAZLIKE OSNOVNIH ZNAČAJKI

Sažetak

Na istraženom korpusu od trideset reprezentativnih austrijskih i trideset jugoslavenskih narodnih bajki komparativno-kontrastivnom analizom bitnih značajki narodnih bajki utvrđene su njihove sličnosti, zajedničke osobine i razlike.

Narodne bajke obaju naroda pokazuju najviše sličnih i zajedničkih crta u početnoj formuli, većini istih čarobnih brojeva, sličnim zadacima koje junaci moraju obaviti, istom cilju kao i u mnogim zajedničkim motivima.

Razlike se očituju u prikazu svijeta glavnih junaka i izboru čarobnih predmeta.

Slavija Kabić: AUSTRIAN AND YUGOSLAVIAN FOLKTALES – COMMON TRAITS AND DIFFERENCES OF BASIC FEATURES

Summary

By a comparative-contrastive analysis of essential features of a group of thirty representative Austrian and thirty Yugoslavian folktales, the author establishes their similarities, common traits and differences.

The folktales of both peoples show the most markedly similar and common traits in the initial phrase, in most of the magical numbers, similar tasks to be performed by the hero, in the similarity of the goal to be attained, as well as in many common motifs.

The differences are manifest in the depiction of the world of the main characters and in the choice of magical objects.