



Faculteit Letteren & Wijsbegeerte

Op de drempel van het avontuur

Analyse van ruimtes in vijftig Russische Sprookjes

Bachelorpaper

Seminarie Algemene Literatuurwetenschap

Bachelor in de Taal- en letterkunde Engels-Duits

Academiejaar 2012-2013

Prof. Dr. Keunen

Shanna Degraeve
Fort Zevenbergen 63,
8200 Sint-Andries

Inhoudsopgave

1.	Inleiding.....	3
2.	Theoretische achtergrond	5
2.1	Narratologie.....	5
2.2	Sprookjes	8
3.	Onderzoeksresultaten	14
3.1	Resultaten missiechronotopen	15
3.1.1	Beginruimtes	15
3.1.2	Drempelruimtes	16
3.1.3	Ruimtes van de donorfunctie.....	17
3.1.4	Drempelruimtes en ruimtes van beproevingen/opdrachten	18
3.1.5	Ruimtes van de opdrachten/beproevingen zelf.....	20
3.1.6	Veilige ruimtes	22
3.2	Resultaten hybride sprookjes.....	22
4.	Case studies	25
4.1	Sprookje 10: Wassilissa de Schone	25
4.2	Sprookje 19: De drie rijken, het koperen, het zilveren en het gouden.....	28
4.3	Sprookje 26: De tsaar van de zee en Wassilissa de Wijze.....	30
4.4	Sprookje 45: De blinde en de beenloze geweldenaar	33
5.	Conclusie	35
6.	Bibliografie.....	38

1. Inleiding

Bij sprookjes denkt iedereen aan de verzamelingen van de gebroeders Grimm of Andersen. Sneeuwwitje, Assepoester en Roodkapje zijn drie van de bekendste verhalen. Het sprookje van Sneeuwwitje portretteert een meisje dat door het slechte karakter van haar stiefmoeder haar alledaagse leven achter zich moet laten. Sneeuwwitje vlucht het bos in en komt bij enkele dwergen terecht, die haar waarschuwen niet alleen rond te dwalen. Ze luistert echter niet naar de goede raad en komt een oude vrouw tegen, die eigenlijk haar stiefmoeder is. De laatste biedt Sneeuwwitje een vergiftigde appel aan, waardoor het meisje in een soort levenloze toestand terechtkomt. Een prins reist op dat moment het land door, vindt Sneeuwwitje en wordt meteen verliefd op haar. Hij kan de vloek (althans in de Disneyversie) met een kus van ware liefde ongedaan maken en uiteindelijk met het meisje trouwen.

Het sprookje van Sneeuwwitje is een ideaal voorbeeld van een verhaal dat ouders aan hun kinderen voorlezen. Dit soort sprookjes past perfect bij het huidige opvoedingspatroon waarbij de kinderen via de verhalen waardevolle lessen leren. Door het verhaal van Sneeuwwitje leren ze dat niet alleen op straat of in de stad mogen ronddwalen en dat ze moeten oppassen voor vreemden, die hen allerlei zoetigheden aanbieden. Volgens Bettelheim leren we op deze wijze vaak morele waarden, levenslessen en inzichten, maar ook onze fantasie wordt op deze manier aangewakkerd (Berger 83). Op deze manier kunnen kinderen over morele ontwikkeling leren. Kinderen verwerven zo een moreel hoogstaande en maatschappijconforme identiteit.

Hoewel het plotverloop van Sneeuwwitje bij de bekendste sprookjes voorkomt, concentreert dit werkstuk zich op de minder bekende sprookjes, die echter het meest voorkomende sprookjestype zijn: de avonturensprookjes. Deze sprookjes onderscheiden zich van de regeneratieverhalen. De sprookjes die hiervoor onderzocht worden, komen uit het verre Rusland en zijn door Alexander Afanesjev gebundeld. Deze verhalen zijn voor ons vaak onbekend terrein en slechts enkelingen zijn vertrouwd met deze vertellingen. Niettemin zijn het uitgerekend deze verhalen die één van de pioniers van de westerse literatuur tot object koos: Vladimir Propp.

Het terrein van de sprookjes is niet volledig onontgonnen dankzij Vladimir Propp, die de verschillende bewegingen en acties in de sprookjes uitvoerig bestudeerd heeft. Propp heeft echter bij deze bewegingen geen ruimtelijke constanten in rekening gebracht. Dit werkstuk

heeft het doel door een grondig onderzoek, de ruimtelijke constanten aan Propp's functies toe te voegen.

Mijn onderzoeksvraag is: wat is avontuur in de avonturensprookjes? Als corpus kies ik voor vijftig sprookjes uit het oude Rusland. Het onderzoek spitst zich toe op avontuur en meer bepaald op de ruimtes van het avontuur, omdat ruimtes een belangrijke rol in de avontuurlijke ontwikkeling van een verhaal spelen. Verschillende ruimtes zoals de Blauwe zee, het bos, diverse paleizen en het huisje van de Baba Jaga komen onder andere aan bod. In mijn uiteenzetting groepeer ik ze in categorieën die narratologisch relevant zijn: initiële ruimtes, donorruimtes, grensruimtes... .

Aan de hand van een studie van deze Russische sprookjes zou ik de verschillende ruimtes in het avonturensprookje aan bod willen brengen. Hiervoor baseer ik me op een theoretisch kader dat bestaat uit narratologische werken van Marie-Laure Ryan en Porter Abbot. Daarnaast komen ook enkele studies van Vladimir Propp en Joseph Campbell (aangevuld met het onderscheid tussen missie- en regeneratieverhalen dat in *Verhaal en verbeelding* centraal staat), over de narratieve logica van de avonturenverhalen aan bod. Ten slotte komt het werk van Bakhtin en Keunen over literaire ruimtes en de rol ervan in de plotontwikkeling aan bod.

2. Theoretische achtergrond

2.1 Narratologie

"Yet, however true it may be that narrative is the representation of events in time, it is no less true that these representations are in space as well.¹" Deze definitie van Porter Abbot levert een prachtige verklaring voor het concept narratief. Die toont duidelijk dat het in een narratief om een representatie gaat die zich niet enkel in de tijd ontwikkelt, maar ook in bepaalde ruimtes plaatsvindt. Bakhtin vond dat er vanwege deze reden een duidelijk, allesomvattend begrip geïkt moest worden. Hij kwam op de proppen met het woord 'chronotoop' en laat zich door de Griekse afkomst van de samensmeltende woorden verklaren:

[...] the word time, for Bakhtin, was no longer adequate and required a new word that would compress together both time and space. He called it the chronotope, from the Greek words for time (chronos) and space (topos). (Abbot 2008: 161)

Ruimtes zijn duidelijk van groot belang in een narratief en dit kan volgens Abbot het best geïllustreerd worden door de informatie over de ruimte achterwege te houden om zo het publiek schrik aan te jagen. De beste manier om dit ter illustratie te brengen is 'the radio play'. In dit soort hoorspel worden we volledig aan geluid overgeleverd en de effecten worden hierdoor geïntensifieerd (Abbot 161). De chronotoop houdt een belangrijk concept in dat ook in sprookjes aanwezig is. Munro is een bekende auteur, die:

Munro takes pains to ensure that readers hold this space in mind during the course of the narrative by having her narrator, early on, trace their itinerary for her older daughter [...] But also, by conveying this scheme of narrative space-time at the outset of the trip (ours and the narrator's), Munro provides a sharp contrast to the unpredictability of what will happen in the actual time and space within which the story takes place. (Abbot 2008: 163)

Abbot toont hiermee aan dat Munro de onvoorspelbaarheid uit haar verhaal elimineert. Dankzij de uitvoerige beschrijving van Munro weet de lezer exact waar wat zal gebeuren. Het is echter net de onvoorspelbaarheid van de bewegingen die tot de spanning en intrige van een verhaal bijdraagt, m.a.w. het intensifieert en verhoogt het angstaanjagend effect (162-163).

Tijdens het lezen gebeurt er onbewust iets in onze hersenen: we nemen de verschillende ruimtes, die in het verhaal gepresenteerd worden, op en maken hiervan een soort mentaal

¹ Abbot, Porter. *The Cambridge introduction to Narrative*. New York: Cambridge University Press, 2008, p. 160.

plannetje. Hierdoor wordt duidelijk dat we een voorstelling van de ruimtes nodig hebben om de plotontwikkeling van het verhaal te kunnen volgen. Marie-Laure Ryan, één van de belangrijkste literatuuronderzoekers in het narratieve veld, verklaart dit:

The reader's mind would be unable to imagine narrative events without relating them to participants, and without situating these participants in a concrete setting. The cognitive processing of narrative thus involves the creation of the mental image of a narrative world, an activity which requires the mapping of the salient features of this world. (Ryan 2003: 335)

Marie-Laure Ryan stelt dat we als lezer de personages van fictieve verhalen met bepaalde ruimtes verbinden. De voorstelling van deze ruimtes vormen in ons hoofd een alomvattend plannetje of overzicht, waarbij we ons als lezer op baseren tijdens het leesproces. Vaak merken we de impliciete details niet op, maar de meest in het oog springende feiten onthouden we wel en deze worden dan toegevoegd aan zo een mentaal plannetje. Vaak zijn deze cognitieve kaarten incompleet en dit is vanzelfsprekend aangezien lezers vaak over details lezen (Ryan 215). Ryan stelt dat grafische voorstellingen van een narratief getekend kunnen worden om bepaalde aspecten van een narratieve tekst te analyseren, maar ze kunnen ook een integraal deel van de tekst vormen (335).

Maps of the textual world, by far the most numerous of the classes discussed in this essay, come in several forms: designed by the author as part of the interface of the text; created by a commissioned illustrator; added by editors; spontaneously drawn by readers, or produced by critics in support of their interpretations. (Ryan 2003: 338)

Zulke visuele voorstellingen van welbepaalde ruimtes kunnen in verschillende vormen verschijnen. Soms kan de auteur deze kaartjes zelf maken en bij het narratief voegen, soms bepalen de uitgeverijen of ze al dan niet een plannetje bij het verhaal voegen om het lezen wat te vergemakkelijken. Ryan spreekt in dit geval van een integrale kaart (336) en vermeldt verschillende boeken zoals *De naam van de Roos* van Umberto Eco of *The Weed That Strings the Hangman's Bag* van Alan Bradley. De illustraties van de voorafgaand genoemde kaarten zijn bijgevoegd in de Appendix.

Tegenover deze integrale kaarten staat het concept van de externe kaarten die door de lezers zelf getekend worden. Vaak worden zulke plannetjes door literatuurwetenschappers of leerkrachten getekend als deel van een methodisch onderzoek (Ryan 336). De lezers stellen zich dan de verschillende personages en hun bewegingen in de ruimte voor:

Mentally simulating movement means that if a character is at point (a), the reader will imagine the objects that define location (a); if the same character moves to point (b), the furniture of setting of (b) will become present to the imagination. (Ryan 2003: 39)

De lezer volgt de verschillende stappen die de personages ondernemen en we kunnen zo de hele reis van een personage volgen. Hierdoor zien we niet enkel de personages, maar samen met hen kijken we naar wat ze op hun reis tegenkomen (Ryan 234).

table of figure 1. The remaining of this essay will be devoted to the illustration of its various categories.

Type of space	Intra-textual	Extra-textual
Real world geography (external space)	—	+
Space of textual world	+	+
Text-Space (Hypertext)	+	— (?)
Spatial form of text	— (?)	+
History of textual world (plot)	— (?)	+

Figure 1: Relations between text and maps

Uit deze tabel van Ryan (337) blijkt dat deze kaarten een visie op een verhaal kunnen werpen en een duidelijke relatie met de tekst voorstellen. Omwille van deze reden zullen zulke kaartjes gemaakt worden voor de case studies die wat later in dit werkstuk besproken zullen worden.

Het concept van de chronotoop zal tijdens het onderzoek gehanteerd worden om te bepalen of het sprookje al dan niet een narratief is. Het concept van de visuele kaarten zal vooral licht werpen op de ruimtes in de plotontwikkeling van de verschillende sprookjes.

2.2 Sprookjes

Verschillende theorieën rond sprookjes hebben zich in verloop van tijd ontwikkeld en Vladimir Propp deed in de jaren twintig van de vorige eeuw uitvoerig onderzoek naar dit soort verhalen. *Morphology of the Folktale* wordt als één van de belangrijkste studies in het veld van de sprookjes beschouwd (Berger 23). Propp stelt in het volgend citaat voor om een morfologische aanpak tijdens het onderzoek te hanteren:

Propp concludes, then, that attempts to study folktales in terms of their historical origins or themes or types of characters lead nowhere. He asserts that what is needed is a means of making a morphological analysis of folktales. (Berger 1997: 23)

Propp wil geen thematische aanpak, zoals die traditioneel gebeurde, maar wil patronen en structuren beschrijven. Dit wil zeggen dat er eerst een studie gemaakt moet worden van de verschillende structuren en vormen van het sprookje, alsook van de verschillende componenten. Men moet vervolgens naar deze componenten kijken alsof ze een systeem vormen en op een bepaalde manier met elkaar in correlatie staan (Berger 23).

Het onderzoek van sprookjes moet op een bepaalde gestandaardiseerde manier verlopen, zodat de componenten van het sprookje in verschillende categorieën onderverdeeld kunnen worden. Wanneer dit daadwerkelijk gedaan wordt, kunnen de structuren van dit soort verhalen onthuld worden. Indien dit niet gebeurt, zijn historische studies en vergelijkingen tussen de verschillende sprookjes niet mogelijk (Berger 23).

Het kernconcept bij Propp is de functie. Onder een functie kunnen we zowel de actie als de gevolgen van een welbepaalde actie verstaan (Berger 24). Dit kan verbonden worden met de uitspraak van Keunen:

Hoewel de setting van een verhaal niet zonder belang is voor de narratieve verbeelding – ik sprak reeds over het belang van ruimte bij het herinneren van verhalen – is het vruchtbaarder om ruimtes erg strikt te verbinden met temporele ontwikkelingen, en meer bepaald met de acties die erin plaatsvinden. (Keunen 2007: 29)

Propp heeft in zijn onderzoek duidelijk benadrukt dat de temporale ontwikkeling de volgorde van de functies beheerst. Propp legt uit dat een bepaalde actie op een welbepaald moment door verschillende figuren in het verhaal kan uitgevoerd worden. Dit maakt het mogelijk om het sprookje onder te verdelen in functies. Het is belangrijk te beseffen, dat deze functies niet samenvallen met het personage die ze uitvoert.

Propp asserts that there are only a limited number of functions (31), and that the sequence of functions found in folktales and fairy tales is always identical – all such stories have the same structure. (Berger 1997: 24)

Vladimir Propp heeft honderd verschillende sprookjes bestudeerd en heeft hieruit genoeg materiaal kunnen putten om zijn functies af te leiden. In totaal onderscheidt hij 31 verschillende functies, waarbij hij elke functie van een symbool, kernwoord en een korte beschrijving voorziet. Dit alles vat hij in een overzichtelijk schema samen (bijgevoegd in het appendix). Hoewel hij 31 functies in het sprookje onderscheidt, hoeven niet alle functies in een verhaaltje aanwezig te zijn, alsook is het belangrijk op te merken dat er vele variaties op de functies bestaan. In een totaalbeeld gezien, kunnen de combinaties van de verschillende functies enorm zijn. Deze functies kunnen trouwens nog altijd in vele moderne verhalen teruggevonden worden. Elk verhaal begint met een ‘initial situation’ waarin de personages geïntroduceerd worden, maar dit wordt niet als een functie gezien (Berger 24).

Zoals eerder vermeld, correleren de verschillende functies met elkaar op een bepaalde manier:

[...] (a) There are only 31 functions; (b) one function develops out of another logically (not a single functions excludes another one); and (c) functions often arrange themselves in pairs (struggle/victory) or in groups (villainy, dispatch, decision for counteraction, departure from home). (Berger 1997: 27)

Het voorgaande citaat verduidelijkt dat de functies elkaar logisch opvolgen. Een voorbeeld hiervan is dat functie N op functie M volgt: concreet wil dit zeggen dat de held een moeilijke opdracht voorgeschoteld wordt en dat hij deze kan oplossen. Bijvoorbeeld in de vierde case studie, sprookje 45, moet Nikita een bruid voor de grimmige tsaar zoeken. De grimmige tsaar heeft welbepaalde verwachtingen en uiteindelijk slaagt Nikita hierin door de tsaar Jelena de Allerschoonste te presenteren.

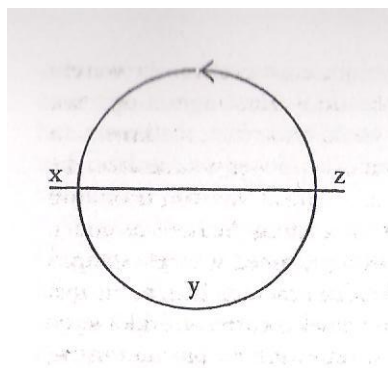
Nu postuleert Propp dat het mogelijk is om een welbepaald sprookje als een soort prototype van alle andere sprookjes te zien. Alle sprookjes kunnen hierdoor als variant van dit prototype gezien worden. Propp suggereert ook dat welbepaalde abstracte representaties aan de grondslag van sprookjes liggen en deze als mythes gezien kunnen worden (Berger 27).

Dit is bijvoorbeeld het geval in de eerste case studie, het sprookje van Wassilissa de schone. In dit sprookje leeft Wassilissa eerst vredig samen met haar vader, tot haar gemene stiefmoeder en haar dochters de rust komen verstoren. De stiefmoeder zendt Wassilissa er op uit om vuur bij de Baba Jaga te halen. In de onbekende omgeving van de Baba Jaga wordt

Wassilissa in de geheimen van de magie van de Baba Jaga ingewijd en slaagt ze in haar opdrachten, waardoor ze terug naar huis kan keren.

Niet enkel Propp vernoemt de mythe als grondslag van sprookjes, ook Joseph Campbell spreekt over de monomythe in *De held met de duizend gezichten*. Campbell legt uit dat er een bepaalde standaardroute in het avontuur van de held is en dat dit een soort vergroting van de formule van de overgangsriten weergeeft: scheiding – inwijding – terugkeer. Deze drie concepten kunnen hierdoor als de kerneenheid van de monomythe beschouwd worden (34). Hij illustreert deze formule door een cirkelvorm, dat als het pad dat de held moet afleggen, gezien kan worden:

Een held waagt zich vanuit de gewone, dagelijkse wereld in een wereld van bovennatuurlijke wonderen: daar biedt hij het hoofd aan mythische krachten en behaalt hij een beslissende overwinning; de held keert terug van zijn mysterieuze avontuur met het vermogen zijn medemensen zegeningen te schenken. (Campbell 2011: 35)



(Campbell 35)

De held in de monomythe staat voor reusachtige opdrachten die hij moet uitvoeren, zodat alles op het einde weer in evenwicht komt. Voorbeelden hiervan in de literatuurgeschiedenis zijn gemakkelijk te vinden: de verhalen van Jason, Prometheus en Aeneas zijn perfecte voorbeelden (Campbell 35).

Campbell maakt in zijn boek duidelijk dat een monomythe, of een avontuur altijd een bepaalde drempeloverschrijding van het bekende naar het onbekende inhoudt:

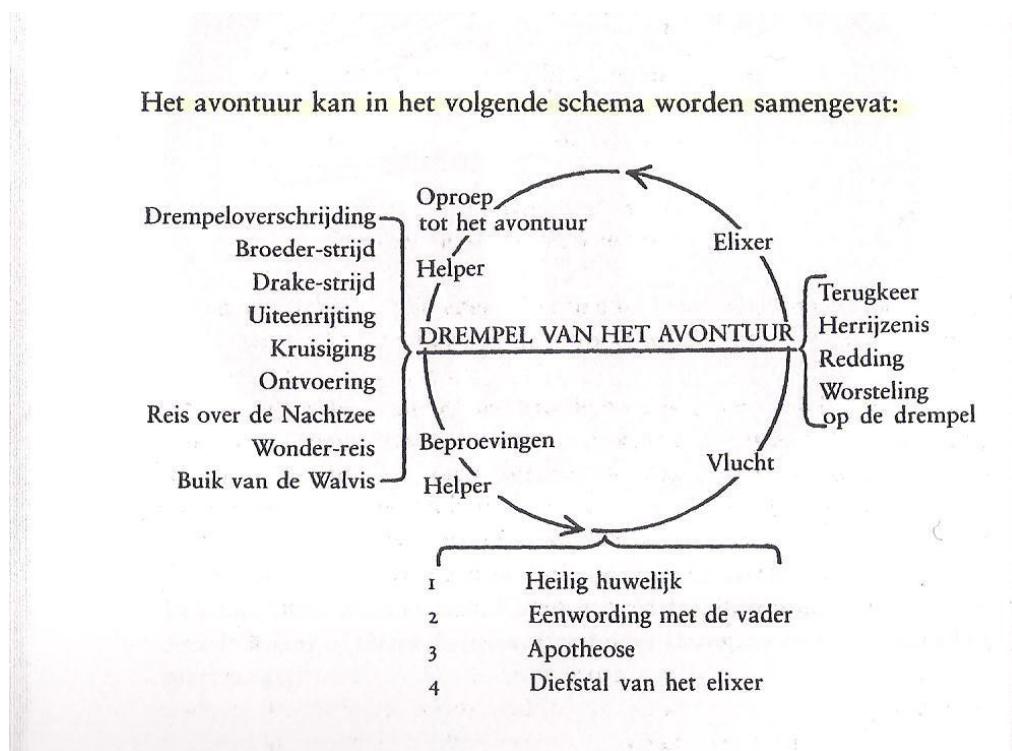
Het avontuur is altijd en overal een doorbreking van de sluier van het bekende en een betreding van het onbekende. De krachten die de grens bewaken zijn gevaarlijk, zich ermee inlaten is riskant, maar voor iedereen die over bekwaamheid en moed beschikt wijkt het gevaar. (Campbell 2011: 77)

Campbell maakt hiermee duidelijk dat er voorafgaand aan een avontuur altijd een bepaald evenwicht is dat verstoord wordt. Daardoor zegt hij impliciet dat de ruimtelijke verankering van groot belang is. Een avontuur houdt in dat de held zijn vertrouwde omgeving verlaat om

allerlei krachten of slechteriken te verslaan of bepaalde opdrachten uitvoeren in een gebied dat hem vreemd is:

Deze eerste fase van de mythologische reis die wij de ‘oproep tot het avontuur’ hebben genoemd houdt in dat het lot de held heeft geroepen en diens geestelijk zwaartepunt heeft verplaatst van binnen de grenzen van zijn bekende omgeving naar een onbekend gebied. Dit gebied van de lotsbestemming, rijk zowel aan schatten als aan gevaren, kan op verschillende manieren worden voorgesteld: als een ver land, een bos, een onbekend eiland, een hoge bergtop of een diepe droomtoestand, maar het is altijd een oord met merkwaardig veranderlijke, veelvormige wezens, beproevingen die de verbeelding te boven gaan, bovenmenselijke daden en onvoorstelbare verrukkingen. (Campbell 2011: 57)

In dit citaat worden de voornaamste plaatsen, waar het avontuur kan plaatsvinden, voorgesteld. Het wordt duidelijk dat de held zich in gebieden moet wagen waar we anders niet heen zouden gaan, want we blijven liever in onze vertrouwde omgeving waar we alles en iedereen kennen. Campbell verduidelijkt dat er heel wat aspecten met avontuur samenhangen, maar niettemin is hij erin geslaagd om al deze elementen in een overzichtelijk schema samen te brengen (206):



Uit het voorafgaand schema blijkt dat het avontuur vaak begint met een drempel die overschreden wordt. Hij verlaat zijn vertrouwde omgeving waar er eerst evenwicht heerste en komt in ruimtes, die een bepaalde drempel voorstellen, waarbij de held van de vertrouwde omgeving naar de onbekende omgeving gaat. De held komt met andere woorden in plaatsen

waar hij anders nooit zou komen. Het avontuur kan starten door een twist tussen broeders; een gevecht tegen een draak; een ontvoering van een bepaald personage etc. Door één van de voorgaande gebeurtenissen wordt de held of heldin tot avontuur opgeroepen en begeeft hij zich nu op de drempel van het avontuur. Hierbij moet hij of zij allerlei duistere krachten afwenden; slechteriken verslaan; bepaalde opdrachten vervullen of beproevingen doorstaan.

Tijdens deze beproevingen kan de held of heldin vaak op de hulp en raadgevingen van bovennatuurlijke wezens of familieleden rekenen. Deze helpers leiden de held vaak naar veilige ruimtes, waar hij even kan uitrusten of een tip krijgt om zijn opdracht te vervullen. Op het einde van het verhaal krijgt de held of heldin (meestal) een beloning in de vorm van een huwelijk; worden de ouders terug met de helden verenigd of kan de held of heldin naar het thuisland terugkeren (Campbell 206-207). Het verloop van deze cirkel vormt het avonturenverhaal. Keunen herdoopt het avonturenverhaal als missiechronotoop, een plotconstructie die zijn naam dankt aan “de grensoverschrijdende missie die de helden in avonturenverhalen moeten ondernemen²”. De missiechronotoop onderscheidt zich van andere vormen van de chronotoop:

Binnen een teleologische chronotoop zijn er verschillende varianten mogelijk, al naargelang van de positie van de conflictchronotoop in het geheel. De positie van het conflict bepaalt immers de tijdsontwikkeling ten gronde: de voorstelling van een fictionele wereld waarin het conflict geprangd wordt tussen twee beelden van evenwicht (een missiechronotoop) zal worden onderscheiden van de regeneratiechronotoop (een voorstelling waarbij het verhaal na een reeks van conflicten uitmondt in een evenwicht) en van de degradatiechronotoop (een tragisch beeld waarin het verlies aan evenwicht centraal staat). (Keunen 2007: 10)

Uit deze uitspraak blijkt dat het conflict in de chronotopen centraal staat. Hierdoor kan er een onderscheid gemaakt worden tussen de verschillende soorten chronotopen, waarbij de missiechronotoop een narratief voorstelt dat een overgang van evenwicht naar conflict en terug naar evenwicht inhoudt; de regeneratiechronotoop geeft een overgang van conflict naar evenwicht weer en de degradatiechronotoop stelt de overgang van evenwicht naar conflict voor.

De variaties op het simpele thema van de monomythe zijn ontelbaar. In veel verhalen worden een of twee typerende elementen uit de volledige cyclus geïsoleerd en breed uitgemeten (het motief van de beproeving, van de vlucht, van de schaking van de bruid), terwijl in andere een aantal onafhankelijker cycli aaneengeregen wordt tot een reeks. (Campbell 2011: 207)

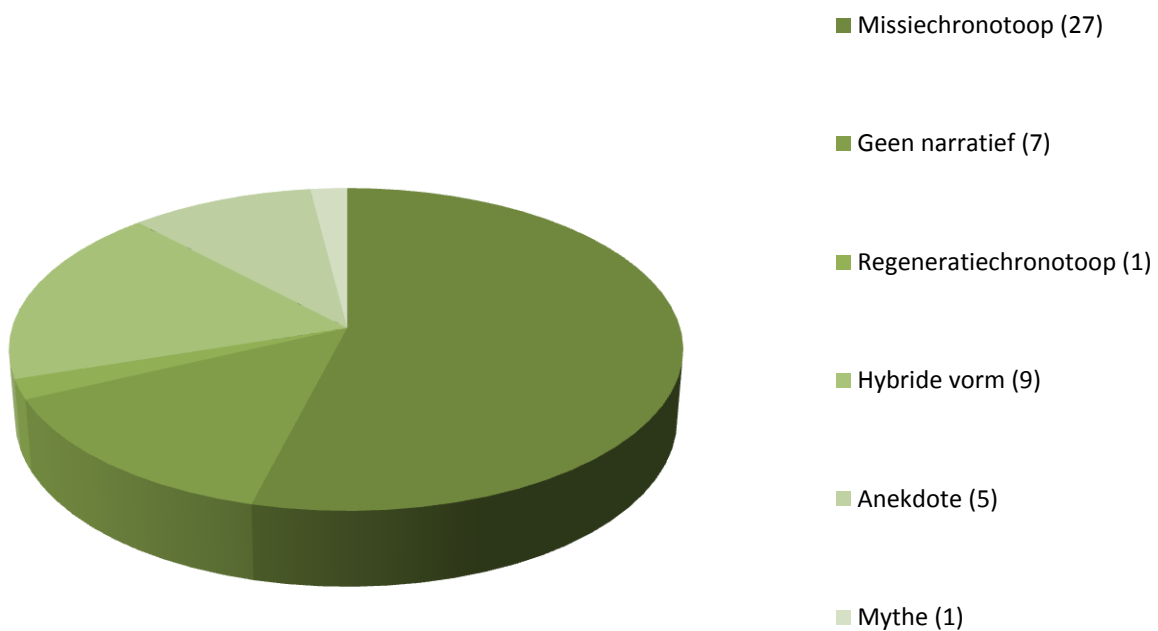
² Keunen, Bart. *Verhaal en verbeelding: chronotopen in de westerse verhaalcultuur*. Gent: Academia press. 2007, p. 124.

Deze uitspraak van Campbell is van groot belang in dit sprookjesonderzoek, wat zal blijken uit de algemene resultaten en het overzicht van de sprookjes, dat in het appendix is bijgevoegd. Zo blijkt dat net als bij Propps opeenvolging van functies, niet altijd alle elementen van de cirkel aanwezig zijn en vaak ligt de klemtoon op een opeenvolging van huwelijken, opdrachten of beproevingen terwijl er in andere sprookjes een echte cyclus, zoals in de cirkel van Campbell voorgesteld wordt, van verschillende elementen naar voren komt.

3. Onderzoeksresultaten

Tijdens mijn analyse van vijftig Russische Sprookjes concentreerde ik mij op de verschillende ruimtes die held of heldin moet doorkruisen tijdens zijn of haar avontuur. Natuurlijk is het onmogelijk om alle ruimtes in de verhalen te analyseren en werd er daarom op bepaalde ruimtes gefocust. De volgende ruimtes werden onderzocht: de beginruimtes; veilige ruimtes; de ruimtes waar bevel tot de verschillende opdrachten gegeven wordt; drempelruimtes en de ruimtes waar de held of heldin de opdrachten of beproevingen daadwerkelijk moet uitvoeren. Om met deze analyse te kunnen starten, moest er natuurlijk eerst onderzocht worden of wel alle vijftig sprookjes avonturenverhalen waren.

Soorten verhalen

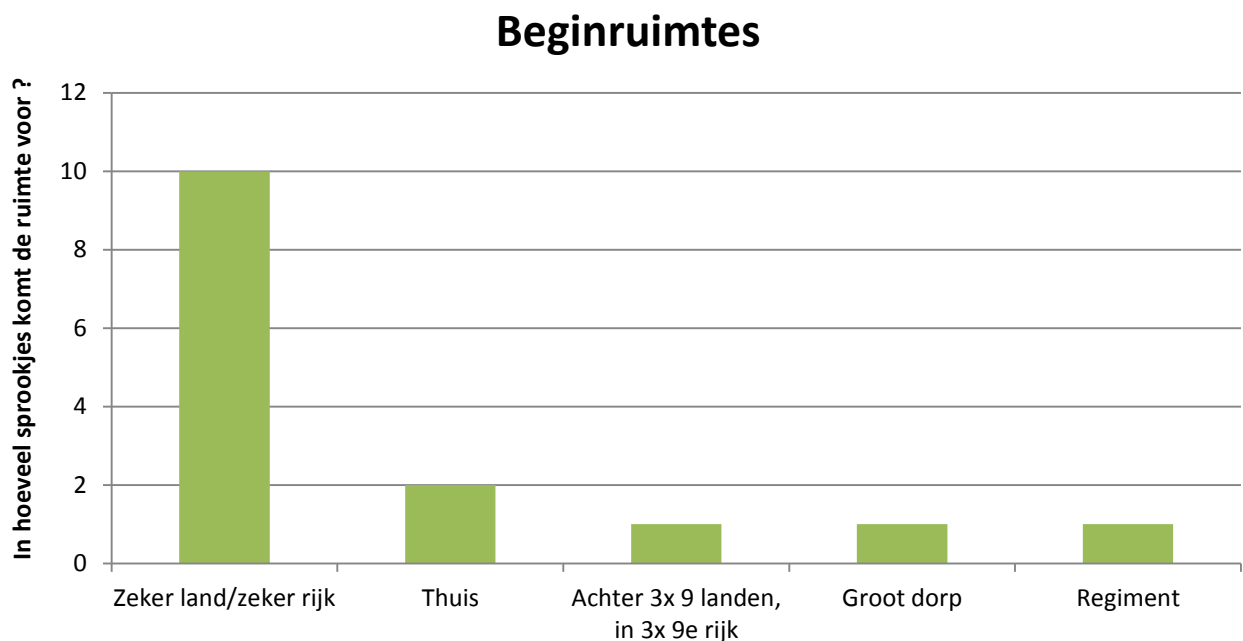


Uit mijn onderzoek blijkt overduidelijk dat niet alle vijftig sprookjes onder de categorie avonturensprookje vallen. Slechts 27 sprookjes kunnen als ‘volbloed’ missiechronotoop gezien worden. Enkele sprookjes vallen zelfs volledig uit de boot omdat ze geen narratief zijn, aangezien ze geen echte plotontwikkeling voorstellen en omdat ze geen tijd en/of ruimte-element hebben. Eén sprookje verloopt bijvoorbeeld zoals een mythe, waarbij het tijdloze en de herhaling naar voren komt en er eigenlijk geen echte plotontwikkeling is. Er zijn ook vijf anekdotes in de bundel aanwezig, één regeneratiechronotoop en negen sprookjes die hybride zijn. Zulke hybride verhalen vermengen een missiechronotoop en een degradatiechronotoop

(bijvoorbeeld sprookje 11: Klimka de dief); of een anekdotische missiechronotoop, Enkel de hybride sprookjes die een element van de missiechronotoop bevatten worden onderzocht en in een aparte sectie ondergebracht. In dit geval wordt dan enkel het avonturengedeelte van het hybride sprookje onderzocht. Wat op voorhand duidelijk in gedachten moet gehouden worden, is dat vanaf een bepaalde ruimte in een sprookje voorkomt, deze geteld wordt. Wanneer dezelfde ruimte in hetzelfde sprookje nog eens voorkomt, wordt deze niet meer bijgeteld.

3.1 Resultaten missiechronotopen

3.1.1 Beginruimtes



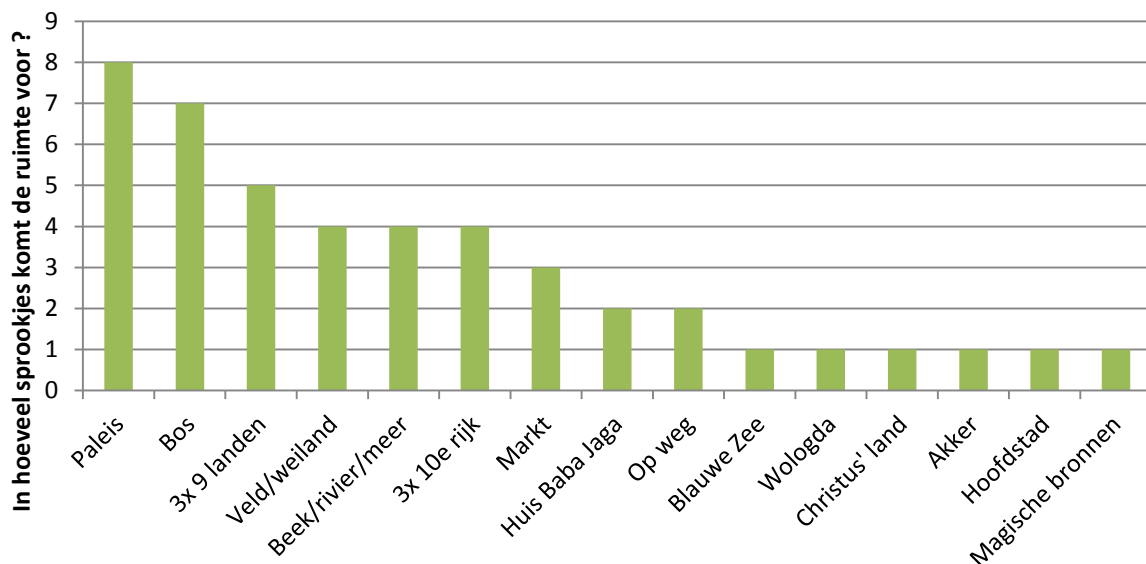
Zoals uit deze grafiek af te leiden valt, zijn er slechts vijf initiële ruimtes in de missiechronotopen ontdekt. Dit valt te wijten aan het feit dat een sprookje niet altijd een duidelijke beginplaats aangeeft, wat op zich eigenlijk geen probleem vormt. Uit de grafiek valt een duidelijke tendens af te leiden: tien van de 27 sprookjes beginnen ‘in een zeker land, in een zeker rijk’; ‘in een zeker rijk’ of ‘in een zeker land’. De vier andere beginplaatsen zijn ook tamelijk vaag en geven eigenlijk geen duidelijke omschrijving van de ruimte weer.

Alle vijf ruimtes lijken wel tamelijk groot over te komen, zoals ‘achter driemaal negen landen in het driemaal negende rijk’. Door deze vaagheid en de impressie van grootheid van de beginruimtes kan de fantasie van de lezer eigenlijk volledig op hol slaan. Ik geloof daarom dat de vaagheid van de beginruimtes de universaliteit van het sprookje wil benadrukken, want het is niet omdat het Russische sprookjes zijn, dat ze hiervoor per se in Rusland moeten

plaatsvinden. Iedere lezer kan zich de ruimtes voorstellen zoals ze willen en waar ze ook willen. Het aspect van de universaliteit is één van de mooie dingen aan sprookjes, omdat een sprookje hierdoor voor iedere lezer iets anders kan worden.

3.1.2 Drempelruimtes

Drempelruimtes



Tijdens mijn analyse heb ik verschillende drempelruimtes gevonden. Onder drempelruimte heb ik het volgende opgevat: een ruimte waar het personage door moet reizen om tot de ruimte van het daadwerkelijke avontuur te komen. De drempelruimte is een plaats die niet meer tot de vertrouwde omgeving van de held of heldin behoort, maar nog niet echt gevaar inhoudt.

Zoals uit de grafiek af te leiden valt, is er een duidelijke tendens. Het paleis komt in acht sprookjes als drempelruimte voor. Dit kan verklaard worden door het feit dat de held of heldin aan de macht van een rijk persoon onderworpen is. Het paleis is op zich al een avontuurlijke ruimte, aangezien de held vaak een simpele mens is en normaalgezien niet in een paleis komt. Ook het bos komt duidelijk als drempelruimte naar voor, wat wel te verwachten was. Ferber verklaart in zijn *Dictionary of Literary Symbols* dat het bos een vreemde, donkere en gevaarlijke plaats is, die we liever niet doorkruisen (78-79). In de sprookjes komt niet zomaar *een* bos voor, maar een donker of somber bos. Dit intensifieert het effect van gevaar en duisternis, want vaak weten we niet welke krachten of beesten daar op ons wachten.

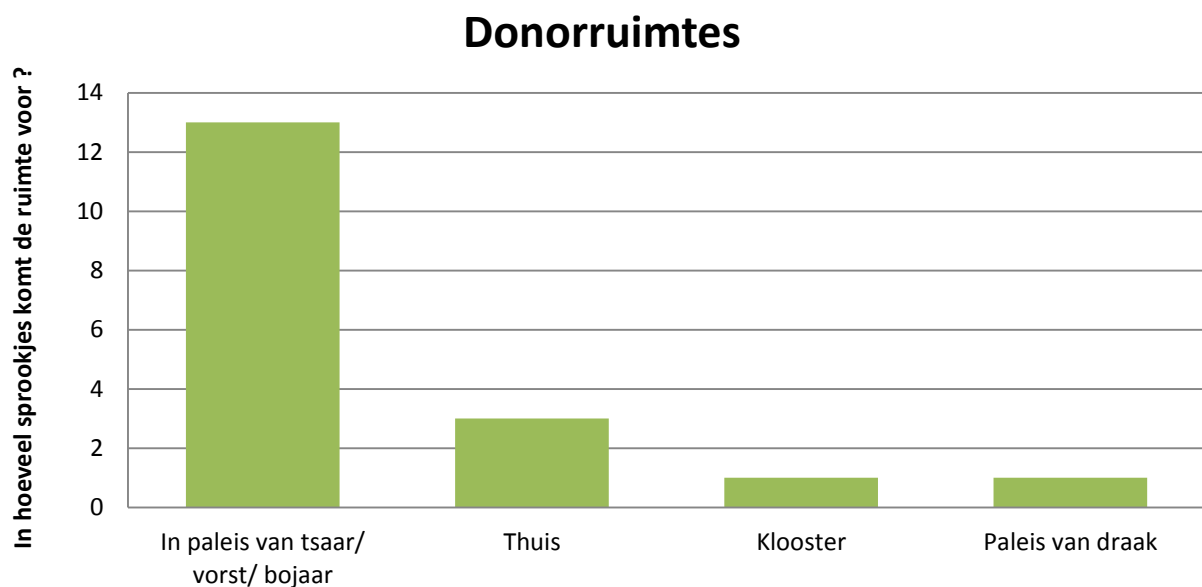
Vaak doorkruist de held ook driemaal negen landen, hoewel dit geen specifieke plaatsaanduiding is, impliceert het dat het een gigantische ruimte is, net zoals het driemaal

tiende rijk. De held zal een lange, zware reis moeten afleggen vooraleer het eigenlijke avontuur kan beginnen. Ook op de markt ontmoet de held een onbekende of familielid dat later de held kan helpen of verder sturen op avontuur. Een markt is vaak ook een grote plaats, die vrij aan interpretatie is. Vlaamse lezers kunnen bijvoorbeeld de markt van Brugge in gedachten hebben.

Ook het huisje van de Baba Jaga valt op in de resultatenreeks. Hoewel de Baba Jaga een slechte reputatie heeft, moet dit toch enigszins verduidelijkt worden. Na het lezen van de verschillende sprookjes wordt duidelijk dat de Baba Jaga ofwel een slechte, gemene heks is ofwel een helper voor diegene die haar respecteren; ze krijgt dus een duidelijk dubbele connotatie. In het geval van de drempelruimtes treedt ze naar voor als de goede heks, die mensen helpt of goede raad geeft, waardoor de held zijn reis kan vervolgen. Zo stuurt ze bijvoorbeeld de blinde en beenloze in sprookje 45 naar de magische bronnen. Hier herwinnen beiden hun gezondheid en kunnen zo hun pad vervolgen om de grimmige tsaar uit de klauwen van Jelena te bevrijden.

Als laatste ruimte valt 'Wologda' in de resultatenreeks op omdat dit de enige specifieke plaatsaanduiding is; de overige ruimtes in de sprookjes zijn eerder vaag of vrij aan interpretatie.

3.1.3 Ruimtes van de donorfunctie



Bij het onderzoek van de ruimtes waar de bevelen tot bepaalde opdrachten gegeven wordt, zijn er vier verschillende ruimtes uit de bus gekomen. Om deze ruimtes iets gemakkelijker te

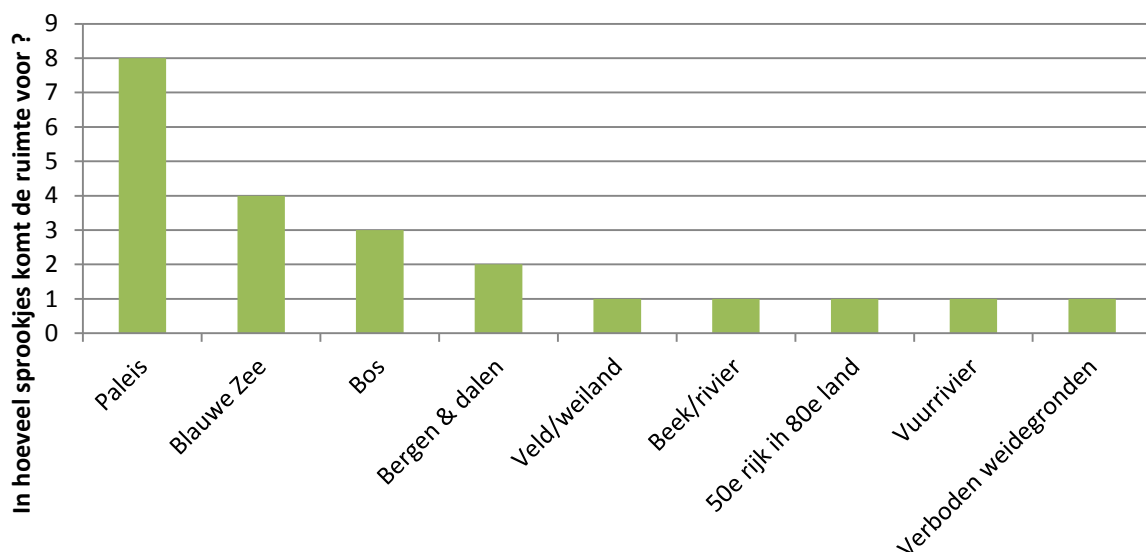
benoemen, gebruiken we vanaf nu de term ‘donorruimtes’. De donorfunctie houdt in dat de held een opdracht zal krijgen, waarbij hij getest zal worden. Op dit moment kan de held een helper of hulpmiddelen toegewezen worden (Berger 26). In dertien sprookjes valt het bevel in een paleis van tsaar, vorst of bojaar. In drie andere gevallen worden de bevelen thuis gegeven. In een klooster of een paleis van een draak wordt ook telkens één keer bevelen gegeven.

Wat ik uit deze resultaten kan afleiden, is dat de bevelen altijd gegeven worden door mensen die veel macht, geld en aanzien bezitten. Een tsaar, vorst of bojaar zijn geen mensen die tot de laagste sociale klasse behoren, waardoor de held of heldin, die vaak een gewone, simpele sterveling is, hen moet gehoorzamen. Deze afleiding kan ook toegepast worden op het thuisfront, waar een dochter of zoon de ouders moet gehoorzamen omdat deze ouderlijke macht heeft. De kinderen kunnen ook niet ontsnappen aan dit soort macht en moeten gehoorzamen. Hetzelfde gaat op voor het klooster. De inwoner van een klooster, vaak een priester, heeft macht over mensen. Dit soort macht heeft hij van God zelf gekregen en mag niet betwist worden en ook de draak is een wezen, waarvan je de macht beter niet betwist.

Het is duidelijk dat de held of heldin geen andere keuze heeft dan te gehoorzamen, waarbij hij/zij gedwongen wordt om op pad te gaan en verschillende opdrachten uit te voeren of beproevingen te ondergaan.

3.1.4 Drempelruimtes en ruimtes van beproevingen/opdrachten

Drempelruimtes & beproevingen/opdrachten



Vooraleerst de resultaten besproken kunnen worden, moet verduidelijkt worden, dat deze resultaten ruimtes voorstellen die zowel drempelruimtes zijn als ruimtes waar de

beproevingen op opdrachten plaatsvinden. Het zijn zowel plaatsen van het onbekende als plaatsen waar de held zijn moed en doorzettingsvermogen moet tonen.

Het paleis komt als toonaangevendste plaats voor, wat correleert met de resultaten van de drempelruimtes hierboven. Het paleis kan gezien worden als een ruimte, die de gewone sterveling normaal gezien niet doorkruist, maar gedwongen is om aan de bewoner ervan te gehoorzamen. Tsaren, bojaren en rijke heren hebben aanzien en het is niet aangeraden hun macht te betwisten.

Ook de blauwe zee komt duidelijk als locatie naar voren. Vaak begint het avontuur of een deel van het avontuur bij het oversteken van de zee. Ferber legt in zijn woordenboek uit dat de zee voor ons vreemd en gevaarlijk is (179-182). We zijn als mensen eigenlijk wezens van het land en we voelen hier ons het veiligst, aangezien we op het land opgegroeid zijn. Hoewel het een gevaarlijke plaats is, is het kunnen oversteken van de zee een belangrijk gegeven. Indien we levend terugkomen, hebben we verschillende levenslessen, inzichten en vaardigheden verworven. Ferber legt uit dat de zee als een brug tussen leven en dood gezien kan worden (179).

Bergen en dalen zijn gigantische fenomenen van Moeder Natuur. Ze te doorkruisen is vaak een lastige opdracht, maar toch wijken de helden in sprookjes hiervoor niet terug. Een berg heeft iets angstaanjagend, overweldigend en tegelijkertijd heilig, want een mens is zo nietig in vergelijking (Ferber 129). Ook het 50° rijk in het 80° land klinkt ontzaglijk groot en wie weet wat een mens daar allemaal kan tegenkomen. De lezer kan deze ruimte wel volledig naar eigen zin indelen of voorstellen.

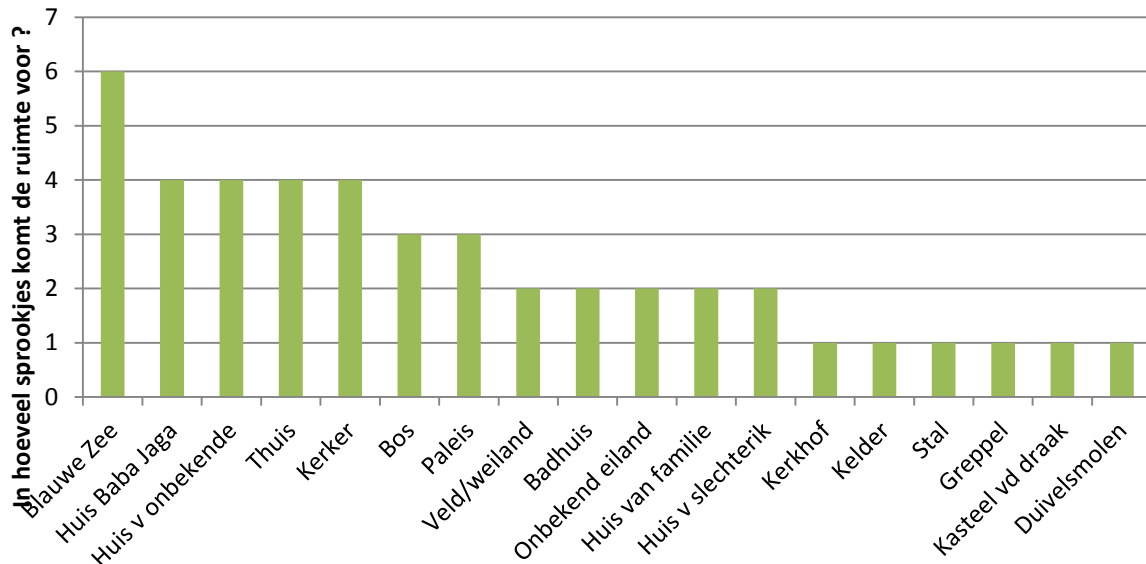
Het oversteken van een rivier of een beek kan vaak als een symbolische transformatie gezien worden (Ferber 170-172). Het kan ons verschillende vaardigheden en wijsheden opleveren. Ook een vuurrivier is een bepaald fenomeen dat niet veel voorkomt. Vuur is vaak een levensgevaarlijk natuurfenomeen en in combinatie met een rivier kan dit een doodsbedreigende situatie creëren, maar gelukkig kan Iwan in het 16° sprookje (Marja Morewna) dit overwinnen.

Het laatste resultaat ‘de verboden weidegronden’, spreekt voor zich. Het zijn niet zomaar weidegronden, maar verboden weidegronden. De held wordt eigenlijk al op voorhand gewaarschuwd om deze niet te betreden. De held in het 41° sprookje doet dit toch en draagt

hiervan duidelijke gevolgen, indien hij de verschillende aanvalstroepen van de prinses overwinnen moet.

3.1.5 Ruimtes van de opdrachten/beproevingen zelf

Locaties opdrachten/ beproevingen



Deze resultaten geven de ruimtes weer waar er opdrachten uitgevoerd of beproevingen ondergaan moeten worden. De blauwe zee komt hier als gevaarlijkste plaats naar voren en zoals eerder uitgelegd, neemt de zee het leven van veel mensen tijdens hun reis. Ook het huisje van de Baba Jaga is een gevaarlijke plaats. Bij deze resultaten is ze geen helper, maar uitsluitend een gemene heks, die je van angst laat beven. Vooral als het sprookje beschrijft hoe ze komt aanvliegen in haar zwevende vijzel is dit toch een bovennatuurlijk beeld, dat onze schrik versterkt (zie de eerste case study).

Ook het huis van onbekende personen, die de held of heldin tijdens zijn of haar reis tegenkomt, is een plaats van beproevingen. De held komt deze personen toevallig tegen en vindt onderdak en warmte bij hen, waardoor deze ruimtes kunnen hoofdzakelijk als rustplaats gezien kunnen worden, maar vaak moet de held met de onbekende samenwerken om verschillende klusjes te klaren.

Hoewel het thuisfront een veilige plaats lijkt te zijn, is dit niet altijd het geval in sprookjes omdat we vaak met gemene stiefmoeders of vertoornde vaders te maken krijgen, die niet altijd het beste met hun kroost voorhebben. Dit is bijvoorbeeld het geval in sprookje 10 en 26.

De kerker of gevangenis is een plaats waar de held zijn macht eigenlijk kwijt geraakt en vaak gebeuren er dingen die de held niet kan tegenhouden. Het beeld dat we van een kerker hebben is dat van een donkere, natte en kleine ruimte. Het verblijf in een kerker houdt barre leefomstandigheden in, die we liever omzeilen.

Ook het bos is, zoals eerder uitgelegd, een plaats vol gevaren en dreigende krachten. Hoewel de mens natuurlijke instincten heeft, blijven we liever uit een bos weg omdat we niet volledig met de natuurlijke krachten vertrouwd zijn. Als we het pad in een bos verlaten of de weg verliezen, kan dit ons problemen bezorgen en ons wezens laten ontmoeten zoals de gemene Baba Jaga.

Hoewel het kasteel van de draak gevaarlijk lijkt, zijn de opdrachten die hier uitgevoerd moeten worden, tamelijk gemakkelijk en blijkt de draak later in het sprookje de held zelfs te helpen (Sprookje 5: Het wonderhemd). De draak kan als een duister wezen gezien worden, maar hij spuwt ook vuur, wat voor warmte en licht in duisternis kan staan (Ferber 185-190).

De ruimte van het onbekende eiland spreekt eigenlijk voor zich. Het is een ruimte die ons volledig vreemd is en we weten niet wat er ons te wachten staat. Een eiland ligt vaak ook wat afgelegen, niet dicht bij de bewoonde wereld, wat het bevreemdend effect versterkt.

De beschrijving van de duivelsmolen is er één van een zwaarbewaakte ruimte en zelfs de naam van deze ruimte roept angst op bij de lezer en de held. De duivel is doorheen de geschiedenis als een bron van kwaad opgevat en op deze locatie wordt het doorzettingsvermogen en de moed van de held dan ook weldegelijk getest (zie sprookje 2: De dierenmelk).

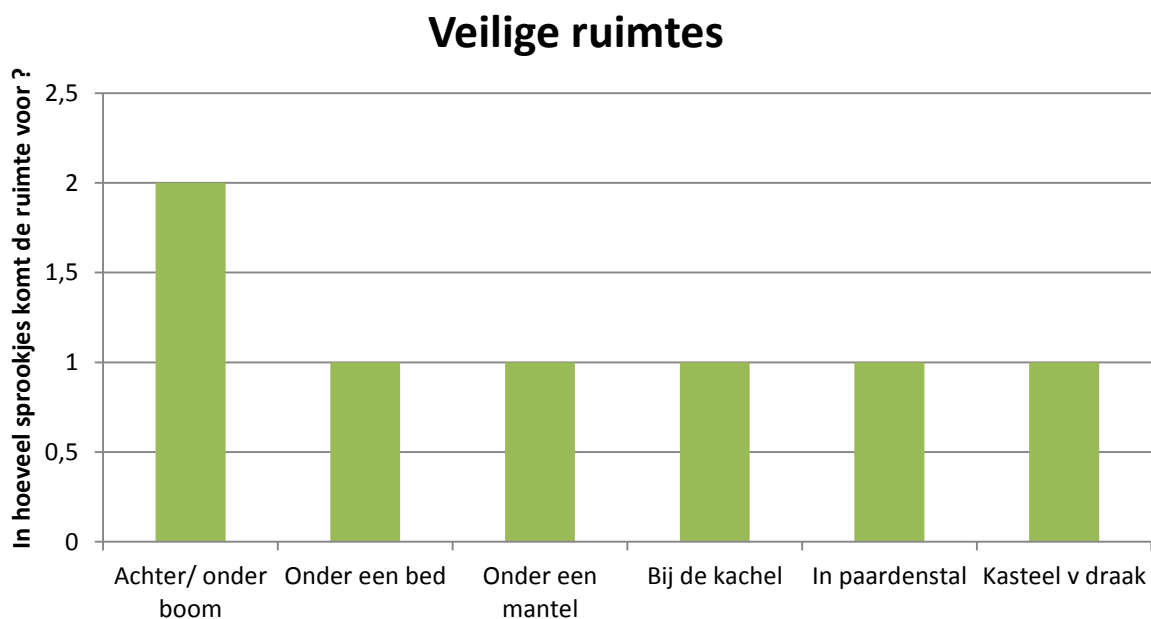
Ook het kerkhof is een plaats waar we liever wegblijven, tenzij het natuurlijk echt moet. Een begraafplaats is de rustplaats van de doden, waar zielen van de overledenen kunnen ronddwalen en in dit opzicht is dit voor de levende held onbekend terrein. In het 24^e sprookje moet de held het kerkhof ook nog eens 's nachts bezoeken en daar beproevingen doorstaan. Het schrikwekkend effect van de graafstenen wordt door de duisternis in het verhaal nog eens geïntensifieerd.

Wat ik enigszins wel vreemd vind, is het badhuis als beproevingsplaats. In de hedendaagse cultuur is een badhuis een relatief ontspannende ruimte, waar er geen reden tot angst is. Natuurlijk moet er rekening gehouden worden met het feit dat in de sprookjes het

badhuis tot levensbedreigende temperaturen opgestookt wordt. Ondanks dit feit blijft het enigszins toch een vreemde plaats.

Concluderend kan ik stellen dat de plaatsen van beproevingen of de opdrachten als angstaanjagende, vaak donkere ruimtes gezien kunnen worden. We blijven er liever weg, tenzij het avontuur ons daarheen voert. Het zijn vaak plaatsen waar de held gevechten tussen leven en dood moeten leveren. We voelen ons natuurlijk veiliger in onze eigen omgeving, maar zonder een gevaarlijke, onbekende plaats of een ruimte die angst inboezemt, is er natuurlijk geen avontuur.

3.1.6 Veilige ruimtes

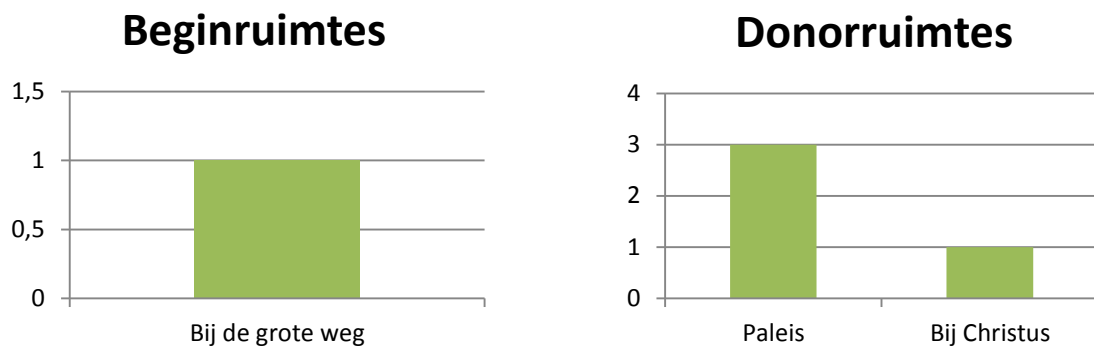


Het ontdekken van veilige ruimtes in de avonturensprookjes leverde ietwat minder resultaten op, maar blijft niettemin toch interessant. Uit de resultaten blijkt dat een mens zich altijd op een plaats gaat verstoppen die warmte uitstraalt, en dat deze warmte ons geruststelt. Natuurlijk zijn de veiligste plaatsen de ruimtes die uit het zicht van de tegenstander zijn. Wat ook opvalt, is dat een mens zich graag dicht bij de natuur verstoopt (zoals in een boom, bij paarden of een draak), wat volgens mij te verklaren is, dat we in momenten van gevaar altijd terugvallen op onze natuur-/ basisinstincten.

3.2 Resultaten hybride sprookjes

Hoewel er negen hybride sprookjes (sprookje 3, 8, 11, 18, 20, 27, 31, 34) zijn, zullen deze niet allemaal onderzocht worden. Enkel de hybride vormen die een missie-element bevatten,

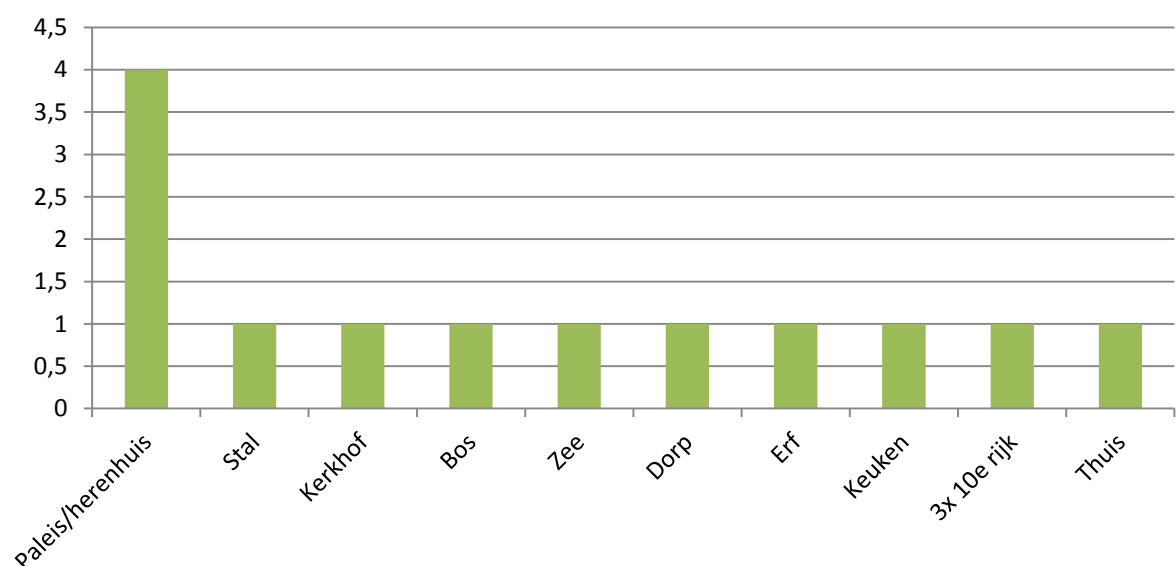
werden onderzocht. Concreet wil dit zeggen dat sprookje 3, 8, 11, 18, 20, 31 en 34 onderzocht zullen worden.



Uit mijn analyse blijkt dat slechts in één hybride sprookje een beginplaats gevonden kan worden en dat dit net zoals bij de missiesprookjes een tamelijk vage ruimte is, zodat de fantasie op hol kan slaan. Hierdoor kan de lezer het sprookje plaatsen waar hij wil, wat weer bijdraagt bij de universaliteit van het sprookje.

De donorruimtes correleren duidelijk met de plaatsen die in de missiesprookjes gevonden zijn. Uit het onderzoek blijkt dat het paleis dé ruimte van de donorfunctie is. Helden in deze hybride vormen moeten ook invloedrijke personen gehoorzamen. In één geval geeft Christus zelfs bevelen en het is vanzelfsprekend dat hij een persoon met grote invloed is en gehoorzaamd moet worden.

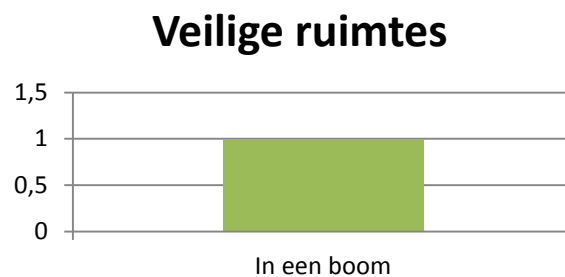
Plaatsen v beproevingen



Het grootste aandeel in mijn analyse hebben natuurlijk de ruimtes waar de beproevingen of opdrachten daadwerkelijk plaatsvinden. De grafiek toont duidelijk aan dat de meeste beproevingen plaatsvinden in een paleis, de gewone held moet de heer of tsaar, die veel aanzien en geld heeft, gehoorzamen. Het paleis is een ruimte waar een gewone sterveling normaal niet komt, met andere woorden is het een vreemde plaats, waar krachten of mensen kunnen wonen, die onbekend en gevaarlijk kunnen zijn.

De andere resultaten geven ook ruimtes aan, die we normaal niet doorkruisen. Een kerkhof, bos, zee of het driemaal tiende rijk is een ruimte die gevaar kan inhouden. Een kerkhof is de rustplaats van de doden en in dit geval wordt het 's nachts bezocht, wat bijdraagt tot het gevaar en de vreemdheid van de ruimte. Ook een donker, somber bos doorkruisen we liever niet, want we voelen ons veiliger in de omgeving waar we opgegroeid zijn en iedereen kennen. Wanneer een bos donker is, kunnen we ook minder zien, wat inhoudt dat we alle gevaarlijke beesten en krachten minder snel zullen waarnemen, hoewel deze wel aanwezig zijn.

De zee is, zoals eerder uitgelegd, een ruimte waar het vaak over leven en dood gaat. Mensen voelen zich thuis op het land en diepe wateren hebben al veel slachtoffers gemaakt. Kort samengevat moet de held of heldin ruimtes doorkruisen die vreemd en levensbedreigend kunnen zijn. Als we deze ruimtes echter kunnen doorkruisen zonder gewond te geraken of dood te eindigen, levert het ons wijsheden en vaardigheden op.



Net zoals bij de missiechronotopen werd er in de hybride sprookjes ook gezocht naar veilige ruimtes. Uit de grafiek blijkt dat dit bitter weinig resultaten oplevert. Slechts in één sprookje werd een veilige plaats gevonden. Hoewel er maar één plaats gevonden is, correleert deze wel met de missiesprookjes. De held verstoppt zich duidelijk graag in een boom, waar het veilig is en er niemand tot bij hem geraakt.

4. Case studies

In dit onderzoek is het enigszins onmogelijk om alle sprookjes in detail te bespreken, enerzijds wegens de lengte van het sprookje of gewoon omdat het sprookje niet ‘interessant’ genoeg is. Daarom zijn vier specifieke sprookjes uitgekozen om wat dieper te analyseren. De reden waarom nu net deze sprookjes gekozen zijn, is omdat ze voor mij de ideale missiechronotopen vormen. Ze hebben vaak veel verschillende ruimtes met prachtige beschrijvingen waarbij de fantasie volledig op hol kan slaan. Bij ieder sprookje heb ik ook een cognitieve kaart getekend, waarbij het duidelijk zal worden dat de langere verhalen een grotere en ingewikkeldere kaart zullen hebben. De kaarten worden telkens nog eens in een groter formaat in het appendix bijgevoegd.

4.1 Sprookje 10: Wassilissa de Schone

Dit sprookje begint als vele andere in de bundel, ‘in een zeker land’, waardoor de universaliteit van het sprookje nogmaals verduidelijkt wordt. De heldin in dit sprookje is Wassilissa, die een heel lief en mooi kind is. De stiefmoeder kan dit echter niet verdragen en probeert haar stiefdochter op verschillende manieren te kwellen. Wassilissa heeft echter een popje van haar stervende moeder gekregen, dat haar altijd helpt. Wanneer de vader eventjes op zakenreis moet, verhuist de kwade stiefmoeder met haar dochters en Wassilissa naar een huisje in een somber bos. Het is niet zomaar een bos, maar een bos dat de gekwelde toestand van het meisje goed naar voren brengt, alsook het duistere, donker karakter van de stiefmoeder.

In datzelfde bos woont de Baba Jaga en “ze liet niemand bij zich toe en at mensen op of het kuikens waren”³. Deze omschrijving van de Baba Jaga is natuurlijk geen plaatsomschrijving, maar het draagt wel bij tot de angstaanjagendheid van deze heks en beïnvloedt de toon van de rest van het sprookje. Door een list kan de stiefmoeder Wassilissa om vuur naar het huisje van de Baba Jaga sturen: “Wassilissa maakte zich gereed, stopte het popje in haar zak, sloeg een kruis en ging het sombere bos in. Onder het lopen bibberde ze van angst.”⁴ De lezer wordt door deze beschrijving van Wassilissa al voorbereid op wat nog moet komen, wat met andere woorden schrikwekkend zal zijn.

³ Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p. 36.

⁴ Idem, p. 37.

Wanneer Wassilissa bij het hutje van de Baba Jaga aankomt, geeft de schrijver een prachtige beschrijving van deze woonst:

Wassilissa liep een hele nacht en een hele dag door, en pas de avond daarna kwam ze op de open plek waar het huisje van de Baba Jaga stond; de palissade rondom het huisje bestond uit mensenbeenderen, op de punten ervan waren doodshoofden met ogen gestoken, de posten van de poort waren mensenbeenderen, de deurkrukken waren handen en het slot was een mond met scherpe tanden. Wassilissa viel bijna flauw van schrik en bleef als aan de grond genageld staan. (Afanasjev 1964: 37)

Deze beschrijving is ongelooflijk: niet enkel Wassilissa beeft van schrik, maar ook de lezer krijgt hetzelfde gevoel. Het feit dat de omheining van het hutje zo weerzinwekkend is, geeft een goede reflectie van het karakter van de Baba Jaga weer: ze is een wreed, meedogenloos mens. Niet enkel de plaats-omschrijving zelf is angstaanjagend, ook de volgende beschrijving van de gebeurtenissen dragen bij tot het effect dat hier gecreëerd wordt:

[...] de ogen van alle doodshoofden op de palissade begonnen te gloeien [...] Kort daarop begon er in het bos een schrikbarend lawaai, de bomen kraakten, de dorre bladeren ritselden en uit het bos kwam de Baba Jaga aanrijden op een vizel [...]. (Afanasjev 1964: 37-38)

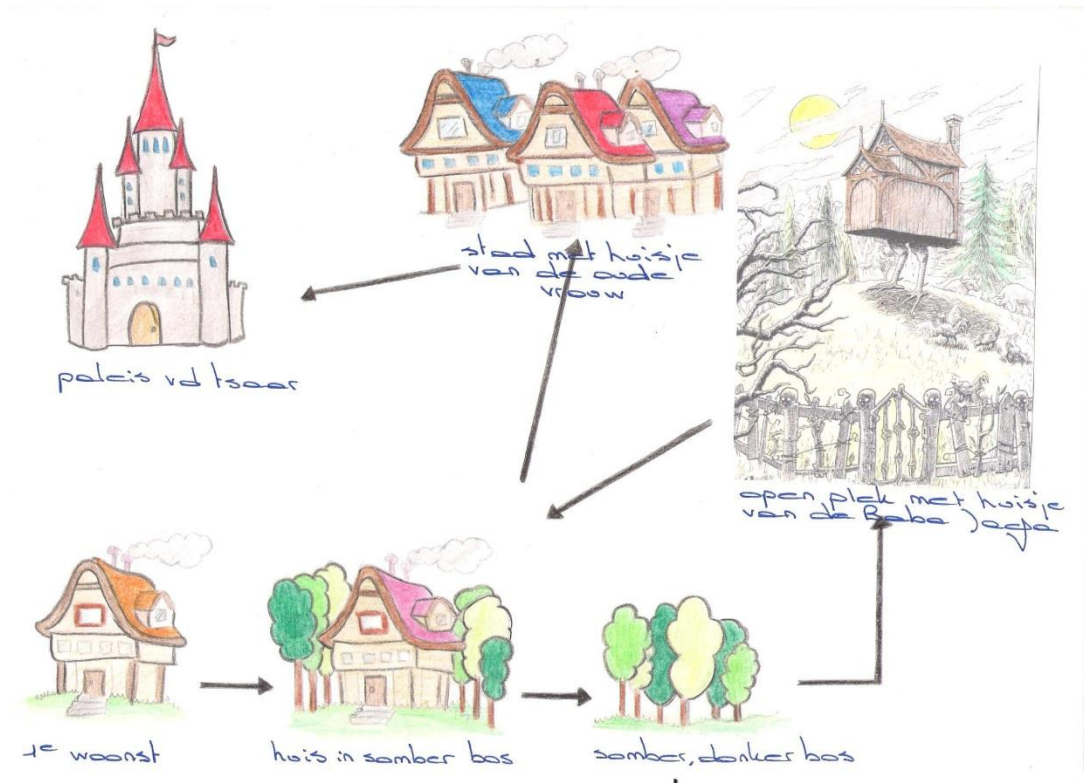
De bovenstaande beschrijving draagt duidelijk bij tot de angst die hier opgewekt wordt. Wassilissa bevindt zich al in een eng, donker bos waar er allerlei gevaren schuilen; maar als ze dan deze geluiden ook nog eens hoort, wordt het voor het meisje én de lezer helemaal ondraagbaar!

Nadat ze enkele opdrachten bij de Baba Jaga uitgevoerd heeft, krijgt ze het vuur in de vorm van een gloeiend doodshoofd en gaat daarmee terug naar huis. Er gebeurt iets wonderbaarlijk als het meisje thuiskomt: “Maar toen het doodshoofd de kamer was binnengebracht, bleven de vurig gloeiende ogen voortdurend en onafgewend staren naar de stiefmoeder en haar dochters.⁵” Deze beschrijving is verschrikkelijk eng en uiteindelijk zullen de stiefmoeder en haar dochters ook sterven dankzij het doodshoofd; wat eigenlijk hun verdiende loon is.

Het meisje wordt gespaard en gaat naar de stad, waar ze onderdak bij een oud vrouwtje vindt. Door nog wat taken uit te voeren, met hulp van de oude vrouw en het popje, kan Wassilissa de tsaar ontmoeten en deze wordt terstond waanzinnig verliefd op haar. Ze besluiten te trouwen en het verhaal eindigt met een happy end.

⁵ Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p 41.

De volgende cognitieve kaart duidt de verschillende ruimtes aan, die Wassilissa moet doorkruisen. Wassilissa moet echter niet op elke plaats een opdracht of beproeving doorstaan.



Zoals dit visueel schema duidelijk aantoont, wordt de cirkel van de missiechronotoop hier qua beweging bevestigd. De case study geeft verschillende, extensievere beschrijvingen weer, wat een uitzondering op de ander Russische sprookjes is. Dit is een relatief simpele kaart, aangezien het een tamelijk simpel en relatief kort verhaaltje is. Het schema voegt duidelijk ruimtelijke constanten bij de functies van Propp toe.

4.2 Sprookje 19: De drie rijken, het koperen, het zilveren en het gouden

Dit sprookje begint “in een zeker land, in een zeker rijk” waarbij de lezer zelf kan uitmaken waar het sprookje zal starten. Op een zekere dag wordt de tsarista ontvoerd en de oudste zonen gaan op weg om hun moeder te zoeken. Wat later smeekt de jongste, Iwan, zijn vader of hij ook mag gaan zoeken.

Iwan begeeft zich ook op weg en komt in een bos waar het paleis van zijn oom staat. De oom geeft Iwan een bol mee, die hem de weg zal leiden. Deze bol laat Iwan in de juiste richting lopen, want een bos wordt traditioneel als labyrintisch gezien (Ferber 78). Onderweg komt hij zijn broers tegen en samen vervolgen ze hun reis. Wanneer ze “vanuit de verte [...] de bergen, die zo hoog en steil waren dat ze met hun toppen tegen de hemel leunden⁶” zagen, komen de broers voor een probleem te staan. Deze bergen lijken immens en moeilijk om te beklimmen, maar Iwan toont zich als de ware held dat hij is, en vraagt zijn broers drie maanden onder aan de bergen te wachten terwijl hij zijn moeder zoekt.

“Na lange tijd gelopen te hebben, zag hij opeens een paleis van koper; voor de poort ervan lagen aan koperen kettingen vreselijke slangen – het wemelde ervan⁷. Nadat Iwan de slangen kan overwinnen, ontmoet hij de tsarista van het koperen paleis, die zijn hulp vraagt en hem ook een bol meegeeft, die hem de weg zal wijzen. “Zo kwam hij in het zilveren rijk en zag daar een paleis, nog mooier dan het eerste, dat geheel uit zilver bestond.⁸ Hier moet hij net als vorige keer de slangen overwinnen en vraagt de tsarista dezelfde gunst. Hij vervolgt zijn weg en “zag tenslotte een gouden paleis dat als vuur schitterde⁹”. Dit paleis is impressionant en straalt veel warmte uit door het goud. Hier speelt zich weer hetzelfde af.

Uiteindelijk bereikt hij het laatste kasteel “[...] dat – o lieve hemel! – als het ware in vuur en vlam stond van briljanten en edelstenen. Voor de poort sisten zeskoppige slangen.¹⁰” Van dit paleis is zowel Iwan als de lezer onder de indruk. Niet enkel de beschrijving bewerkstelligt dit, ook het tussenvoegsel “o lieve hemel!” en de zeskoppige slangen dragen bij tot het effect; hier moet wel iemand zeer machtig en invloedrijk wonen. In dit paleis vindt Iwan zijn moeder, die hem helpt de Wervelstorm, die haar ontvoerde, te overwinnen.

⁶ Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p. 75.

⁷ Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p. 75.

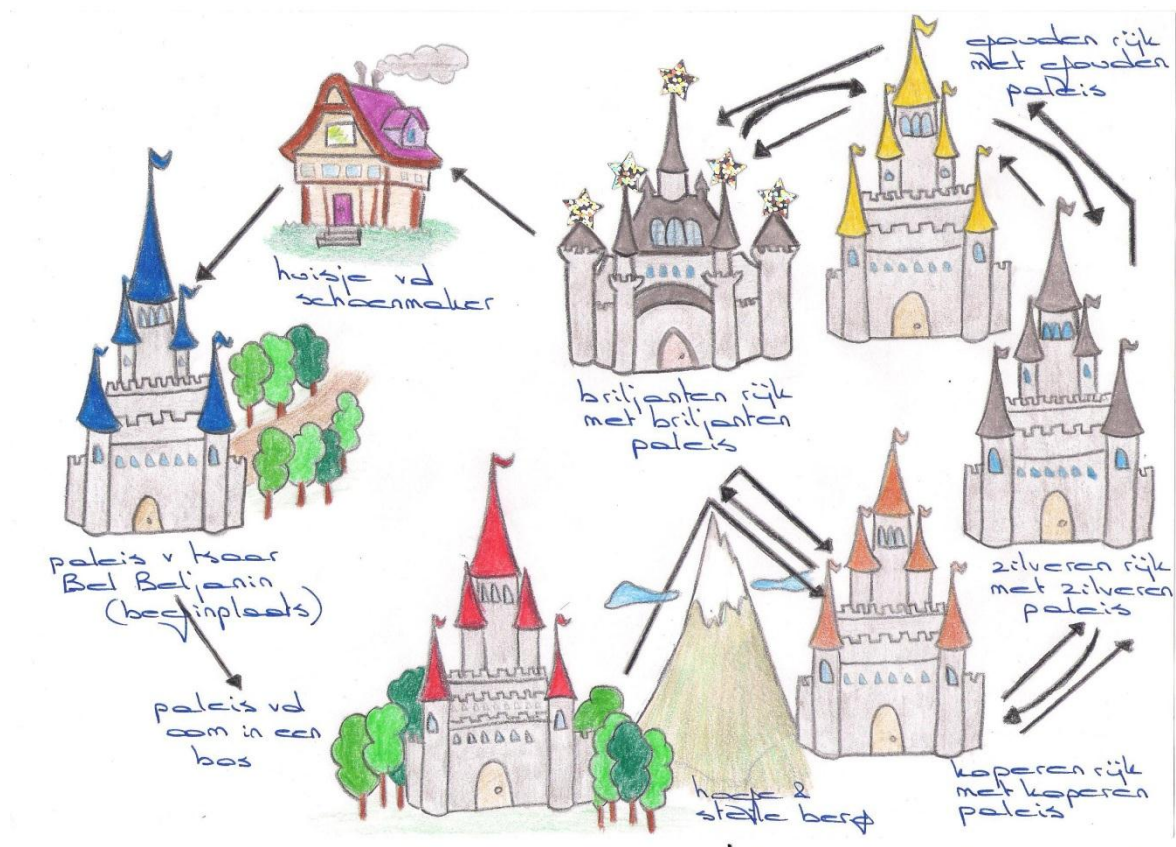
⁸ Idem, p. 76.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Idem, p. 77.

Ze gaan via alle paleizen terug en nemen de verschillende tsaristas mee tot aan het punt waar ze zich van de berg moeten laten zakken. Nu smeden Iwan's broers ondertussen het plan om iedereen naar beneden te laten zakken, maar wanneer hun broer dit wil doen, ze het touw zullen wegnemen zodat zij alle eer kunnen opstrijken. Na dit voorval is Iwan gedwongen weer door alle rijken te lopen en komt uiteindelijk weer in het briljanten rijk terecht.

Daar vindt hij een magische fluit, die helpers tevoorschijn tovert als men er op fluit. Hij laat deze helpers hem naar de markt in zijn thuisstad toveren. Daar ontmoet hij een schoenmaker en moet hem helpen om allerlei opdrachten uitvoeren, die Jelena de Schone (tsarista van het gouden rijk) hem geeft. Dankzij de magische helpers kan Iwan alle opdrachten uitvoeren. Iwan kan zijn vader uitleggen hoe alles exact gegaan is. Deze wil de andere zonen veroordelen. Iwan toont zich echter als een ware, genadige held en vraagt zijn vader hen te sparen. Uiteindelijk trouwen Jelena en Iwan.



Uit het visueel schema blijkt dat er een hele weg afgelegd wordt en dit duidt aan dat te verschillende ruimtes en hun beschrijving, tot de plotontwikkeling bijdragen. Dit correleert met de lengte van het sprookje. Ook valt op dat deze kaart opnieuw overeenkomt met de cirkel van de missiechronotoop volgens Campbell. Dit bevestigt de analyse van het sprookje als missiesprookje.

4.3 Sprookje 26: De tsaar van de zee en Wassilissa de Wijze

Hoewel dit sprookje geen specifieke evenwichtsplaats heeft, begint het verhaal met een jachtpartij dat in een bos geplaatst kan worden. Een bos of woud is een plaats van gevaar, waar er verschillende duistere krachten en gevaarlijke dieren op de loer liggen. Hier ontmoet de tsaar een adelaar, die hem smeekt zijn leven te sparen en hem in het paleis op te nemen en verzorgen. De tsaar doet dit nadat hij driemaal op het punt stond de adelaar te vermoorden. De jaren in het paleis gaan voorbij en de adelaar wordt vrijgelaten. Hij neemt de tsaar over de blauwe zee mee en laat hem telkens vallen, zodat de tsaar ook eens doodangsten uitstaat en een belangrijke les leert. Dit gebeurt tot driemaal toe. Ferber heeft uitgelegd in zijn *Dictionary of literary symbols* dat de zee een plaats van gevaar is, waar het vaak over leven en dood gaat (179).

Ze vliegen over een gigantische afstand van ‘driemaal negen landen’ en komen bij een huisje waar de zus van de adelaar woont, die echter de honden op de tsaar loslaat, waardoor hij en de adelaar vluchten. Dit herhaalt zich bij de tweede zus. Bij de ouders van de adelaar wordt de tsaar wel gastvrij ontvangen. Hij krijgt twee kistjes als dank, maar mag ze pas openen als hij thuiskomt. Hij vaart over de blauwe zee en komt tot bij een onbekend eiland. Hij kan zijn nieuwsgierigheid echter niet meer bedwingen en opent de kistjes tot zijn grote spijt. Plots komt een oude man uit het water tevoorschijn uit het water, en belooft hem te helpen op voorwaarde dat de tsaar hem geeft wat de tsaar thuis niet kent. De tsaar stemt toe en vaart terug verder naar zijn paleis.

Uit het voorgaand deel van het sprookje blijkt dat we hier al een missiechronotoop hebben. De tsaar heeft enkele beproevingen doorstaan en heeft een beloning gekregen. Hij moet zijn zoon afstaan en brengt hem samen met zijn vrouw naar de oever van de zee, waar het kind achtergelaten wordt. Nu vindt de tsarewitsj “een paadje en sloeg dat in. Hij liep lange tijd en kwam tenslotte terecht in een donker bos; daar stond een hutje en in dat hutje leefde de Baba Jaga.¹¹” De Baba Jaga treedt als helper op en zorgt ervoor dat de tsarewitsj Wassilissa de Wijze kan strikken. Hoewel er geen specifieke verwijzing naar een paleis is, plaats ik er toch een in het schema omdat alle tsaren in een paleis wonen en er niet naar een woonst in de zee gerefereerd wordt.

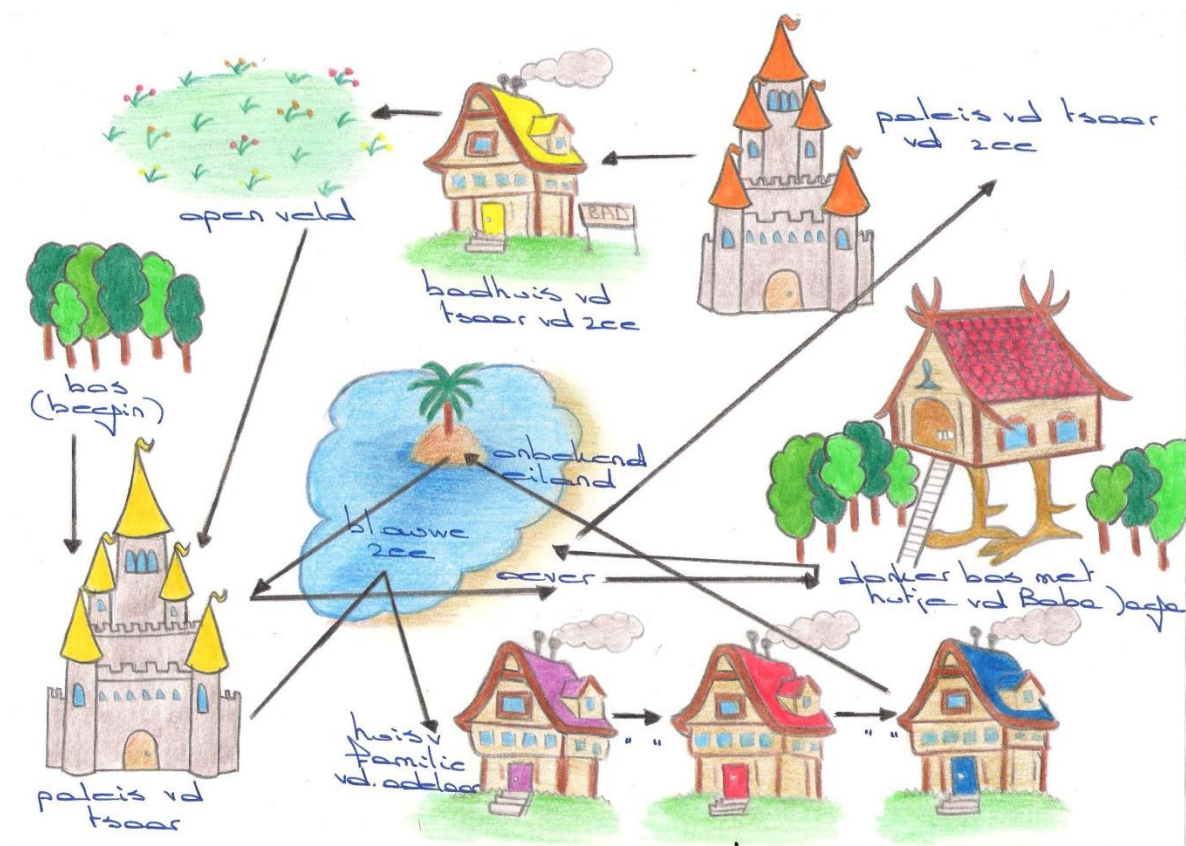
¹¹ Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p. 112.

Bij de tsaar van de zee moet hij drie opdrachten uitvoeren, waarin hij met hulp van Wassilissa in slaagt. Als beloning mag hij met haar trouwen. Tijdens deze trouwpartij moet hij ook nog twee opdrachten vervullen. Een derde vindt in het badhuis plaats:

“Toen de tsaar van de zee zag dat niets hielp, beval hij voor de jonggehuwden het badhuis gloeiend heet te stoken. Het ijzeren badhuis werd gestookt met twintig sazjen (vadems) hout, de kachel stond er rood en de muren gloeiend – het was niet mogelijk het tot op een afstand van vijf werst te benaderen.” (Afanasjev 1964: 115)

Deze opdracht lijkt onmenselijk, wat uit de beschrijving van de ruimte afgeleid kan worden: de hitte is onverdraagbaar. Het badhuis is geen evidente ruimte om te verklaren, maar ik geloof dat het verdampte water hier als brug tussen leven en dood gezien kan worden. Na het vervullen van deze opdracht moeten de geliefden vluchten en ze kunnen triomferen door zich op open velden te transformeren. Uit deze transformaties leid ik af dat een open veld voor de veelzijdigheid aan mogelijkheden kan staan. Het is een ‘open’ veld waar alles kan gebeuren.

Uiteindelijk komen de geliefden bij het thuispaleis, waar nog een laatste beproeving overwonnen wordt.



Uit het visueel schema blijkt dat er een kleine en een grote missiechronotoop in het sprookje aanwezig is. De kleine cirkel zijn de beproevingen van de vader en de grote cirkel van de tsarewitsj. Door het feit dat er twee missiechronotopen aanwezig zijn, is dit sprookje gekozen. Er zijn heel veel ruimtes die de plotontwikkeling steunen, hoewel de mooie beschrijving achterwege blijft.

4.4 Sprookje 45: De blinde en de beenloze geweldenaar

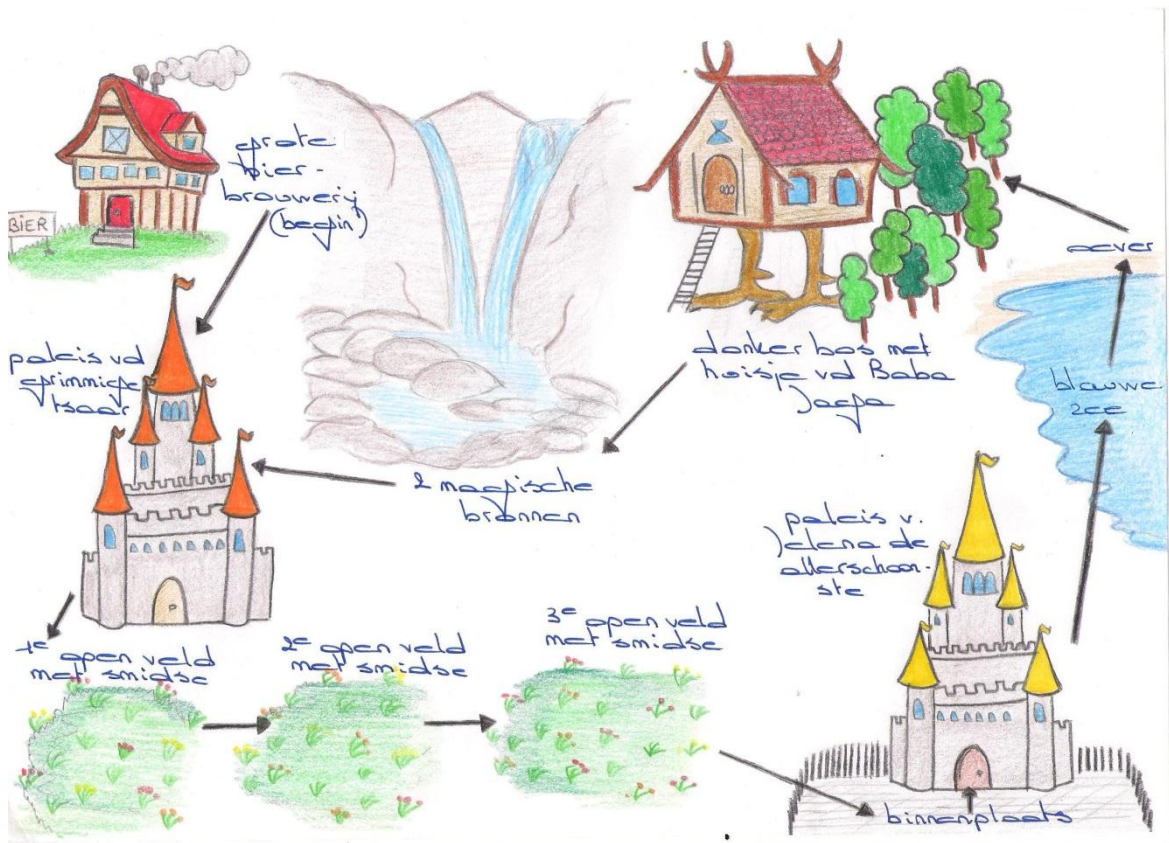
Dit sprookje begint opnieuw “in een zeker land, in een zeker rijk”, waardoor de lezer het kan plaatsen waar hij of zij wil. Een grimmige tsaar zoekt een bruid en in de bierbrouwerij pocht Nikita dat hij dit klusje gemakkelijk kan klaren. Nikita vertrekt wat later samen met de tsaar op pad. Ze komen voorbij twee open velden en wanneer ze bij het derde open veld komen, ziet Nikita weer een smidse waar een tovenaar gefolterd wordt. Nikita helpt de tovenaar en krijgt hiervoor een tovermuts waardoor hij onzichtbaar wordt. Het gezelschap rijdt verder en komen tot bij een paleis. “Het was omgeven door een hoog ijzeren hek, zodat de dappere mannen te paard noch te voet de binnenplaats konden bereiken¹²”, maar Nikita kan het hek met een staaf doorbreken, waardoor het gezelschap de binnenplaats kan oprijden.

Nu wordt de tsarista die in het paleis woont, Jelena de Allerschoonste, woest en zendt tot driemaal toe haar troepen of Nikita af, die hen telkens verslaat. Uiteindelijk ziet Jelena in dat ze geen andere keus heeft dan haar gasten in het paleis uit te nodigen en ze “nam de grimmige tsaar bij de hand en leidde hem de zalen van witte steen binnen. Ze liet hem plaatsnemen aan de eikehouten tafel die bedekt was met een damasten tafellaken. De zalen waren schitterend versierd, nergens ter wereld was zulk een pracht en praal te vinden.¹³” Deze beschrijving is prachtig en toont de weelde van Jelena, die duidelijk heel wat macht en aanzien heeft. De grimmige tsaar en Jelena besluiten te trouwen, maar Jelena beproeft de tsaar driemaal, maar Nikita neemt zijn plaats in en kan zo Jelena foppen. Jelena komt dit te weten en zweert wraak.

Het pasgetrouwde koppel besluit terug naar het paleis van de grimmige tsaar te verhuizen en kiezen de gevaarlijke weg over de zee. Tijdens de reis hakt Jelena de benen van Nikita af en werpt hem in een tonnetje de zee in. De tsaar vergeet Nikita en wordt door Jelena in zijn eigen paleis vernederd. Jelena steekt de ogen van Nikita’s broer uit, maar uiteindelijk vinden de twee broers elkaar terug. Ze lopen het donkere bos in en vinden het huisje van de Baba Jaga waar ze de Baba Jaga dwingen om hen te helpen. Deze brengt de broers tot bij twee magische bronnen: de ene met helend water en de ander met levenswater. De broers zijn nu helemaal weer gezond en vervolgen hun weg naar het paleis van de grimmige tsaar om hem uit zijn lijden te verlossen.

¹² Afanasjev, Alexander. *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum, 1964, p. 177.

¹³ Idem, p. 179.



Het visueel schema bevestigt de cirkel van de missiechronotoop. Het sprookje heeft verschillende ruimtes die de plotontwikkeling stimuleren en duidelijk stereotiep zijn.

5. Conclusie

De vijftig Sprookjes uit het oude Rusland, gebundeld door Afanasjev vormden het corpus van dit onderzoek. Deze vijftig sprookjes zijn slechts een peulenschil van de gehele verzameling, die uit 600 sprookjes bestaat. De onderzoeksvraag spitste zich toe op avontuur in sprookjes en meer bepaald op de ruimtes die waarin het avontuur plaatsvindt. Tijdens de analyse werden de verschillende ruimtes telkens benoemd en gecategoriseerd.

Tijdens mijn analyse werd de theorie van Vladimir Propp betreffende de verschillende functies die in sprookjes aanwezig zijn, als basis gebruikt. Propp bestudeerde enkel de verschillende bewegingen in sprookjes en ik heb hier de ruimtelijke constanten aan toegevoegd. Mijn analyse maakt duidelijk dat de ruimtelijke verbeelding een grote rol in de plotontwikkeling speelt. Avontuurverhalen impliceren bewegingen en deze bewegingen impliceren doorgaans stereotiepe ruimtes, wat de theorie van Bakhtin en Keunen bevestigt.

Tijdens mijn analyse concentreerde ik mij op vijf verschillende ruimtes, die uit het schema van het avonturenverhaal¹⁴ volgens Campbell afgeleid zijn. De beginruimtes; de drempelruimtes, de donorruimtes, de ruimtes waar de beproevingen of opdrachten ondergaan moeten worden en veilige ruimtes werden onderzocht.

Uit mijn onderzoek bleek snel dat niet alle Russische sprookjes avonturenverhalen zijn, maar dat er toch enige variatie heerst. Niettemin bleek het avonturenverhaal het dominante genre in het corpus te zijn. Door dit feit zijn twee soorten resultaten gepresenteerd: die van de missiesprookjes en die van de hybride sprookjes.

De beginruimtes leverden relatief weinig resultaten op, wat niet abnormaal is, omdat een sprookje geen specifieke beginplaats moet opgeven. Deze vaagheid geeft de lezer vrijheid om het sprookje in de setting te laten plaatsvinden waar hij of zij wil. Op deze manier wordt ook de universaliteit van het sprookje aangetoond. Niettemin bleek dat de beginruimtes vaak evenwichtsruimtes zijn en in die zin erg relevant voor de analyse bleken.

Het onderzoek van de drempelruimtes was minder eenduidig. De moeilijkheid lag in het bepalen of de ruimte de weg naar het avontuur voorstelde of al een deel van het eigenlijke avontuur uitmaakte. In sommige gevallen was de drempelruimte daadwerkelijk al een avonturenruimte. Uit de resultaten blijkt dat het paleis dé drempelruimte bij uitstek is en ook

¹⁴ Schema en beschrijving zie Hoofdstuk 2: Theoretische achtergrond: sprookjes, p.11.

het bos is één van de toonaangevendste drempelruimtes, wat min of meer wel geanticipeerd was. Wat opmerkelijk is, is dat het huisje van de Baba Jaga een paar keer als drempelruimte voorkomt. In dit geval treedt de heks als helper op en niet als een kwaadaardige booswicht, die kuikens eet. In het algemeen zijn de drempelruimtes onbekende, vreemde plaatsen die we liever niet doorkruisen, maar in de avonturensprookjes heeft de held geen andere keus.

Bij de ruimtes die zowel als drempelruimte en als ruimte waar de opdrachten of beproevingen plaatsvinden, gezien kunnen worden, is er ook een duidelijke tendens. Het paleis komt hier weer als toonaangevendste plaats naar voor en ook het bos claimt hier een duidelijke plaats in de resultatenreeks. Dit correleert natuurlijk met de verwachtingen. Wat in deze resultatenreeks opvalt, is dat de Blauwe Zee als ruimte voorkomt. De zee is een ruimte waar het over leven en dood gaat. De oversteek ervan draagt bij tot de vaardigheden, inzichten van de held alsook de levenswijsheid van de avonturier. De voorgaande resultaten correleren grotendeels met de resultaten van de drempelruimtes.

De plaatsen waar het de opdrachten vervuld worden of beproevingen plaatsvinden, stemmen overeen met de voorgaande resultaten. De blauwe zee en het huisje van de Baba Jaga komen in de meeste sprookjes voor. In deze gevallen speelt de Baba Jaga de rol van de slechte, gemene heks en niet de rol van helper zoals dit het geval was bij de drempelruimtes. Verschillende helden moeten opdrachten bij haar uitvoeren en hopen dat ze niet opgegeten worden of als hoofd op de palissade eindigen.

De ruimtes waar de beproevingen of opdrachten plaatsvinden zijn vaak luguber, donker en ondoordringbaar. Het zijn plaatsen waar de gewone sterveling liever wegblijft, maar de held wordt gedwongen deze te doorkruisen. Dit getuigt dan ook van moed en doorzettingsvermogen.

Als laatste werden de veilige ruimtes geanalyseerd. Dit leverde doorgaans weinig resultaten op, maar de plaatsen die naar voren kwamen tijdens het onderzoek, wijzen er op dat we het liefst zo dicht mogelijk bij warmte en de natuur schuilen.

De resultaten van de hybride sprookjes bevestigen doorgaans de resultaten van de ruimtes die in de missiesprookjes gevonden werden waaruit ik concludeer dat er duidelijke tendensen qua ruimtes in avonturensprookjes zijn.

De vier case studies presenteren een diepgaandere analyse van het avonturensprookje. Een sprookje had ofwel prachtige beschrijvingen van ruimtes, zoals sprookje 10; heel veel

verschillende ruimtes zoals in sprookje 19 of een combinatie van veel opdrachten in verschillende ruimtes, zoals het geval was in sprookje 26 en 45. De cognitieve kaartjes bevestigden telkens het schema van het avonturenverhaal volgens Campbell. Telkens traden de verschillende functies, zoals Propp die onderscheidde, duidelijk naar voren. Hetzij met een grotere focus op de donorfunctie, de opdrachten vervullen of op het reizen zelf.

Uit mijn analyse concludeer ik dat zelfs in een genre zoals het sprookje, waarin nauwelijks extensieve beschrijvingen van de literaire ruimte voorkomen, deze ruimtelijke situaties de narratieve verbeelding duidelijk sturen. De verschillende ruimtes van avontuur in een avonturensprookje zijn stereotiep, net zoals de verschillende bewegingen die in deze sprookjes voorkomen en maken dus deel uit van een chronotopische verbeeldingsconstructie. Het avontuur vindt altijd in donkere, angstaanjagend en onbekende ruimtes plaats en houdt zoals Campbell aantoonde een drempeloverschrijding van het bekende naar het onbekende in.

6. Bibliografie

Afanasjev, Alexander

1964 *Sprookjes uit het oude Rusland*. Utrecht: Het Spectrum.

Abbot, Porter H.

2008 *The Cambridge introduction to Narrative*. New York: Cambridge University Press.

Berger, Arthur Asa.

1997 *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. California: Sage publications.

Campbell, Joseph.

2011 *De held met de duizend gezichten*. Amsterdam: Olympus.

Ferber, Michael.

1999 *A dictionary of literary Symbols*. Cambridge: Cambridge UP.

Keunen, Bart.

2007 *Verhaal en verbeelding: chronotopen in de westerse verhaalcultuur*. Gent: Academia press.

Lüthi, Max.

1964 *Märchen*. Stuttgart : Metzler.

1960 *Das europäische Volksmärchen : Form und Wesen*. Bern : Francke.

Meyer, Rudolf.

1991 *Sprookjeswijsheid, Betekenis en Motieven*. Zeist: Christofoor.

Ryan, Marie-Laure.

2003 *Narrative Cartography: Toward a Visual Narratology* in *What is Narratology? Questions and Answers regarding the Status of a Theory*. Berlin – New York: Walter de Gruyter, p. 333-364.

2003 *Cognitive maps and the construction of narrative space* in *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Leland Stanford Junior University, CSLI, p. 214 – 242.

Inhoudsopgave Appendix

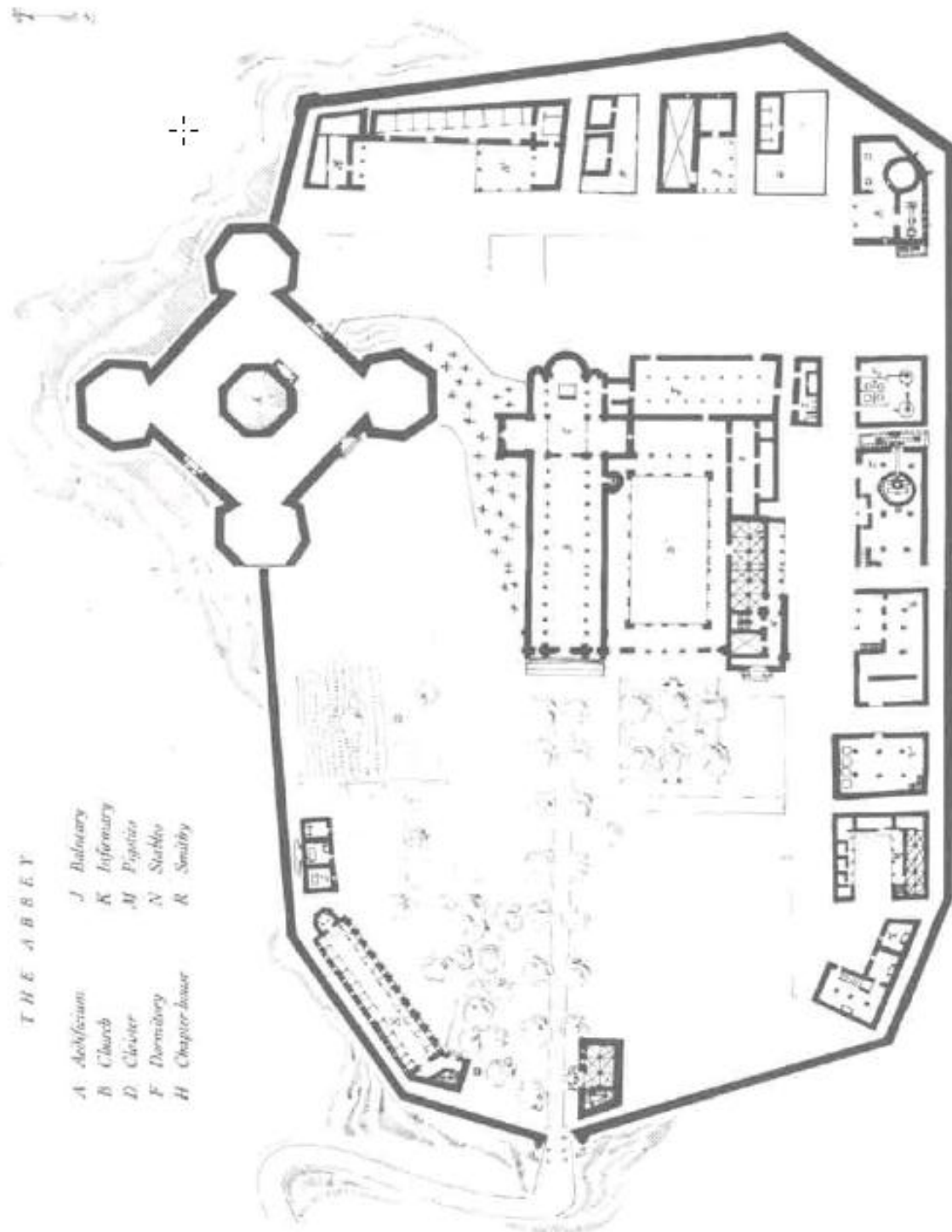
1. Inleiding.....	3
2. Theoretische achtergrond	5
2.1 Narratologie.....	5
2.2 Sprookjes	8
3. Onderzoeksresultaten	14
3.1 Resultaten missiechronotopen	15
3.1.1 Beginruimtes	15
3.1.2 Drempelruimtes	16
3.1.3 Ruimtes van de donorfunctie.....	17
3.1.4 Drempelruimtes en ruimtes van beproevingen/opdrachten	18
3.1.5 Ruimtes van de opdrachten/beproevingen zelf.....	20
3.1.6 Veilige ruimtes	22
3.2 Resultaten hybride sprookjes.....	22
4. Case studies	25
4.1 Sprookje 10: Wassilissa de Schone	25
4.2 Sprookje 19: De drie rijken, het koperen, het zilveren en het gouden.....	28
4.3 Sprookje 26: De tsaar van de zee en Wassilissa de Wijze.....	30
4.4 Sprookje 45: De blinde en de beenloze geweldenaar	33
5. Conclusie	35
6. Bibliografie.....	38
Theoretische achtergrond	42
1. Interne kaart in <i>De naam van de Roos</i>	42
2. Interne kaart in <i>The Weed That Strings the Hangman's Bag</i>	43
3. Tabel: Functies in sprookjes van Vladimir Propp	44
Onderzoeksresultaten	45
1. Onderzoeksresultaten missiechronotopen	45
1.1.1 Beginruimtes	45
1.1.2 Drempelruimtes	46
1.1.3 Donorruimtes	47
1.1.4 Drempelruimtes en plaatsen van de opdrachten en beproevingen.....	47
1.1.5 Ruimtes van opdrachten en beproevingen zelf.....	48
1.1.6 Veilige ruimtes	49

2. Resultaten hybride sprookjes.....	49
Case studies	51
1. Cognitieve kaart sprookje 10.....	51
2. Cognitieve kaart sprookje 19.....	52
3. Cognitieve kaart sprookje 26.....	53
4. Cognitieve kaart sprookje 45.....	54
Analyse <i>Sprookjes uit het Oude Rusland</i> , gebundeld door Afanasev	55
1. De vuurvogel en Wassilissa, de tsarendochter	55
2. De dierenmelk	55
3. De kater en de vos	56
4. De soldaat en de tsaar in het bos	57
5. Het wonderhemd	57
6. Vorst Roodneus	58
7. De dieren in de kuil	58
8. De domme wolf	59
9. De tsarewna die een grijze eend werd	59
10. Wassilissa de schone	60
11. Klimka de dief	62
12. Marko de Rijke en Wassili Zonder-Geluk.....	62
13. De arme boer	64
14. Het achtste maatje	64
15. De boer in de hemel.....	64
16. Marja Morewna	64
17. De beer, de hond en de kat	66
18. Paard, tafellaken en hoorn	66
19. De drie rijken, het koperen, het zilveren en het gouden	67
20. De voorspellende droom	69
21. De kraanvogel en de roerdomp.....	70
22. Baba Jaga.....	70
23. Finist, de heldere valk	71
24. Onnozele Iwan en zijn gevlekte ros.....	73
25. De domoor en de berk	74
26. De tsaar van de zee en Wassilissa de Wijze	75
27. Vader Nikolaas	77

28. De rechte en de kromme weg	77
29. Het verstandige meisje	79
30. De rammenas en de honing	79
31. De gedeserteerde soldaat en de duivel.....	79
32. De tsarista als speelman	80
33. De rechtvaardige beloning.....	81
34. Een raadsel	81
35. De wonderzonen.....	81
36. Het allergrootste wonder	83
37. De pottenbakker	84
38. Het sprookje van de boze vrouw	84
39. De toverring.....	85
40. De gierigaard	86
41. Blote, held en krijgsman.....	86
42. Tarwemeel en roggemeel	87
43. Het goede woord	87
44. De belasterde koopmansdochter.....	88
45. De blinde en de beenloze geweldenaar	89
46. De snotterige geitebok.....	90
47. De verschuldigde eerbied	91
48. Als het een donkere nacht was geweest... ..	91
49. De heilige Georgius en de draak	91
50. De jager en zijn vrouw	91

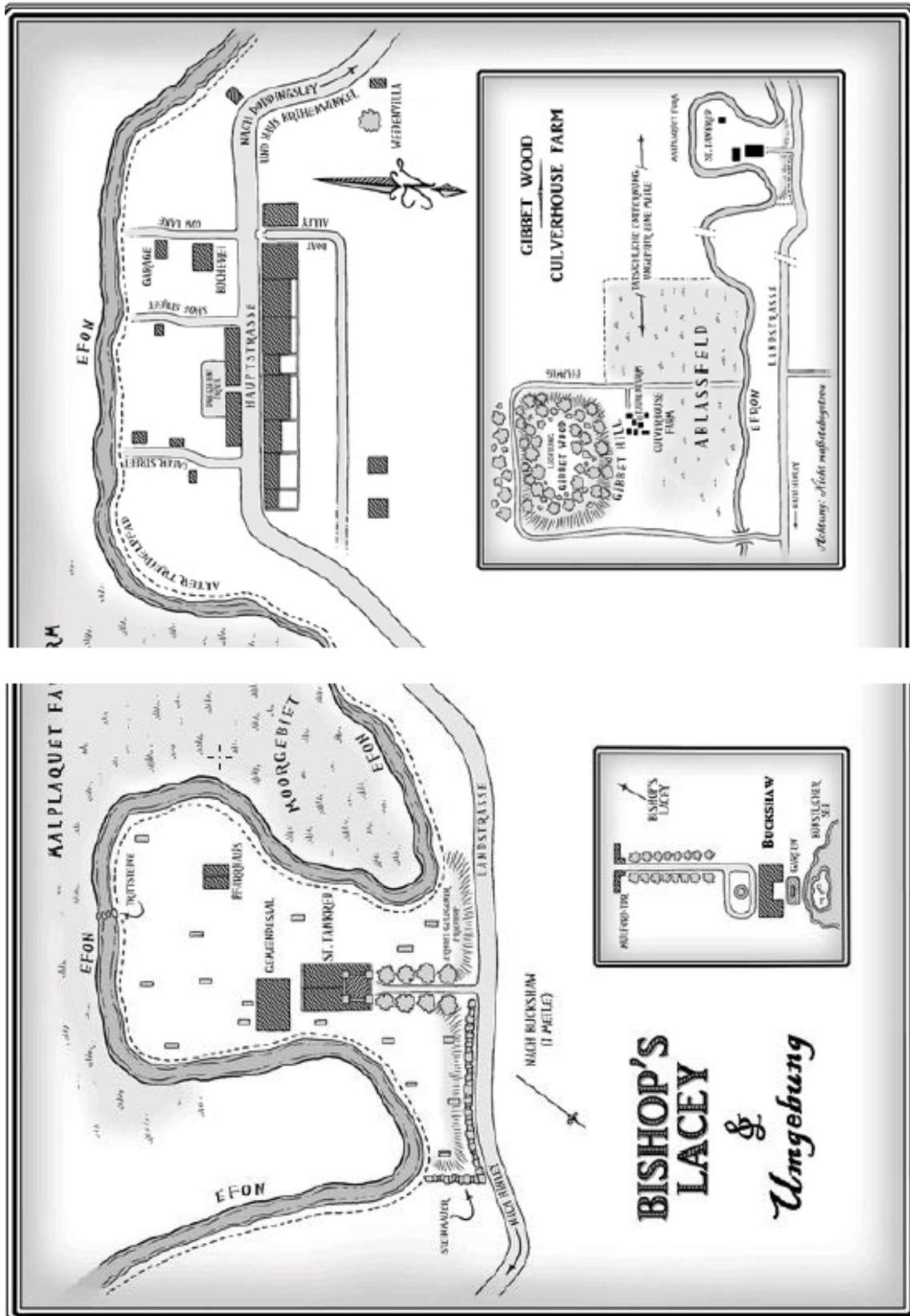
Theoretische achtergrond

1. Interne kaart in *De naam van de Roos*¹⁵



¹⁵ Kaart gevonden in Pdf-versie, p. 5. (Epub versie via www.bookos.org)

2. Interne kaart in *The Weed That Strings the Hangman's Bag*¹⁶



¹⁶ Kaart gevonden in Pdf, p. 5-6. (Epub gevonden via www.bookos.org)

3. Tabel: Functies in sprookjes van Vladimir Propp¹⁷

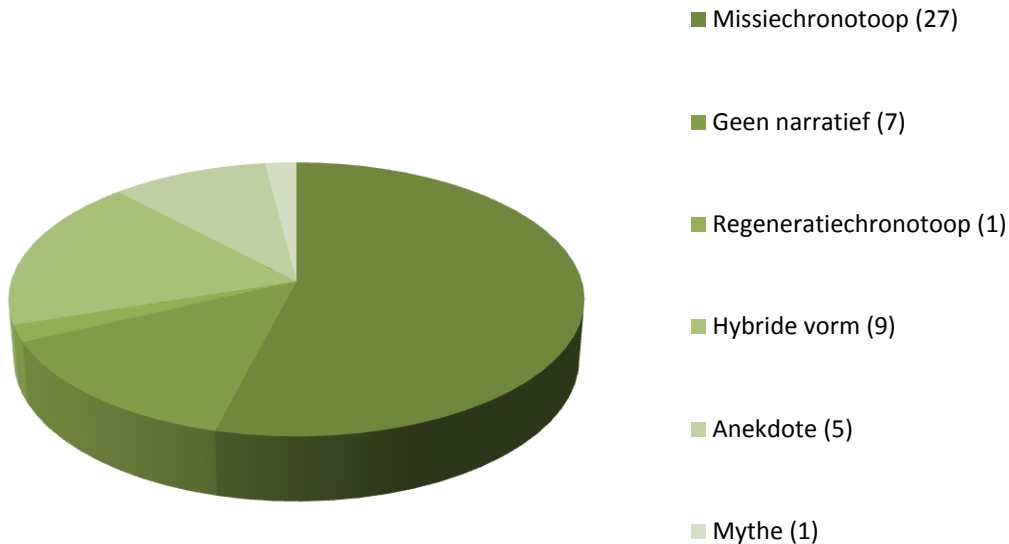
TABLE 2.1 Propp's Functions

<i>Function</i>	<i>Description</i>
α initial situation	Members of family are introduced; hero is introduced.
1. β absentation	One of the members of the family absents him- or herself.
2. γ interdiction	Interdiction addressed to hero (can be reversed).
3. δ violation	Interdiction is violated.
4. ϵ reconnaissance	Villain makes attempt to get information
5. ξ delivery	Villain gets information about victim.
6. η trickery	Villain tries to deceive victim.
7. θ complicity	Victim is deceived.
8. A villainy	Villain causes harm to a member of the family; or
a lack	Member of the family lacks something, desires something.
9. B mediation	Misfortune made known; hero is dispatched.
10. C counteraction	Hero (seeker) agrees to counteraction.
11. \uparrow departure	Hero leaves home.
12. D 1st donor function	Hero tested, receives magical agent or helper.
13. E hero's reaction	Hero reacts to agent or donor.
14. F receipt of agent	Hero acquires use of magical agent.
15. G spatial change	Hero led to object of search.
16. H struggle	Hero and villain join in direct combat.
17. J branding	Hero is branded.
18. I victory	Villain is defeated.
19. K liquidation	Initial misfortune or lack is liquidated.
20. \downarrow return	Hero returns.
21. Pr pursuit, chase	Hero is pursued.
22. Rs rescue	Hero is rescued from pursuit.
23. O unrecognized arrival	Hero, unrecognized, arrives home or elsewhere.
24. L unfounded claims	False hero presents unfounded claims.
25. M difficult task	Difficult task is proposed to hero.
26. N solution	Task is resolved.
27. R recognition	Hero is recognized.
28. Ex exposure	False hero or villain is exposed.
29. T transfiguration	Hero is given a new appearance.
30. U punishment	Villain is punished.
31. W wedding	Hero is married, ascends the throne.

¹⁷ Berger, Arthur Asa. *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. California: Sage publications. 1997, p. 26.

Onderzoeksresultaten

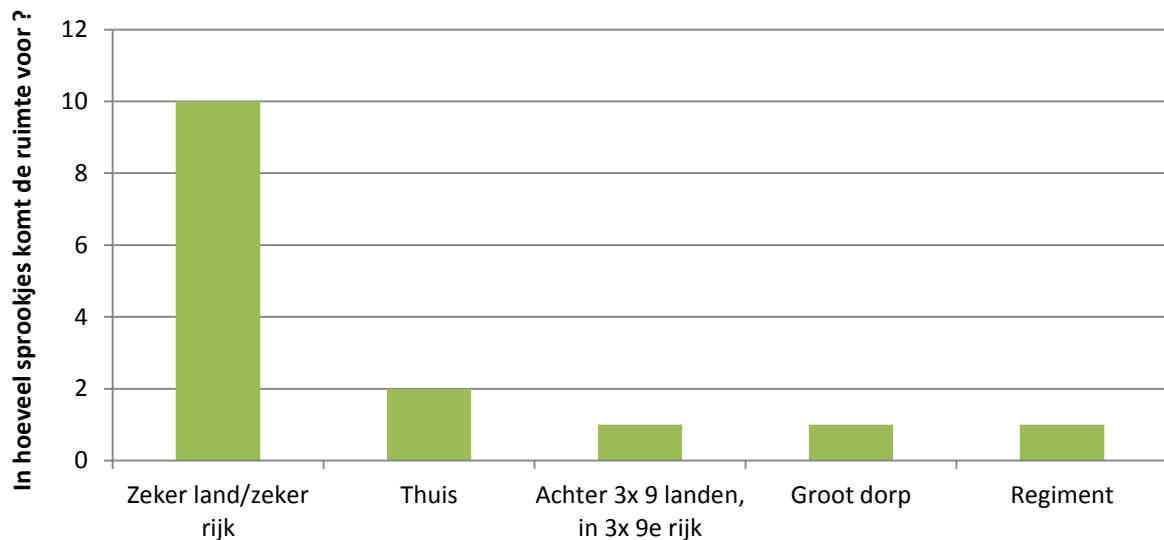
Soorten verhalen



1. Onderzoeksresultaten missiechronotopen

1.1.1 Beginruimtes

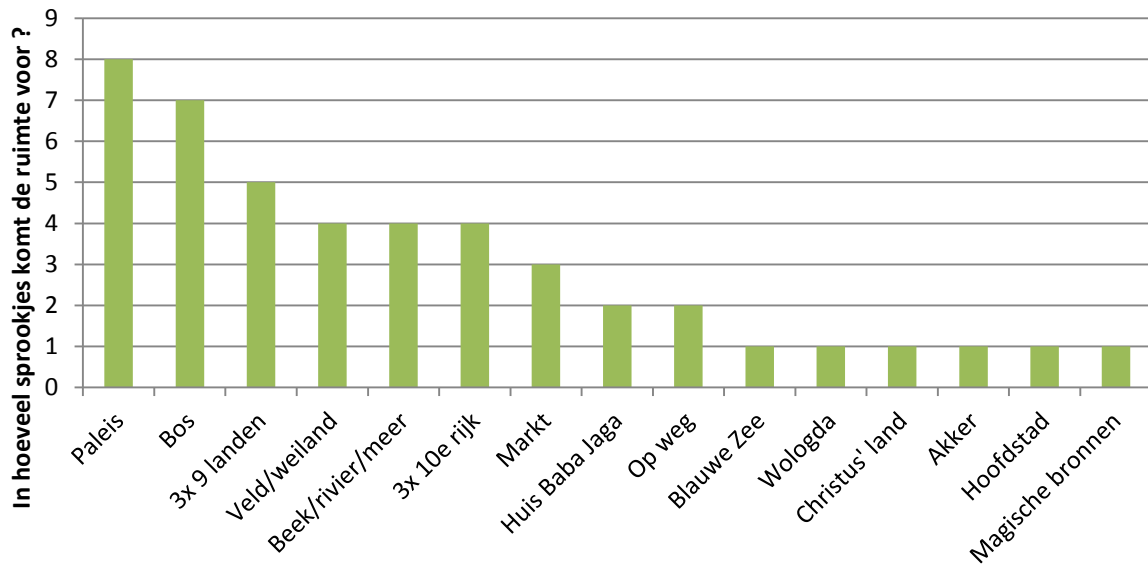
Beginruimtes



- Zeker land/zeker rijk/in een zeker land, in een zeker rijk: 4, 10, 12, 16, 19, 32, 33, 35, 45, 46
- Thuis: 6, 46
- Achter 3x9 landen, in 3x 9^e rijk: 1
- Groot dorp: 39
- Regiment: 5

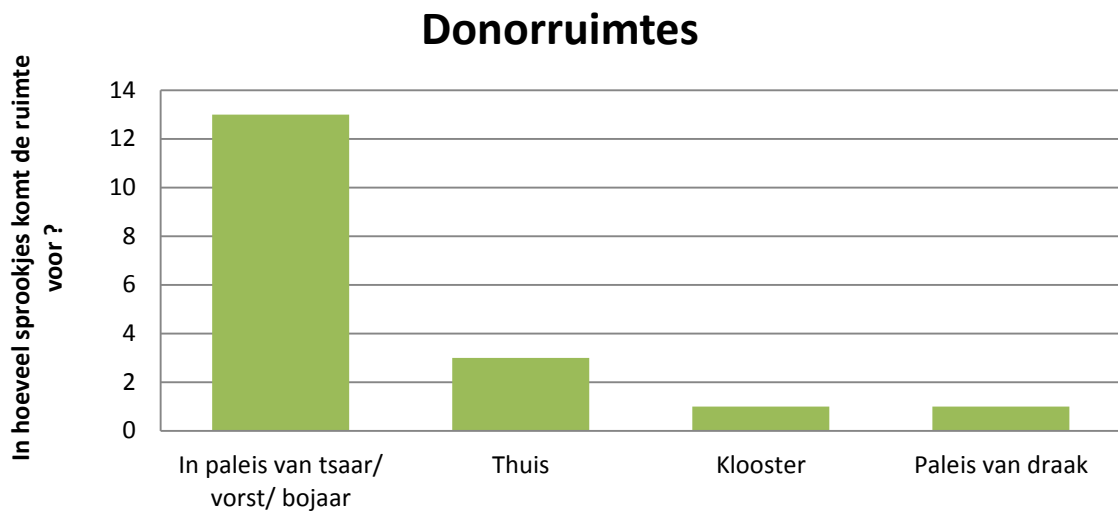
1.1.2 Drempelruimtes

Drempelruimtes



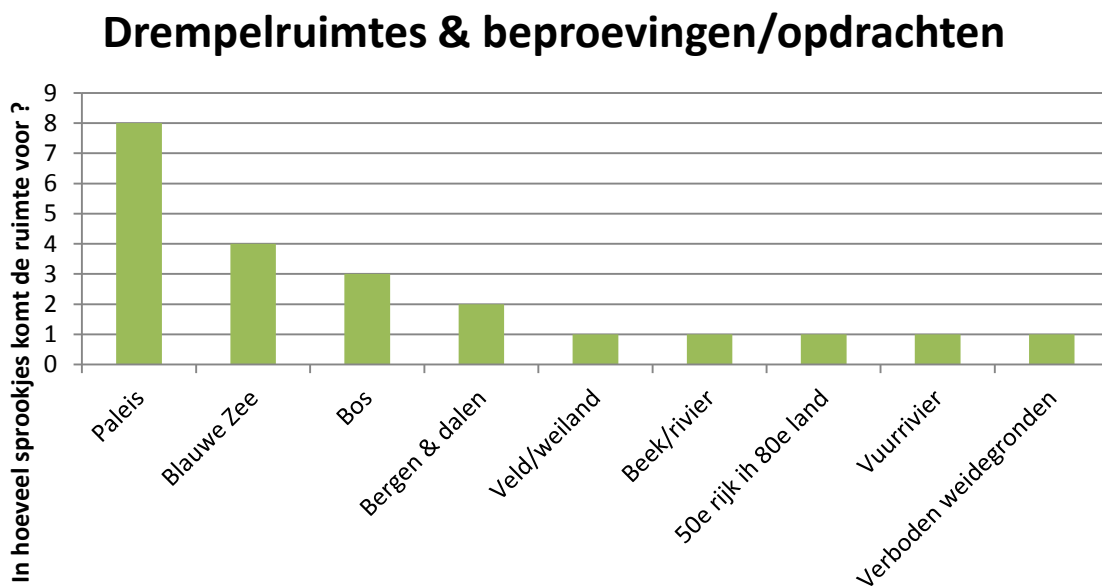
- Paleis: 1, 4, 9, 11, 12, 16, 39, 44
- Bos: 1, 5, 19, 23, 26, 28, 45
- 3x9 landen: 1, 12, 26, 35, 39
- Veld/weiland: 1, 16, 19, 35
- Beek/rivier/meer: 4, 28, 31, 38
- 3x 10^e rijk: 12, 31, 35, 39
- Markt: 19, 23, 43
- Huis Baba Jaga: 26, 45
- Op weg: 28, 41
- Blauwe Zee: 44
- Wologda: 38
- Christus' land: 32
- Akker: 26
- Hoofdstad: 44
- Magische bronnen: 45

1.1.3 Donorruimtes



- In een paleis: 1, 2, 10, 19, 26, 29, 32, 33, 37, 38, 39, 43, 45
- Thuis: 10, 22, 43
- Klooster: 12
- Paleis van de draak: 5

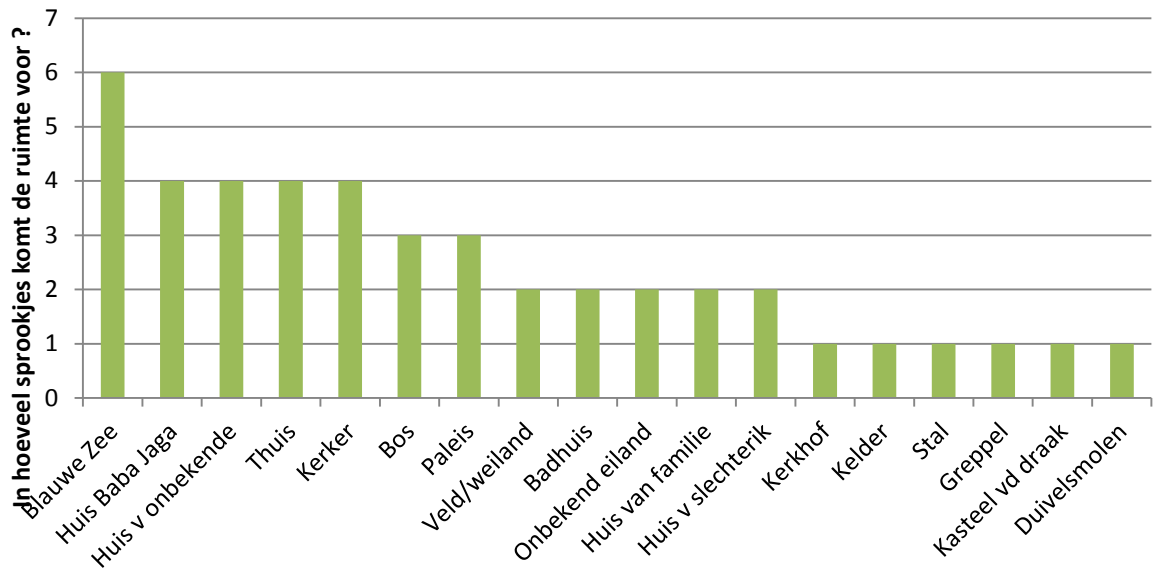
1.1.4 Drempelruimtes en plaatsen van de opdrachten en beproevingen



- Paleis: 19, 20, 24, 26, 32, 33, 41, 45
- Blauwe Zee: 1, 12, 41, 43
- Bos: 3, 10, 38
- Bergen en dalen: 2, 19
- Veld/weiland: 45
- Beek/rivier: 12
- 50° rijk in het 80° land: 23
- Vuurrivier: 16
- Verboden weidegronden: 41

1.1.5 Ruimtes van opdrachten en beproevingen zelf

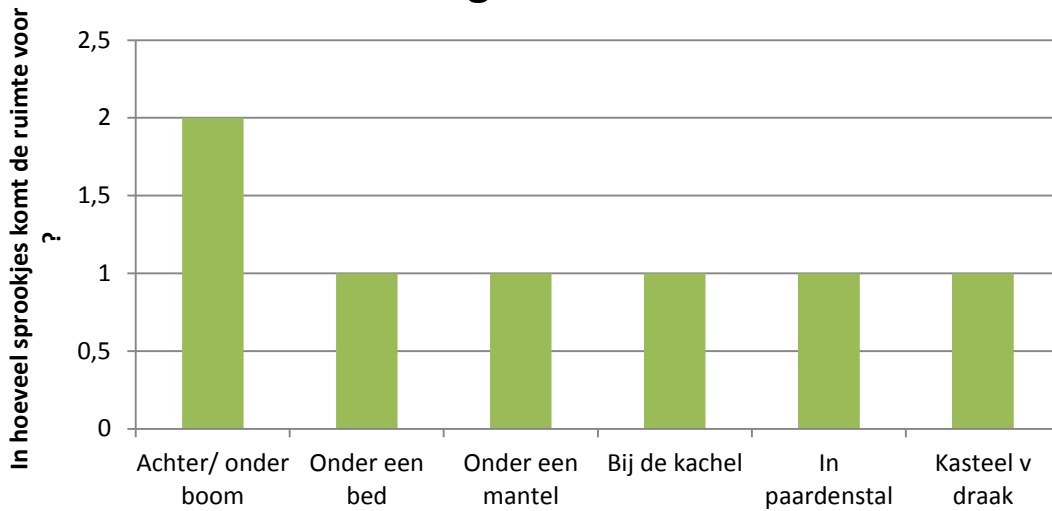
Locaties opdrachten/ beproevingen



- Blauwe Zee: 5, 9, 11, 22, 26, 45
- Huis van Baba Jaga: 10, 16, 22, 23
- Huis van onbekende: 4, 19, 26, 46
- Thuis: 2, 26, 32, 46
- Kerker: 9, 32, 44, 39
- Bos: 2, 4, 11
- Paleis: 10, 23, 43
- Veld/weiland: 6, 26
- Badhuis: 22, 26
- Onbekend eiland: 26, 35
- Huis van familie: 26, 29
- Huis van slechterik: 12, 16
- Kasteel van de draak: 5
- Duivelsmolen: 2
- Kerkhof: 24
- Kelder: 19
- Stal: 11
- Greppel: 12

1.1.6 Veilige ruimtes

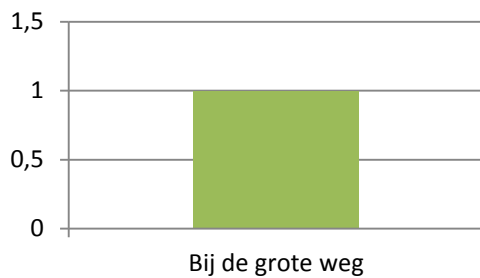
Veilige ruimtes



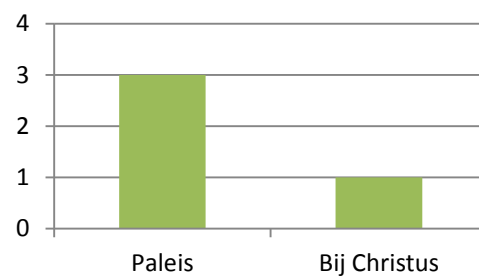
- Achter/onder een boom: 1, 5
- Onder een bed: 12
- Onder een mantel: 19
- Bij de kachel: 35
- In de paardenstal: 1
- Kasteel van de draak: 5

2. Resultaten hybride sprookjes

Beginruimtes

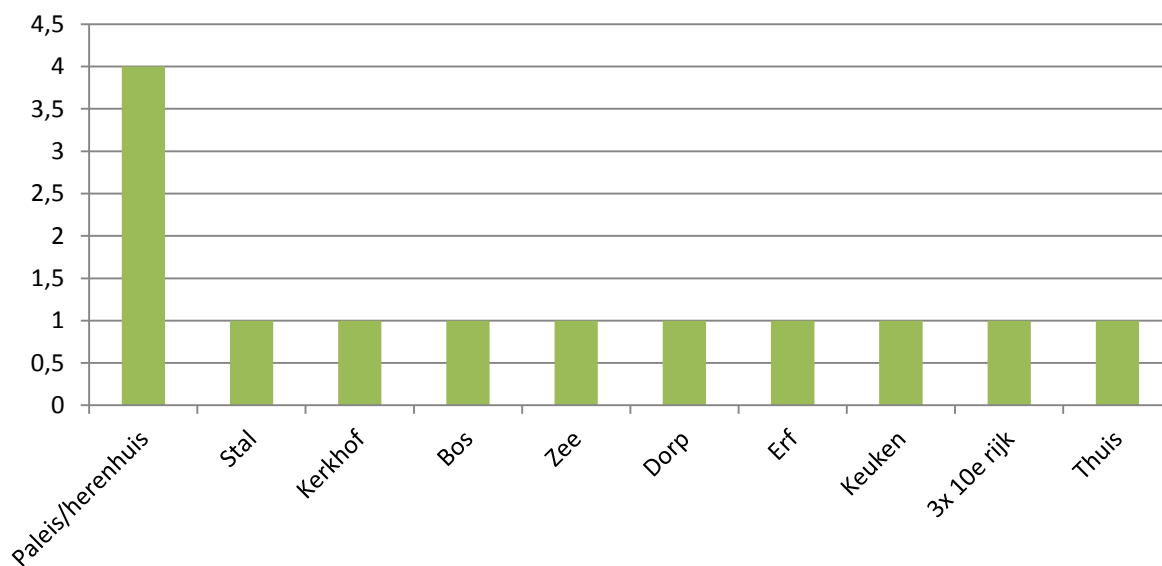


Donorruimtes



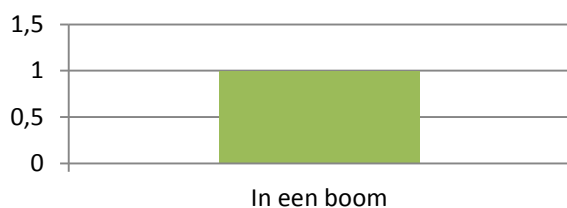
- Bij de grote weg: 34
- Paleis: 11, 20, 34
- Bij Christus: 8

Plaatsen v beproevingen



- Paleis/herenhuis: 11, 20, 31, 34
- Stal: 11
- Kerkhof: 11
- Bos: 3, 11
- Zee: 11
- Dorp: 18
- Erf: 18
- Keuken: 20
- 3x 10^e rijk: 31
- Thuis: 34

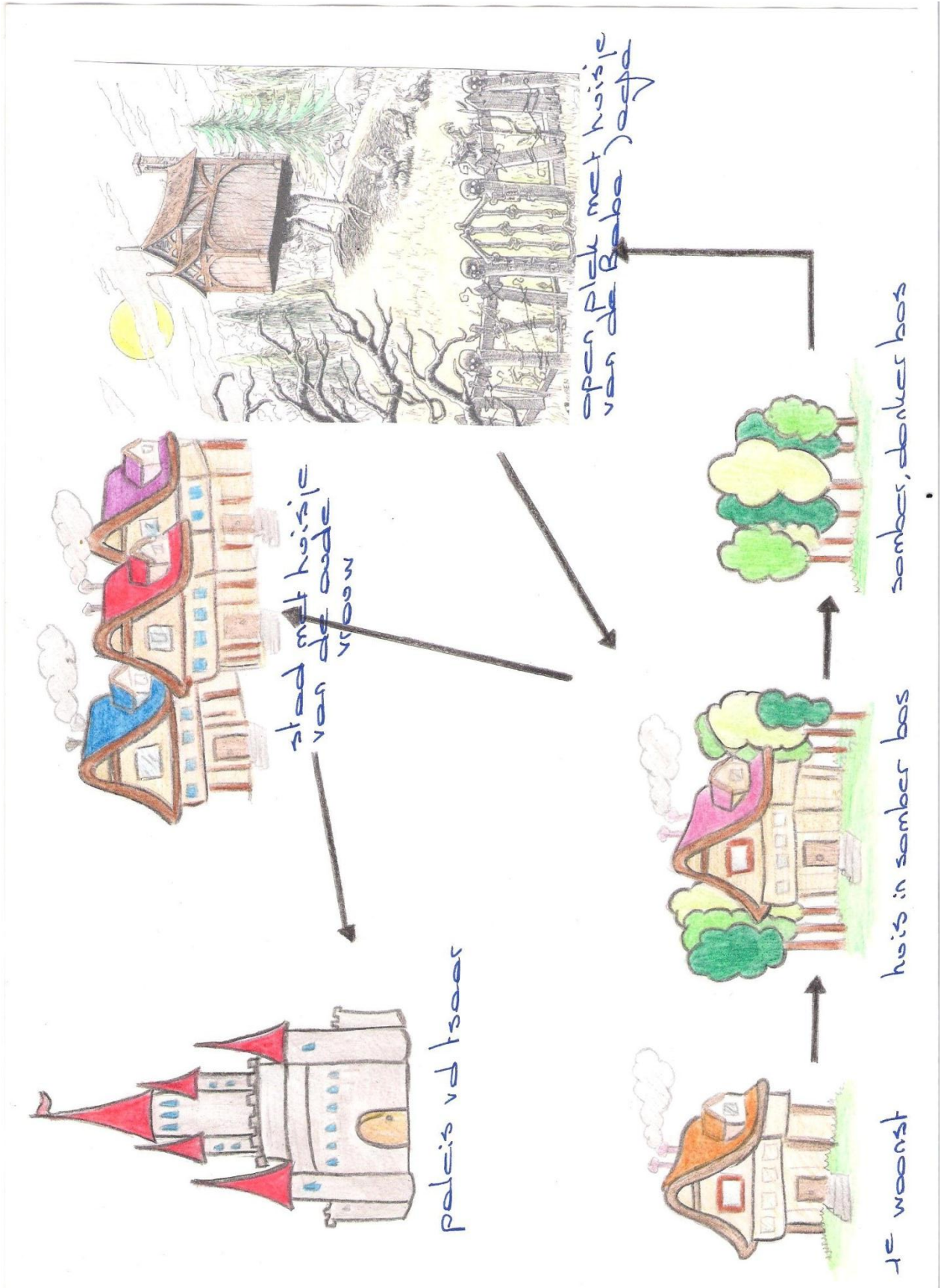
Veilige ruimtes



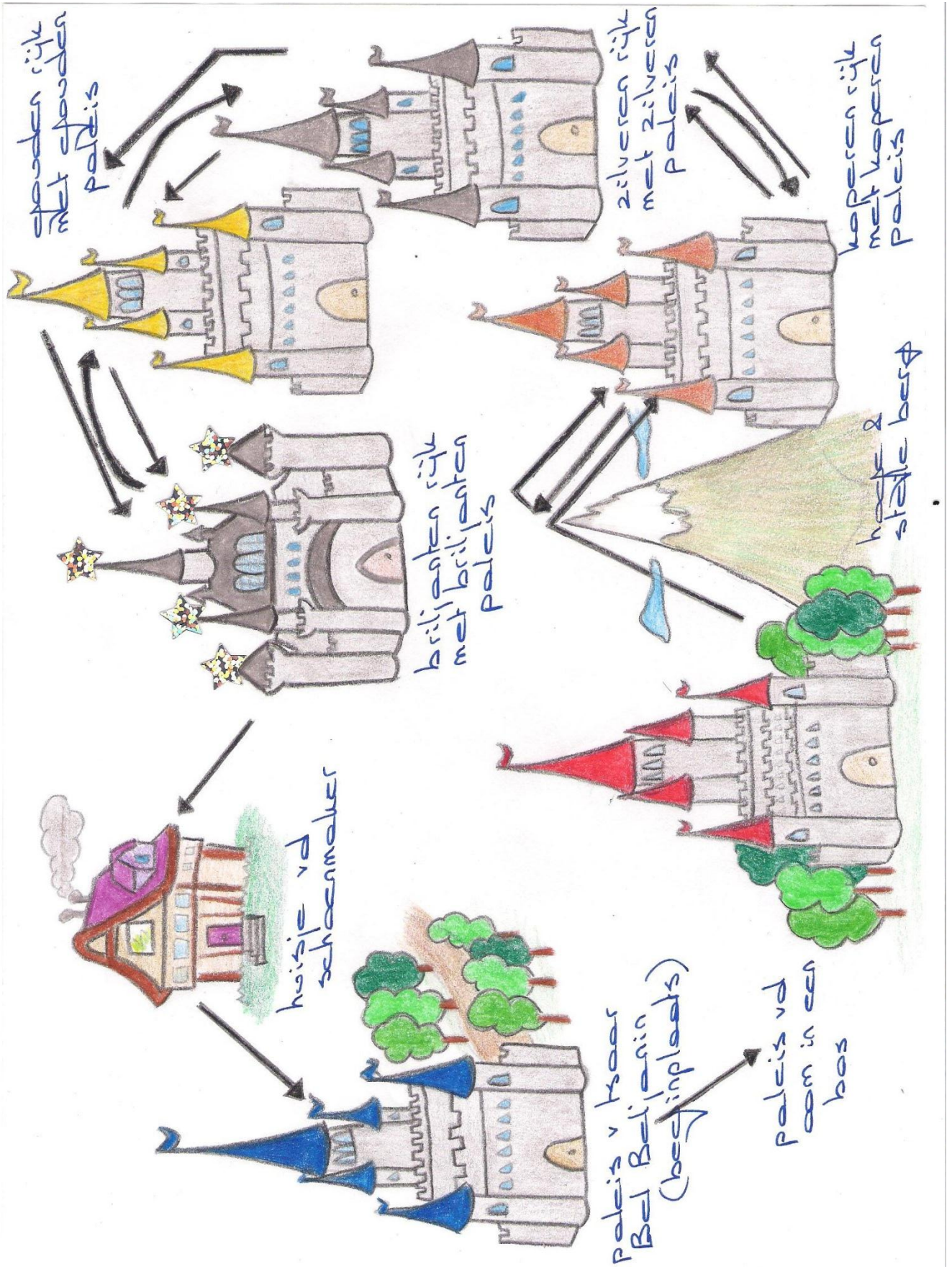
- In een boom: 8

Case studies

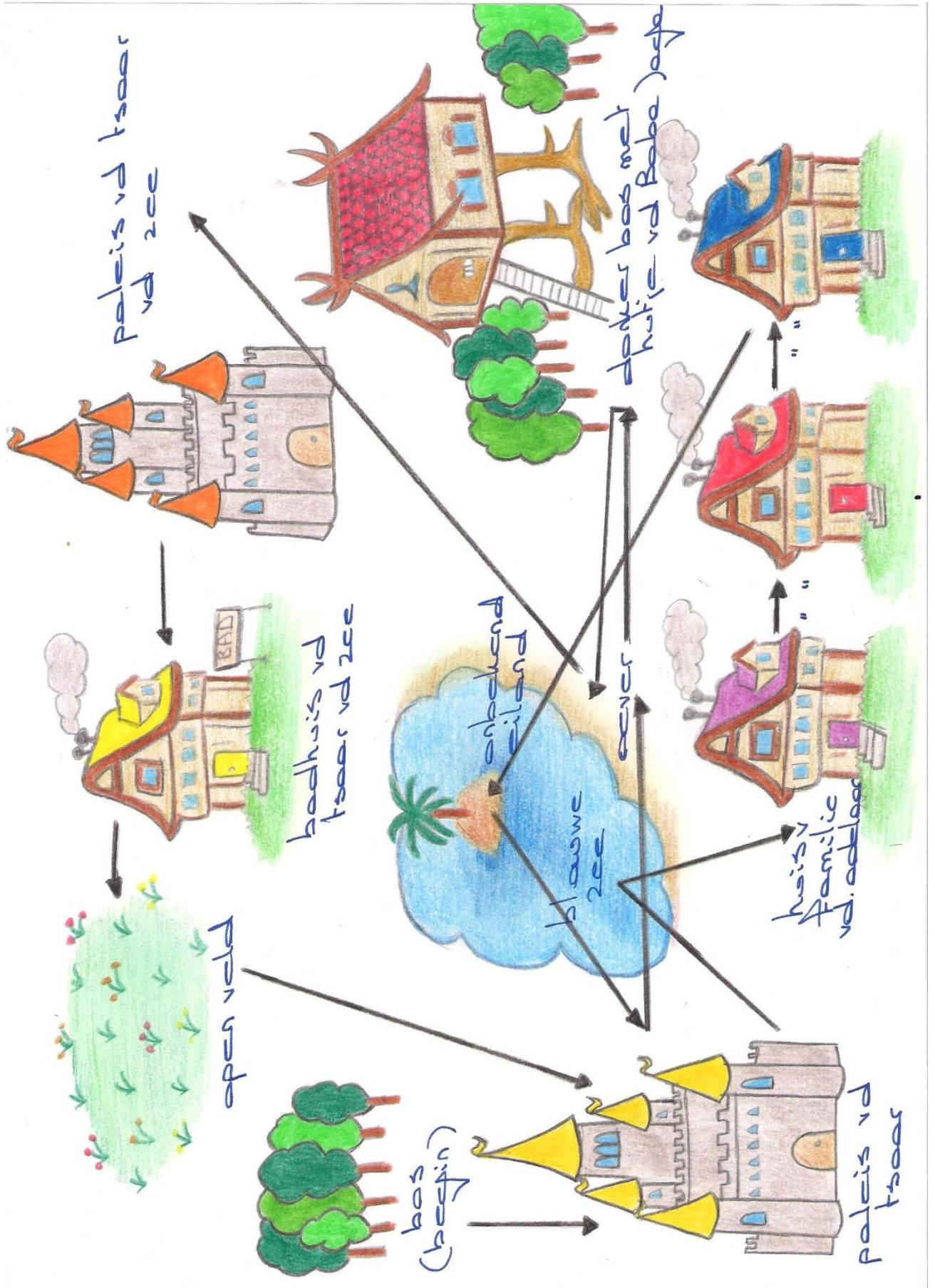
1. Cognitieve kaart sprookje 10



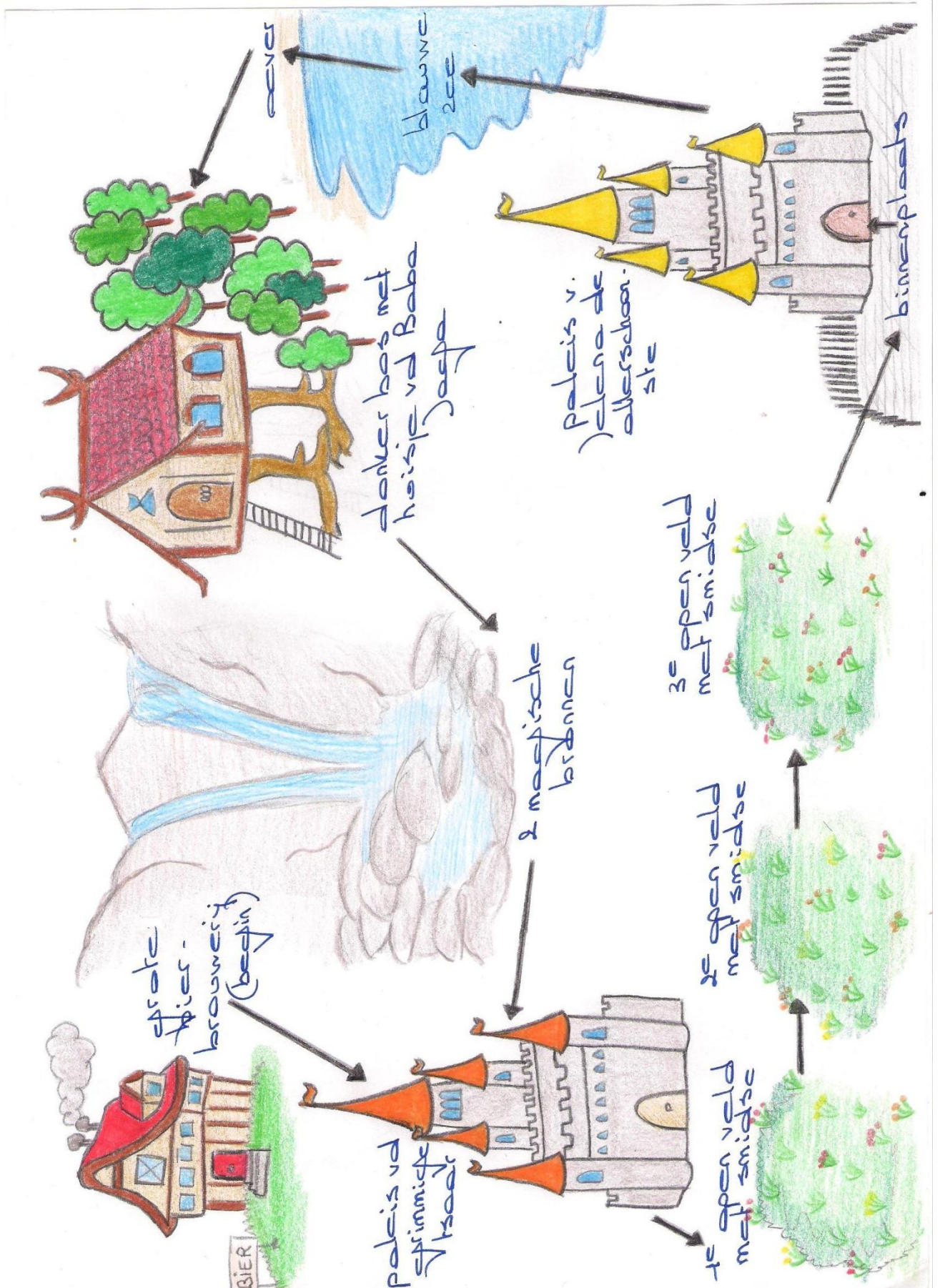
2. Cognitieve kaart sprookje 19



3. Cognitieve kaart sprookje 26



4. Cognitieve kaart sprookje 45



Analyse Sprookjes uit het Oude Rusland, gebundeld door Afanasev

1. De vuurvogel en Wassilissa, de tsarendochter

→ Missiechronotoop

- Begin: evenwicht in een land achter driemaal negen landen, in het driemaal negende rijk
 - Held? Dappere boogschutter + helper = machtig ros (ook raadgever)
 - Drempeloverschrijding: bos (veer) > terug naar tsaar (impliciet paleis?)
 - Opdracht 1: zoek vogel of je bent dood
 - Van paleis? Naar machtig ros (geen idee waar die staat: impliciet stal?)
 - Naar open veld + verbergen achter een boom
 - Ros helpt boogschutter vogel te vangen = 1^e opdracht geslaagd!
 - Terug naar paleis
 - 2^e opdracht: zoek een vrouw of je bent dood
 - De schutter bestijgt ros en rijdt door driemaal negen landen + komt aan einde vd wereld waar de rode zon opstijgt uit de blauwe zee
 - Schutter wacht in tent op groene weide bij de blauwe zee
 - Voert meisje dronken en neemt ze mee naar de tsaar
 - 2^e opdracht = geslaagd!
 - 3^e opdracht: meisje wil haar specifiek bruidskleed > anders hoofd eraf!
 - Rijdt naar het einde van de wereld tot aan de blauwe zee
 - Ros helpt het kleed te bemachtigen en schutter rijdt naar de tsaar
 - 3^e opdracht = geslaagd
 - 4^e opdracht: schutter moet zich in kokend water baden
 - Ros spreekt toverspreuk in de paardenstal uit > jongeman overleefd kokend bad + wordt zeer knap
 - 4^e opdracht = geslaagd!
 - Tsaar wil hetzelfde doen en gaat dood = verdiende loon
- Schutter trouwt met de tsarewna en leefde lange jaren met haar in liefde en eendracht

2. De dierenmelk

→ Missiechronotoop

- Beginplaats van evenwicht is onbekend
- Vorst Vorstowitsj was door zijn jachtgevolg onoverwinnelijk
- Strijd tussen Draak Drakowitsj & de vorst > draak slaagt er niet in hem te overwinnen
 - Vorstin schiet draak te hulp en verzint opdracht
 - Opdracht 1: doet alsof ze ziek is en enkel wolvenmelk kan helpen
 - Vorst gaat er op uit > vind wolvenmelk
 - Geef het thuis aan zijn vrouw + is zozegd genezen > opdracht 1 = geslaagd!
- 2^e opdracht: vorstin heeft berenmelk nodig anders wordt ze niet beter
 - Vorst gaat op zoek en vindt er > brengt naar zijn vrouw

- 2^e opdracht = geslaagd!
- 3^e opdracht: vorstin heeft leeuwenmelk nodig
 - Vorst trekt er op uit > sprake van bergen en dalen + struikgewas en bossen
 - Vindt leeuwenmelk > brengt het naar zijn vrouw > 3^e opdracht= geslaagd!
- 4^e opdracht: vindt het toverstof
 - Vorst gaat naar de duivelsmolen en moet 12 deuren en 12 sloten geraken
 - Zijn jachtgevolg blijft binnensteken, vorst geraakt buiten met toverstof
 - Vorst keert bedroefd naar huis terug
 - Komt thuis: Draak Drakowitsj is nu baas! = extra beproeving!
 - Beveelt de strop voor de vorst
 - Vorst zingt 3 liederen + jachtgevolg kan zich bevrijden
- Jachtgevolg verscheurt de draak + pikt vrouw dood
- Vorst wordt gezien als ware held, maar blijft toch zijn hele leven eenzaam

3. De kater en de vos

→ Hybride vorm: missie- en regeneratiechronotoop

- Er was eens een boer die een kater had, maar het was een boefje, dus de boer brengt de kater naar het bos en laat hem daar achter
 - Kater loopt en loopt en komt bij een huisje waarin de boswachter woont > vangt eten in het bos > klimt naar de zolder van het huisje
 - Op een dag komt hij een vos tegen, ze vraagt hem wie hij is? Hij antwoordt dat hij uit de Siberische Wouden gezonden is om hier burgemeester te worden en dat zijn naam Katerfej Iwanowitsj is
 - Ze besluiten te trouwen
- Volgende dag gaat vos erop uit om voorraden in te slaan, de kater blijft thuis
 - Ze komt een wolf tegen > deze wil Katerfej ontmoeten > vos antwoordt dat hij zo kwaadaardig is, en dat als iemand hem niet aanstaat hij hem terstond opeet
 - Opdracht: bij wijze van begroeting een ram aanbieden, maar de wolf zelf moet weglopen
- Vos loopt verder en komt een beer tegen > vertelt weer hetzelfde verhaaltje
 - Opdracht: bij wijze van begroeting een os aanbieden, maar de beer zelf moet weglopen
- Beer en wolf komen elkaar tegen op de plek waar ze hun etenswaren moesten leggen > ze komen een haas tegen > laten hem naar de vos rennen om te zeggen dat ze daar wachten op de vos en Katerfej
 - De beer klimt in de pijnboom en de wolf verstoopt zich tussen de struiken
 - Haas heeft intussen vossenhol bereikt > geeft de boodschap
- De kater en vos komen er dus aan > kater eet als een veelvraat en doet zich zeer gemeen voor
 - Wolf gaat ervandoor en de beer vlucht nu ook
- Vanaf nu was iedereen bang voor de kater, maar ze waren nu wel voorzien van vlees voor de hele winter en ze leven nu ook nog zonder zorgen

4. De soldaat en de tsaar in het bos

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: (evenwicht) in een zeker land, in een zeker rijk
- Oudste zoon wordt generaal + later jongere zoon soldaat > komen in het regiment terecht
 - Oudere broer wil jongere broer niet herkennen
 - Broeder-ruzie: soldaat staat in het schildwachthuisje voor de woning vd generaal + huilt omdat zijn broer hem negeert > generaal zegt: soldaat liegt > 300 stokslagen > soldaat vlucht
 - Vlucht in een woud, zo dicht en duister dat het maar door weinig mensen betreden was
- Tsaar gaat gaan jagen > ziet hert en zwemt een rivier over en komt in het dichte, duistere woud + ontmoet de weggelopen soldaat > zoeken samen nachtverblijf
 - Gaan het huisje van een oude vrouw binnen
 - Gaan op zolder slapen
 - Beproeving 1: gevecht tegen de slaap > elk op zijn beurt de wacht houden
 - Soldaat helpt tsaar, want die valt constant in slaap
 - Beproeving 2: rovers komen huisje binnen en proberen de vrienden te vermoorden, maar de soldaat kan ze verslaan
 - Soldaat gaat van zolder naar beneden en neemt/krijgt goud van de oude vrouw
- Soldaat brengt tsaar uit het bos en naar een grote weg en vertelt de weg tot in de stad > tsaar bereikt zijn residentie
 - Volgende dag komt soldaat zich bij de slagboom melden > daarna in stad > komt tot bij paleis
 - Beloning: Soldaat wordt door tsaar tot generaal benoemd + oudere broer wordt gewone soldaat

5. Het wonderhemd

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie? In een regiment
 - Brave soldaat leent 100 roebel aan zijn sergeant > wnr soldaat geld terug wil, doet sergeant alsof hij het nooit gehad heeft + geeft de soldaat 100 stokslagen id plaats
 - Wordt woedend en vlucht het donkere bos in > rust onder een boom uit en komt zeskoppige draak tegen die hem voor drie jaar wil inhuren
- Soldaat springt op zijn rug + ze vliegen naar het paleis van de draak
- Opdracht 1: drie jaar bij de ketel zitten, vuur gaande houden en pap koken
 - Draak is na drie jaar tevreden = opdracht 1 geslaagd!
- Opdracht 2: drie jaar bij de ketel zitten, vuur gaande houden en pap koken
 - Opdracht 2 is ook geslaagd!
- Opdracht 3: drie jaar bij de ketel zitten, vuur gaande houden en pap koken

- Soldaat vindt zijn sergeant in ketel + kookt hem dood > draak vindt de pap nu supergoed! > 3^e opdracht = geslaagd!
- Beloning: soldaat kiest een machtig ros en een wonderhemd uit
- Soldaat reed naar een koning, helpt hem en trouwt met zijn beeldschone dochter
 - Beproeving 1: Dochter vindt dit niet leuk > doet zijn hemd uit + geeft het aan koningszoon van een naburig land > die hakt de soldaat in kleine stukjes
 - Soldaat wordt in een zak gestoken + aan zijn ros gebonden die het veld ingejaagd wordt
 - Ros rent naar de draak > draak kan soldaat weer levend maken + leert hem de kunst om van gedaante te veranderen
- Soldaat verandert in duif en vliegt naar koningszoon
- Beproeving 2: moet toverhemd terug kunnen winnen > komt id keuken terecht
- Terug naar buiten, verandert zich in bloempje en daarna in vliegje > naderen de zee
 - Koningszoon trekt kleren uit om te baden > soldaat verandert van vliegje in een valk en kan toverhemd zelf weer aandoen
- Soldaat doodt nu zijn ontrouwe vrouw en de koningszoon + trouwt met het schone dienstmeisje

6. Vorst Roodneus

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: evil stiefmoeder wil stiefdochter buitenkrijgen (die eigenlijk een schat van een kind is)
 - Vader brengt (bedroefd) zijn dochter naar een open veld en zet haar op een sneeuwhoop, en gaat zelf terug naar huis
- Beproeving 1: dochter vriest bijna dood van de kou en Vorst Roodneus komt eraan > zij is vriendelijk en bescheiden > vorst krijg medelijden en geeft haar een pelsmantel = beloning
- Beproeving 2: Vorst Roodneus komt weer en zij is weer vriendelijk en bescheiden > hij geeft haar een grote en zware kist met van alles erin = beloning
- Beproeving 3: meisje is weer vriendelijk tegen vorst Roodneus en krijgt een goud en zilver bestikte japon = beloning + zingt het ene na het andere liedje
- Vader gaat zijn 'dode' dochter gaan halen en brengt haar terug naar huis en ze is nu een stralende en voorname dame
 - Stiefmoeder brengt nu haar eigen dochter naar hetzelfde open veld en zet haar neer op dezelfde plek > dit meisje is niet vriendelijk tegen Vorst Roodneus en vriest het meisje dood
 - Vader gaat meisje gaan halen + stiefmoeder is verdrietig maar is verdiende loon

7. De dieren in de kuil

→ Anekdotische degradatiechronotoop

- Varken gaat nr Petersburg om te bidden + komt wolf tegen > gaat met varken mee

- Ze ontmoeten vos > gaat mee met wolf en varken, ook een haas en eekhoorn gaan nog mee
 - Vallen plotseling in een kuil
 - Beproeving: ze zitten vast + verkleumen vd kou + hebben honger
- Opeten wie het hoogst zingt > eekhoorn en haas worden opgegeten
- Opeten wie het laagst zingt > wolf wordt opgegeten
- Vos doet alsof hij zijn eigen ingewanden opeet en lokt zo varken id val > vos kan varken opeten
- Geen idee of vos uit de kuil gekomen is of niet?!

8. De domme wolf

→ Anekdotische missiechronotoop

- Beginsituatie? Christus en apostelen lopen op een brede weg + komen wolf tegen die honger heeft
 - Christus zegt: eet een merrie + vindt een, maar die geeft hem trap
 - Wolf gaat zich beklagen bij Christus > die zegt ga en eet een ram
 - Wolf zoekt ram en die geeft hem een stoot
 - Wolf gaat zich beklagen bij Christus > die zegt ga en eet een kleermaker
 - Kleermaker neemt wolf te grazen > wolf vlucht en komt andere wolven tegen
 - Kleermaker kruipt in boom > wolven klimmen op elkaar om bij de kleermaker te geraken > kleermaker zegt dat de 1^e wolf ervan zal lusten > deze schrikt en vlucht waardoor de anderen vallen en andere wolven takelen de wolf toe in de bosjes en kleermaker kan uit de boom en terug naar huis gaan

9. De tsarewna die een grijze eend werd

→ Missiechronotoop

- Tsaar leeft met zijn vrouw en zijn zoon Dmitri en Marja
- Dmitri gaat op bezoek bij Iwan-tzarewitsj > Iwan belooft eens op bezoek bij Dmitri te komen
- Dmitri keert naar huis terug en hangt portret van zijn zus boven zijn bed
- Iwan komt onverwachts op bezoek en gaat kamer van Dmitri binnen en ziet portret hangen en wordt terstond verliefd op Marja
 - Iwan trekt zwaard en wil Dmitri vermoorden omdat hij denkt dat deze de geliefde van Marja is = beproeving
 - Dmitri wordt wakker en vertelt dat hij de broer is en belooft dat Iwan met zijn zus mag trouwen
 - Iwan rijdt naar huis om de bruiloft voor te bereiden
- Dmitri en Marja maken zich klaar om naar Iwan te gaan op twee verschillende schepen
- Schepen varen in het midden van de blauwe zee
 - Beproeving 1: boze kindermeid van Marja verandert Marja in een grijze eend en jaagt haar het schip af

- Kindermeid dost ondertussen eigen dochter uit en doet alsof ze Marja is
- Komen bij het land van Iwan > die ziet direct dat de dochter Marja niet is > Iwan wordt woedend en laat Dmitri in een donkere kerker opsluiten, en rondom de gevangenis staan er veel wachters
- Om middernacht stijgt de grijze eend van de zee en vloog naar haar broer en vliegt via het raam de donkere cel van haar broer in en hangt haar vleugeltjes aan het raam > in de vroege ochtend vliegt de eend weer weg
 - Iwan krijgt hiervan te horen en geeft het bevel hem te berichten als de eend weer nadert
- Weer middernacht en eend bezoekt weer haar broer in de gevangenis > Iwan wordt gewekt en snelt naar de gevangenis en verbrand de vleugeltjes > Iwan gaat gevangenis binnen
- Marja wil vluchten maar Iwan grijpt haar vast
 - Beproeving 3: Marja verandert in allerlei griezelige dingen, maar Iwan laat haar niet los > ze verandert in een spil > hij breekt die in twee en werpt een stuk voor zich en achter zich en wenst een berkenboom achter zich en een mooi meisje voor zich
 - Marja verschijnt en Iwan vraagt Dmitri om vergiffenis en ze gaan het paleis binnen
- De volgende dag is er de bruiloft van Marja en Iwan + kindermeid en dochter worden naar een oord gezonden, waar er nooit meer iets van hen vernomen werd

10. Wassilissa de schone

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: eens leefde er in een zeker land een koopman en had een dochter Wassilissa
 - Moeder sterft en geeft haar dochter een popje op haar sterfbed > het popje zal haar helpen in nood
- Vader trouwt met een weduwe, die ook dochters heeft
 - Beproeving 1: Stiefmoeder geeft Wassilissa verschillende kwellende werkjes in de hoop dat deze eraan ten onder gaat, maar popje helpt haar
- Vader gaat voor een lange tijd op reis voor zaken > stiefmoeder beslist te verhuizen naar een ander huis dat omgeven was door een somber bos
 - Op een open plek in dat bos stond het hutje van de Baba Jaga
 - Beproevingen: Wassilissa wordt steeds het bos in gezonden voor zaken > maar het meisje kan iedere keer terugkeren (popje hielp haar om niet in de richting van Baba Jaga te lopen)
- Op een avond krijgen elk van de dochters een taak > overal in het huis worden de kaarsen gedoofd behalve in de kamer waar ze aan het werken waren > laatste kaars wordt 'per ongeluk' gedoofd door een van de zusters > ze duwen Wassilissa de kamer uit en bevelen haar naar de Baba Jaga om vuur te gaan = opdracht/beproeving
 - Meisje gaat het sombere bos in > ziet plots een witte ruit, daarna ziet ze een rode ruit > ze loopt heel de nacht door en komt op de open plek waar het

huisje stond > de palissade rondom het huisje bestond uit mensenbeenderen, op de punten ervan waren doodshoofden met ogen gestoken, de posten van de poort waren mensenbeenderen, de deurkrukken waren handen en het slot was een mond met scherpe tanden > ziet een zwarte ruiter

- Plots beginnen ogen van alle doodshoofden op de palissade te gloeien > plots is er in het bos een schrikbarend lawaai > de bomen kraakten, de dorre bladeren ritselden en uit het bos kwam de Baba Jaga aanrijden op een vijzel > rijdt tot voor de poort
 - Meisje moet bij Baba wonen en werken, dan krijgt ze vuur > anders eet ze het meisje op
 - Poort gaat open en ze gaan beiden naar binnen
- Komen in de kamer > Baba eet en gaat dan slapen en geeft het meisje de volgende opdracht: erf schoonmaken, huisje vegen, eten koken en was doen, daarna naar de bergplaats gaan en uit een kwart schep tarwe alle zwarte onkruidzaadjes halen > anders eet ik je op
 - Popje helpt Wassilissa met de klus = opdracht geslaagd
 - Baba Jaga komt eraan
- Opdracht 2: morgen hetzelfde doen, en daarna het maanzaad uit de bergplaats halen ieder korreltje proper maken zodat er geen aarde meer aan hangt
 - Popje helpt Wassilissa met de klus = opdracht geslaagd
- Drie paar handen verschijnen en Baba legt uit dat deze haar dienaren zijn
- Baba vraagt het meisje hoe ze klussen klaart en deze vertelt over het popje > Baba duwt het meisje de kamer uit, en daarna de poort uit + geeft haar het vuur (doodshoofd) = opdracht geslaagd
- Wassilissa snelt naar huis en komt bij de poort van het erf > doodshoofd zegt het meisje deze niet weg te gooien, maar naar de stiefmoeder te brengen
 - Meisje komt bij stiefmoeder en haar dochters > vurig gloeiende ogen staren onafgewend en voortdurend naar de stiefmoeder en dochters
 - Tegen de ochtend waren deze allemaal verbrand en verkoold = verdiende loon
- Wassilissa gaat naar de stad en vroeg onderdak bij een oud vrouwtje
 - Wassilissa en popje weven prachtige linnen bij de oude vrouw en ze zegt haar deze te verkopen en het geld te houden
 - De vrouw wil de fijne linnen echter naar het paleis brengen
- Oude vrouw gaat dus naar het paleis en bleef voor de ramen lopen > ze wordt tot bij de tsaar geroepen > tsaar geeft de opdracht om uit deze linnen hemden te maken > oude vrouwtje gaat naar huis > Wassilissa maakt de hemden > oude vrouw brengt de hemden naar paleis = opdracht geslaagd
- Wassilissa ging nu voor het raam wachten > boden vertellen dat ze bij de tsaar verwacht wordt
 - Wassilissa gaat naar de tsaar > deze werd terstond waanzinnig verliefd op haar
 - Bruiloft wordt gevierd
 - Kort daarop keerde de vader terug > bleef bij zijn dochter wonen + neemt ook oude vrouw in huis en zorgt altijd goed voor het popje

11. Klimka de dief

→ Hybride vorm: missie- en degradatiechronotoop

- Grondbezitter heeft trouwe knecht, die een slechte zoon (Klimka) heeft
- Klimka gaat erop uit om te stelen, vader waarschuwde nochtans het niet te doen
 - Klimka gooit een laars op de weg en verbergt zich in de struiken
 - Klimka gooit tweede laars op de weg en kan de ossen stelen
- Klimka wordt geroepen + de heer geeft opdrachten
- Opdracht 1: steel een hengst uit mijn stal, ik neem hem niet meer terug af
 - De hengst werd door 11 bewakers bewaakt
 - Klimka klimt 's nachts op het dak, kan door een list de hengst bemachtigen
 - Hij leidt het paard naar buiten tot voor de trap van het herenhuis
 - Opdracht 1 geslaagd!
- Opdracht 2: probeer mijn reiskist te stelen
 - Klimka gaat naar het kerkhof om een dode op te graven
 - 'daar' zitten de wachters en Klimka kan ze misleiden en kan zo de reiskist wegdragen
 - Opdracht 2 geslaagd
- Opdracht 3: probeer mijn vrouw te stelen
 - Heer rijdt in een bos omgeven door bomen waaraan klokjes hangen
 - (dus we bevinden ons nu in een bos)
 - Klimka hangt zozegd dood aan een boom, kan de heer zo misleiden en gaat de vrouw van de heer stelen
 - Opdracht 3 geslaagd > Klimka wil nu losgeld voor de vrouw van de heer en maakt er misbruik van
- Klimka wordt in een zak gestoken en op het strand aan de zee gelegd in de hoop dat hij meespoelt in het water
 - Overtuigd een vreemde echter om zijn plaats in de zak in te nemen en is zo terug vrij
- Leeft weer vrolijk zoals vroeger, TOT zijn brutale hoofd werd afgeslagen

12. Marko de Rijke en Wassili Zonder-Geluk

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker land leefde eens een zeer rijke koopman, Marko
- Er kwamen eens twee oude mannen tot bij het raam en ze mogen in het knechtverblijf van de stal slapen
 - Er is de verschijning van een engel die de geboorte van een jongen die Wassili zonder-geluk zal noemen en deze zal de rijkdommen van Marko krijgen
 - Marko vreest voor het ergste en gaat zelf op onderzoek
- Marko gaat naar het dorp en gaat naar de pope > Marko biedt de Pope aan de peter te zijn en biedt aan in ruil voor geld het kind te verzorgen

- Marko wikkelt het kind in een mantel en legt het in de koets > enige ‘wersten’ later werd het kind in een greppel gesmeten > kind wordt 3 dagen later door kooplui ontdekt en ze nemen hem mee tot bij Marko
 - Marko kan kooplui overtuigen het kind bij hem te laten
- Marko steekt het kind een tijdje later in een vaatje en wierp het van de kade in het water en het vaatje drijft tot bij een klooster, de jongen wordt tot bij de abt gebracht (kind blijft er 16 jaar lang)
- Marko komt dus na 16 jaar bij het klooster aan en overtuigt de abt om de jongen mee te nemen
 - Marko zendt Wassili met een vals briefje naar zijn huis > dit briefje zal Wassili in gevaar brengen
 - Onderweg komt Wassili een oude man tegen die hem vertelt wat er echt in het briefje staat > hij ademt op de brief en de zegel is normaal (boodschap er in verandert ook)
 - Wassili komt in Marko’s huis > er staat nu in het briefje dat Wassili terstond met Marko’s dochter moet trouwen
- Bruiloft wordt dus gevierd
 - Marko komt thuis en ziet wat er gebeurd is
 - Na drie maanden stuurt Marko Wassili op weg met een briefje > opdracht: hij moet het briefje door driemaal negen landen, naar het driemaal tiende rijk nemen naar zijn vriend de Drakentsaar
- De volgende ochtend vertrekt Wassili
 - Op weg hoort hij een eik die hem een vraag stelt > Wassili gaat verder
 - Hij komt bij een rivier waar een veerman mensen overzette, deze stelt ook een vraag > Wassili gaat verder
 - Hij komt bij de zee waar een walvis hem een vraag stelt > Wassili gaat verder
- Wassili komt bij een groene weide, waarop een groot paleis stond > gaat het paleis binnen en loopt door alle kamers en bereikt de laatste waarin ene beeldschoon meisje op haar bed zat te wenen > het meisje verbergt Wassili in een kist onder haar bed
 - Ze zegt hem te luisteren naar het gesprek dat ze zal voeren met de draak
 - Wassili kan het gesprek afluisteren en het meisje zelf geeft hem ook nog raad
- Wassili bedankt het meisje en gaat op weg
 - Hij komt eerst bij de walvis > gaat naar overkant van de zee en verlost de walvis uit zijn lijden (dankzij de informatie uit het gesprek)
 - Wassili komt daarna bij de veerman en verlost deze ook uit zijn lijden door hem te zeggen wat te doen, nadat hij op de andere oever stond
 - Wassili komt bij de eik > geeft er een trap op en vindt een schat aan goud en edelstenen
- Wassili kijkt achter zich en ziet de schepen (die uit de buik van de walvis komen) op hem afstevnen met de oude man (van in het begin) als stuurman > verlaat uiteindelijk de schepen
 - Wassili vaart nu met de schepen naar huis

- Ondertussen was het opmerkelijke nieuws van Wassili's geluk aan Marko gemeld en deze werd woest en besloot naar de Drakentsaar te gaan > Marko komt uiteindelijk vast te zitten voor de rest van zijn leven in het bootje van de veerman
- Wassili keerde terug naar zijn vrouw en schoonmoeder en leidde een goed leven + vermeerde zijn bezit + hielp de armen, gaf eten en geld aan bedelaar en beschikte nu over alle bezittingen van Marko de Rijke

13. De arme boer

→ Geen narratief

- Een arme boer loopt over een open veld en ziet onder een struik een haas zitten
 - De boer droomt over een mooie toekomst dankzij deze haas, maar roept zodanig luid in zijn fantasie, dat de haas verschiet en ervandoor gaat, samen met zijn mogelijke toekomst

14. Het achtste maatje

→ Geen narratief

- Een boer drinkt een half maatje wijn, dan nog een kwartje en dan nog een achtste
 - Boer denkt: had beter direct achtste maatje gekocht dan was ik gelijk dronken

15. De boer in de hemel

→ Anekdote

- Beginsituatie: een boer laat een haan in de kelder los, die vindt een erwt
 - Boer haalt de haan uit de kelder en laat de erwt groeien > groeit helemaal tot in de hemel
- De boer klautert naar de hemel (hoopt van alles daar te vinden) > en betreedt de grote ruimte (met in het midden een kachel) > alles wat je hart begeert, vind je daar
- De boer eet en drinkt en stopt zich vol ... > de heer van het huis werd boos en jaagt de boer weg > boer komt op de plaats waar de erwt was geweest, maar die is weg
 - Maakt garen van de herfstdraden en probeert zich naar beneden te laten zakken > komt in de helft en laat zich in een moeras vallen
- Geraakt uit het moeras en gaat naar huis en vertelde alles aan zijn vrouw

16. Marja Morewna

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker land, in een zeker rijk leefde Iwan
 - Iwan heeft drie zussen: Marja, Olga en Anna
 - Ouders sterven en zeggen: wie het eerst om de hand van een van je zusters komt vragen, moet je terstond als vrouw geven > ouders worden begraven
- Broer & zussen gaan in de groene tuin wandelen > groot onweer > gaan trg naar paleis
 - Valk komt binnen vliegen > verandert in knappe jongeman > wil trouwen met Marja > zij stemt toe > gaan samen naar het rijk van de valk

- jaar later gaan broer en 2 zussen weer in de groene tuin wandelen > groot onweer > gaan terug naar paleis
 - adelaar komt binnen vliegen > verandert in knappe jongeman > wil trouwen met Olga > zij stemt toe > gaan samen naar het rijk van de adelaar
- jaar later gaan broer en laatste zus weer in de groene tuin wandelen > groot onweer > gaan terug naar paleis
 - raaf komt binnen vliegen > verandert in knappe jongeman > wil trouwen met Anna > zij stemt toe > gaan samen naar het rijk van de raaf
- Iwan blijft alleen achter en na een tijdje beslist hij zijn zusters op te zoeken
 - Komt op en veld, gaat naar de witte tenten verblijft er twee nachten > trouwt er met Marja Morewna > ze gaan naar haar rijk > leven daar een geruime tijd
 - Marja wil weer ten strijde trekken en laat bevel over aan haar man
 - Hij mag overal kijken behalve in een bepaald kamertje
 - Zodra Marja weg is kijkt hij toch in het kamertje > hij bevrijdt zo per ongeluk Kosjtsje de onsterfelijke > vliegt uit het raam en ontvoert Marja naar zijn rijk
- Iwan beslist zijn vrouw te vinden
 - Loopt drie dagen > komt bij prachtig paleis met daarvoor een eik = paleis van de valk en Marja > Iwan laat zijn zilveren lepel achter
 - Loopt drie dagen > komt bij een prachtig paleis = paleis van de adelaar en Olga > Iwan laat zilveren vork achter
 - Loopt drie dagen > komt bij een prachtig paleis = paleis van de raaf en Anna > Iwan laat zijn tabaksdoos hier
 - Loopt drie dagen > komt bij Marja Morewna > ze vluchten
 - Kosjtsje komt het te weten en haalt ze in > zegt dat hij het twee keer zal vergeven, maar geen derde keer dan wordt Iwan in stukken gehakt
 - Marja wordt terug mee genomen
 - Iwan probeert nog een keer Marja mee te nemen > Kosjtsje neemt haar terug mee
 - Iwan probeert weer Marja mee te nemen > Kosjtsje hakt Iwan in kleine stukjes en werpt hem in een ton de blauwe zee in + neemt Marja mee naar zijn huis
- Adelaar redt de ton uit de zee, valk vliegt om levenswater en adelaar om dodenwater en maken Iwan terug levend = zijn magische helpers
- Iwan gaat terug naar Marja en vraagt haar te weten te komen waar de Onsterfelijke zijn ros vandaan haalt + ze neemt de magische doek van de onsterfelijke af
 - Iwan krijgt de doek en kan zo vuurrivier oversteken en gaat naar de Baba Jaga
 - 'het huis van de Baba Jaga. Er omheen stonden twaalf palen in de grond. Op elf daarvan stak een mensenhoofd, maar de twaalfde was leeg.'
 - Baba Jaga geeft opdracht 1: waak drie dagen over mijn merries of je bent dood
 - Eerste nacht vluchten de merries weg > dankzij de vogels staan de merries terug in de stal

- Tweede nacht vluchten de merries weg > dankzij de wilde dieren staan de merries terug in de stal
 - Derde nacht vluchten de merries weg > dankzij de bijen staan de merries terug in de stal
 - Iwan neemt zijn verdiende beloning (veulen) > gaat naar de rivier van vuur en rijdt over de brug naar de overkant > (Baba Jaga sterft in het vuur) Iwan brengt het veulen naar groene weiden en het wordt een machtig ros
- Hij rijdt naar Marja > neemt haar mee en ze rijden weg > de Onsterfelijke komt het te weten en haalt hen in > Iwan verslaat de Onsterfelijke en wordt verbrandt op de brandstapel
- Marja en Iwan gaan op bezoek bij de raaf; daarna naar de adelaar en dan naar de valk > overal feest en ze rijden ten slotte naar hun eigen rijk

17. De beer, de hond en de kat

→ Anekdote

- Een brave hond wordt van het erf van de boer geschopt > loopt naar het bos en gaat onder een boom liggen > er komt een beer langs en ze gaan samen op weg
 - Beer zorgt via last voor eten voor de hond > na een tijdje krijgt hond weer honger
 - Ze gaan naar waar de vrouwen aan het maaien zijn > beer zorgt via list ervoor dat hond meegenomen wordt door de vrouw naar zijn vroeger huis en eten krijgt + hond wordt de beste vriend van de beer
- Beer komt hond opzoeken > gaan het huis in > beer begint met de dronken gasten mee te zingen, ze merken hem op en slaan hem bijna dood, beer kan nog net vluchten
- Nu wordt de kat van de boer het erf afgejaagd > hond brengt kat eten > hond krijgt slaag van de boerin > hond komt later kat tegen, die bijna doodgaat van de honger
 - Ze gaan samen naar de paarden > hond wil trucje van de beer doen > maar het wordt de dood van de hond + kat gaat nu ook sterven van de honger

18. Paard, tafellaken en hoorn

→ Hybride vorm: missie- en regeneratiechronotoop

- Er leefde eens een vrouw die een erg domme zoon had > die vindt op een dag drie erwten > loopt naar het dorp en stopt ze daar in de grond > hij ging eens kijken naar de groei > er zat een kraanvogel in te pikken > zoon wil hem doodslaan > kraanvogel smeekt om zijn leven en geeft een magisch paard in ruil
 - gaat terug naar zijn erf > zegt zijn moeder wat te doen met het paard > ze kan haar curiositeit niet bedwingen en test het geheim uit
 - Paard verandert in zilverstukken als men 'sta stil' zegt
- Zoon gaat nu terug naar de erwten > vindt weer de kraanvogel > zoon wil hem doodslaan > kraanvogel smeekt om zijn leven en geeft een magisch tafellaken in ruil en neemt het mee naar huis
 - Tafellaken spreidt zich uit en spreidt vele spijzen uit als men 'spreid je uit' zegt

- Zoon gaat nu terug naar de erwten > vindt weer de kraanvogel > zoon wil hem doodslaan > kraanvogel smeekt om zijn leven en geeft een magische hoorn in ruil en neemt het mee naar huis
 - Uit de magische hoorn komen twee mannen met knuppels als je ‘uit de hoorn’ zegt
- De domoor was even naar de burenen en de moeder kon weer haar curiositeit niet bedwingen en wou de hoorn uittesten > ze wordt geslagen door de mannen met de knuppels > domoor snelt moeder te hulp
- Domoor wil feestje geven en nodigt voorname heren en bojaren voor uit
 - Hij toont ze alle kunstjes van de drie magische curiosa > de voorname heren & bojaren steken hun zakken vol met het zilvergeld van het paard, eten zich te pletter aan de rijkdommen van het tafelkleed
 - Ze willen nog een trucje zien > domoor haalt hoorn uit en zegt hen welke woorden te spreken > heren en bojaren worden afgeranseld en ze worden dus zo gedwongen het geld terug te geven en ze gaan ervandoor
- Domoor en moeder leven gelukkig verder en winnen veel bezittingen bij

19. De drie rijken, het koperen, het zilveren en het gouden

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker land, in een zeker rijk leefde tsaar Bel Beljanin met zijn vrouw en drie zoons (Pjotr, Wassili en Iwan)
 - Tzarista gaat in de tuin wandelen > grote storm steekt op en neemt de tsarista mee = ontvoering
 - Toen zonen opgegroeid waren vraagt de tsaar wie haar wil zoeken? = oproep tot avontuur
- Twee oudste zoons rijden weg en een tijdje later de jongste (Iwan) ook
 - Iwan komt na een tijdje bij een bos waarin een prachtig paleis staat > rijdt de grote binnenplaats op (oom blijkt daar te wonen)
 - Hij krijgt een bol van zijn oom, die hem de weg zal wijzen > hij rijdt achter de bol aan en komt op een open veld, waar zijn broers ook zijn en ze rijden samen achter de bol aan
 - Ze komen aan bergen die zo hoog en steil waren dat ze met hun toppen tegen de hemel leunden > bol rechtstreeks naar een hol
 - Iwan vraagt zijn broers hier drie maanden te wachten, terwijl hij verder trekt
- Iwan gaat naar het hol en ziet daar een ijzeren deur > krijgt hem open en gaat het hol binnen en begint tegen de bergen op te klimmen en bereikt de top > en vervolgt de weg op de bergen en komt bij een paleis van koper (voor de part ervan lagen aan koperen kettingen vreselijke slangen – het wemelde ervan en daarnaast een bron) > beproeving : kan de slangen bedwingen > hij loopt door naar het paleis
 - Tzarista van het paleis komt hem tegemoet > geeft hem koperen bol en koperen ring die hij moet volgen in ruil dat hij haar vrijheid schenkt indien hij de Wervelstorm kan overwinnen

- Iwan loopt achter de bol aan > zo komt hij in het zilveren rijk en ziet daar plots een paleis, nog mooier dan het eerste > voor de poort ervan lagen vreselijke slangen aan zilveren kettingen en ernaast bevond zich een bron > beproeving: kan de slangen bedwingen > loopt door naar het paleis
 - Tsarista van het paleis komt hem tegemoet > geeft hem zilveren bol en zilveren ring die hij moet volgen in ruil dat hij haar vrijheid schenkt indien hij de Wervelstorm kan overwinnen
- Iwan loopt achter de bol aan > komt zo bij een gouden paleis dat schitterde als vuur > voor de poort ervan sisten aan gouden kettingen vreeslijke slangen en ernaast bevond zich een bron > beproeving: kan de slangen bedwingen > kan verder lopen
 - Tsarista van het paleis komt hem tegemoet > geeft hem gouden bol en gouden ring die hij moet volgen in ruil dat hij haar vrijheid schenkt indien hij de Wervelstorm kan overwinnen
- Iwan loopt achter de bol aan en komt bij een kasteel, dat als het ware in vuur en vlam stond van briljanten en edelstenen en voor de poort sisten zeskoppige slangen > beproeving: kan de slangen bedwingen > gaat verder en gaat het paleis binnen > hij loopt door de grote zalen en in de laatste vond hij zijn moeder
 - Zijn moeder vertelt dat hij zal moeten vechten met de Wervelstorm > ze gaan naar de kelder > daar staan twee kuipen met water (in de ene zit krachtwater en de andere krachtontnemend water) > Iwan drinkt van het krachtgevend water en verwisselt ze daarna van plaats zodat ze de Wervelstorm kunnen misleiden
- Ze keren terug naar het paleis en de moeder geeft goede raad die haar zoon zal helpen in zijn gevecht met de Wervelstorm > Iwan kan zich nog net onder de mantel van zijn moeder verstoppen > Wervelstorm komt binnen en Iwan springt tevoorschijn > Wervelstorm wordt woest en vliegt het raam uit tot aan de hoge hemel met Iwan erbij > ze gaan over bergen en de zeer en hij vliegt over de hele wereld en tenslotte vliegt hij terug naar de kelder
 - Wervelstorm drinkt het verkeerde water en bezit dus geen krachten meer > Iwan kan hem de kop afslaan en verbranden
 - Iwan en moeder eten snel iets en begeven zich op pad
- Ze gaan eerst naar de tsarista van het gouden rijk, dan naar die van het zilveren en tenslotte naar die van het koperen rijk > ze komen bij de plaats waar ze zich van de bergen moeten laten zakken
 - Hij laat de vrouwen naar beneden zakken > de broers die beneden wachtten, beslissen hun broer boven te laten en te doen alsof ze zelf de tsarista's en hun moeder gevonden hebben
- Iwan bleef dus op de bergen > hij weent en besluit dan door het koperen rijk, het zilveren en het gouden rijk te lopen en hij komt in het briljanten rijk
 - Ziet opeens in een raam een fluit liggen > speelt erop en er komt een lamme en eenoog uit die zijn bevelen uitvoeren
 - Beveelt hen Iwan naar zijn rijk te brengen > stond op hetzelfde ogenblik al in zijn eigen rijk in het midden van de markt > komt schoenmaker tegen

- Samen gaan ze naar het huis van de schoenmaker > Iwan speelt in zijn kamer op het fluitje en laat zijn helpers de mooiste schoenen maken
 - Schoenmaker neemt de schoenen mee naar de markt > schoenmaker wordt naar het paleis geleid
 - Jelena geeft opdracht: mooiste schoentjes maken voor haar met edelstenen en briljanten, zonder de maat te nemen > morgen moeten ze klaar zijn of anders de galg
- Schoenmaker gaat verdriet verdrinken in de kroeg tot hij ladderzat is
 - 's nachts haalt Iwan zijn fluitje uit en laat zijn helpers de schoenen maken
- De volgende dag neemt de schoenmaker de schoentjes en brengt ze naar het paleis
 - Jelena geeft opdracht 2: bruidskleed voor haar maken, dat met goud geborduurd moet zijn en bezaaid moet zijn met briljanten en edelstenen > morgenvroeg moet het klaar zijn anders de galg!
- Schoenmaker gaat zijn verdriet verdrinken in de kroeg tot hij ladderzat is
 - 's nachts fluit Iwan op zijn fluitje en laat zijn helpers de japon maken
- De volgende ochtend neemt de schoenmaker de japon en haast zich naar het paleis
 - Jelena geeft opdracht 3: volgende morgen moet het gouden rijk zich op zeven werst in zee bevinden en met bijhorende lange gouden brug met allerlei tierlantijntjes aanwezig zijn > anders vierending
- Schoenmaker gaat zijn verdriet weer gaan verdrinken in de kroeg tot hij ladderzat is
 - 's nachts fluit Iwan op zijn fluitje en laat zijn helpers de opdracht vervullen
- De volgende ochtend snellen ze naar het gouden paleis > schoenmaker moet brug vegen en een briefje geven dat Iwan geschreven heeft als er iemand komt
 - Bodem van de tsaar komen naar dat gouden paleis > schoenmaker geeft hen het briefje
 - In briefje vertelt Iwan aan vader hoe alles gelopen is
- Tsaar wil de oudere broers wegens hun verraderlijk gedrag doden, maar Iwan vroeg vader om genade
 - Iwan trouwt met Jelena de schone
 - Pjotr trouwt met de tsarista van het zilveren rijk
 - Wassili trouwt tsarista van koperen rijk
 - Schoenmaker wordt tot generaal benoemd

20. De voorspellende droom

→ Hybride vorm: missie- en regeneratiechronotoop

- Eens leefde een boer en boerin die meenden 's nachts een vuurgloed zagen en stemmen hoorden onder hun kachel
 - Boer gaat naar nabije stad, waar Asson woont, meester in het uitleggen van dromen > blijft onderweg overnachten bij arme weduwe, vijfjarig zoontje geeft hem een goeie raad over Asson
- De volgende dag bereikt de boer de stad en vind het huis van Asson en komt bij de huisheer

- Ze rijden terug naar het huis van de oude boer > breken kachel af en vinden zilver en goud en geeft Asson een vierde (i.p.v. de helft die oorspronkelijk vroeg (de raad opvolgend van de zoontje van de arme weduwe)
 - Asson wil weten wie hem deze raad gegeven heeft en de boer vertelt het > Asson rijdt naar het huis van de weduwe en ging daar op de bank zitten
 - Vijfjarig zoontje voorspelt dat er een tijd komt dat Asson arm zal zijn en dat het jongetje al zijn rijkdommen zal bezitten
 - Asson overtuigt de vrouw haar zoon mee te geven met de koopman, onder voorwendsels dat hij bij hem een beter leven zal hebben
- Asson neemt de jongen mee naar zijn huis en brengt hem naar de keuken en beveelt de kok om de jongen te slachten = beproeving > kok krijgt medelijden en zet Asson in de plaats hondenvlees voor en verbergt de jongen
- Paar maanden later krijgt de koning van dat land een rare droom > beveelt Asson de droom te verklaren > indien geen verklaring verkregen wordt, worden de bezittingen van Asson afgenomen = opdracht
- Asson keert van de koning terug > wordt boos op kok voor het slachten van de jongen, maar kok vertelt dat de jongen nog leeft > jongen verstaat de droom, maar wil die enkel persoonlijk aan koning verklaren > ze rijden naar het paleis en Asson gaat binnen
 - Later wordt de jongen ook naar binnengeleid, jongen wil dat Asson eerst de droom verklaart om zijn ware aard te tonen
 - Daarna verklaart de jongen de droom
- De koning ontnemt Asson's bezittingen en geeft ze aan de jongen = beloning

21. De kraanvogel en de roerdomp

→ Geen narratief (mythe?)

- Aan twee uiteinden van het moeras leven er een kraanvogel en roerdomp, met elk zijn huisje
- Kraanvogel vind het saai alleen te zijn en gaat de roerdomp ten huwelijk vragen > komt aan het andere eind bij de roerdomp, maar die zegt nee op het verzoek > kraanvogel gaat terug naar huis
- Later bedenkt roerdomp zich en gaat naar kraanvogel om verzoek toch in te willigen > die zegt op zijn beurt nee > roerdomp keert terug naar haar huis
- Later bedenkt de kraanvogel zich en gaat naar de roerdomp om te zeggen dat hij toch wil trouwen > deze zegt weer nee > roerdomp bedenkt zich en gaat naar kraanvogel, maar die wil nu ook niet meer
 - Zo blijft het doorgaan tot op heden, constant aanzoeken, maar trouwen doen ze nooit

22. Baba Jaga

→ Missiechronotoop

- Man en vrouw hadden een dochter > man wordt weduw > hertrouwt met boze stiefmoeder

- Stiefmoeder moet niet hebben van dochter en bekookstooft plan om van haar af te geraken > vader gaat ondertussen op reis
- Stiefmoeder zegt het meisje naar haar tante = Baba Jaga, te gaan om naald en draad
 - Meisje is niet dom en gaat eerst naar haar eigen tante en geeft haar raad voor de beproevingen onderweg
- Het meisje gaat op weg en komt bij een hutje met daarin Baba Jaga > vertelt Baba wat haar stiefmoeder haar opgedragen heeft > het meisje moet aan het weefgetouw gaan zitten
 - Baba vraagt haar dienstmeid het badhuis te stoken > meisje zit er meer dood dan levend bij en smeekt de meid minder hout in brand te steken en geeft als geschenk een doekje
- Meisje zit terug aan weefgetouw en geeft de kater een stukje ham en vraagt hem hoe hier weg te geraken > kater vertelt over kam en een handdoek en wat ze ermee moet doen
 - Meisje neemt de kam en handdoek en loopt ermee weg
 - De poort wil dichtslaan, maar ze gooit er olie op
 - De berkenboom wil haar de ogen uitsteken, maar ze bindt een lintje rond de boom
 - Kater doet zich ondertussen als het meisje voor dat aan het weven is
 - Baba ontdekt dat het meisje weg is > het wordt duidelijk aan Baba dat ze haar bedienden niet goed behandelde en dus hebben ze het meisje geholpen weg te geraken, omdat deze wel lief was
- Baba gaat in haar vizel zitten en gaat het meisje achterna > meisje smijt de handdoek op de grond > een grote, brede rivier ontstaat > Baba moet terugkeren naar huis en neemt haar ossen mee naar de rivier, die hem leegdrinken
- Baba vervolgt haar achtervolging > meisje werpt de kam op de grond en dit wordt een schrikwekkend dicht bos > Baba kan niet door het bos geraken
- Vader was intussen thuisgekomen > wat later komt het meisje ook thuis > ze vertelt hem alles
 - Vader wordt boos op vrouw en schiet haar dood + meisje en vader zijn herenigd en ongedeerd

23. Finist, de heldere valk

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: oude man en vrouw leven samen en hadden drie dochters, waarvan de jongste de mooiste was
 - Op een zekere dag gaat de oude man naar de jaarmarkt in de stad en vraagt wat elke dochter wil
 - Oudste wil een nieuwe japon, middelste een schouderdoek en de jongste een rood bloempje
- Oude man gaat dus naar de jaarmarkt > kocht alles, maar rood bloempje is niet te vinden > hij was al aan het wegrijden > ontmoet oude man die rood bloempje had > wil het bloempje kopen, maar oude man zegt dat het niet te koop is > oude man wil

bloempje geven op voorwaarde dat de dochter dan met zijn zoon Finist moet trouwen
> de vader neemt het aan

- Vader rijdt naar huis > vertelt zijn jongste dochter over de deal > ze vindt het niet erg want ze kent Finist > dochtertje sluit zich op in haar kamer, maakt raam open en tuurt in de blauwe verte > Finist komt plots binnenvliegen en ze babbelen de hele avond
 - Finist zegt dat hij iedere nacht zal komen, zolang het rode bloempje er staat + geeft haar een veertje uit zijn vleugel dat haar mooie kleren kan verschaffen
 - Finist verandert terug in een valk en vliegt naar het donkere bos
- Zondag komt en ze moeten naar de mis > jongste zegt dat ze thuis zal bidden, aangezien ze geen nieuwe kleren heeft > wacht even en gaat buiten voor de deur staan + zwaait met veertje > ze heeft plots prachtige kleren > stapt in koets en rijdt naar de kerk > iedereen bewondert haar, maar herkennen haar niet > na de mis snelt ze terug naar huis en laat ze alles verdwijnen > zo gaan er drie zondagen voorbij > derde keer vergeet ze een spelt uit haar haar te halen en de zusters herkennen haar als de onbekende schoonheid + ze beginnen op haar te letten > ze zien Finist en het hele gebeuren die nacht
 - Spreken af om voor de volgende nacht messen aan het raam te plaatsen, zodat Finist zich zou kwetsen > wat de volgende nacht ook gebeurt > vertoort stijgt de valk op naar de hoge hemel en vliegt over het donkere bos
- De volgende nachten komt Finist niet meer en de jongste dochter snapt wat er gebeurt is > ze besluit hem te zoeken
 - Slaat richting in waaruit Finist steeds naar haar toe kwam vliegen
 - Ze loopt door het donkere bos, moest er over boomstronken en omgevallen stammen klimmen
 - Ze loopt steeds verder en het bos werd steeds donkerder en dichter
 - Komt bij een ijzeren hutje dat op kippenpoten en was aanhoudend aan het draaien
- Ze gaat het hutje binnen, dat van Baba Jaga blijkt te zijn
 - Baba Jaga zegt dat Finist in het vijftigste rijk, in het tachtigste land woont en zich al verloofd heeft met een tsarewna
 - Meisje spendeert hier de nacht en krijgt de volgende ochtend een kostbaar geschenk: een gouden hamertje en tien briljante spijkertjes en een goeie raad
- Opnieuw gaat het meisje door het donkere bos, en het bos wordt steeds donkerder en dichter, de toppen van de bomen rankten tot in de hemel > komt weer een ijzeren hutje tegen > ze gaat naar binnen en vindt weer een Baba Jaga
 - Deze vertelt dat Finist op het punt staat te trouwen
 - Geeft het meisje de volgende ochtend een gouden schoteltje met een briljante kogeltje
- Meisje loopt weer verder door het bos en het bos wordt steeds donkerder en dichter, de toppen van de bomen rankten tot in de hemel > komt weer een ijzeren hutje tegen > ze gaat naar binnen en vindt weer een Baba Jaga
 - Deze vertelt dat Finist ondertussen al getrouwd is

- Ze geeft het meisje haar snelle ros > meisje rijdt weg en het bos wordt steeds minder dicht
- Daar strekte de blauwe zee zich tot in de wijde verte voor haar uit, en daar héél ver schitterden als vuur de gouden torenspitzen van witstenen paleizen
 - Ze gaat op het dorre zand zitten en sloeg met het gouden hamertje op de briljanten spijkertjes > de nieuwe vrouw van Finist komt langs en wil het kopen, maar meisje wil gewoon Finist zien en dan krijgt de vrouw het
- Vrouw gaat akkoord en haast zich naar het paleis en steekt in de kleding van Finist een betoverde sierspeld waardoor hij enorm vast zou slapen > daarna wordt het meisje het paleis binnengebracht tot bij Finist > meisje weent aan zijn zij, maar Finist wordt niet wakker
 - Meisje gaat weg en vrouw trekt de speld weg > Finist wordt wakker en heeft een rare droom gehad
- Volgende dag gaat meisje weer aan het strand van de blauwe zee zitten > zelfde verhaal speelt zich weer af
- De derde dag zit het meisje weer aan het strand van de blauwe zee > meisje komt weer bij Finist en vindt de sierspeld > trekt hem weg en Finist wordt wakker > hij is heel verheugd haar te zien > ze vertelt hem alles wat gebeurd is
 - Hij houdt nog meer van haar als tevoren
 - Roept zijn raadmannen bijeen en vraagt met welke vrouw hij nu zijn leven moet delen
 - Ze beslissen dat het meisje die alles voor hem overhad zijn vrouw moest worden en de andere vrouw die hem misleidt heeft, moest worden opgehangen en doodgeschoten aan de poort
- En zo handelde Finist dan ook

24. Onnozele Iwan en zijn gevlekte ros

→ Missiechronotoop

- Een oude man had drie zonen waarvan de derde onnozele Iwan was, die altijd in de hoek op de kachel zat
 - Wanneer de vader sterft geeft hij de drie zoons een opdracht: elk moet op zijn beurt een nacht op zijn graf doorbrengen
- Op de eerste nacht wil de oudste zoon niet gaan en stuurt Iwan in zijn plaats > Iwan gaat op weg, komt op het graf en gaat daar liggen > als beloning krijgt hij van zijn dode vader een braaf ros en Iwan gaat terug naar huis
- Op de tweede nacht wil de middelste zoon niet gaan en stuurt Iwan in zijn plaats > Iwan gaat naar het graf en gaat daar liggen en wachten tot het middernacht wordt > als beloning krijgt hij van zijn dode var een braaf ros en Iwan gaat terug naar huis
- De derde nacht was het de beurt aan Iwan > begeeft zich op weg en komt op het graf > hij krijgt als beloning een braaf ros en Iwan gaat terug naar huis
- Plotseling gaat er van de tsaar een oproep/opdracht uit: wie over een hindernis van zo en zoveel balken heen het portret van de tsarewna van de buitenmuur van het paleis kon wegtrekken, zou hij haar ten huwelijk geven

- Broers wilden erheen rijden om te zien wie het kon doen > ze zijn egoïstisch en krijgt het slechtste paard > ze rijden tot op open veld, tot aan de wijde ruimte en slachtte het slechte paard en roept zijn braaf ros, die hij van zijn vader gekregen had > en is nu mooi gekleed ook
 - Er was daar veel volk toegestroomd en Iwan doet poging om het portret te bemachtigen > het scheelt weinig > hij liet het ros lopen, keerde naar huis terug en ging op de kachel zitten
- Weer komt dezelfde oproep/opdracht van de tsaar > Broers wilden erheen rijden om te zien wie het kon doen > ze zijn egoïstisch en krijgt het slechtste paard > ze rijden tot op open veld, tot aan de wijde ruimte en slachtte het slechte paard en roept zijn braaf ros, die hij van zijn vader gekregen had > en is nu mooi gekleed ook
 - Er was daar veel volk toegestroomd en Iwan doet poging om het portret te bemachtigen > het scheelt weinig > hij liet het ros lopen, keerde naar huis terug en ging op de kachel zitten
- Weer komt dezelfde oproep/opdracht van de tsaar > Broers wilden erheen rijden om te zien wie het kon doen > ze zijn egoïstisch en krijgt het slechtste paard > ze rijden tot op open veld, tot aan de wijde ruimte en slachtte het slechte paard en roept zijn braaf ros, die hij van zijn vader gekregen had > en is nu mooi gekleed ook
 - Er was veel volk toegestroomd aan het paleis en Iwan doet poging om het portret te bemachtigen > het lukt = opdracht geslaagd + kan ook een doekje van de muur grijpen> hij liet het ros lopen, keerde naar huis terug en ging op de kachel zitten
- Tsaar geeft bal en de broers gaan ook > op het bal gekomen gaat Iwan zich op de kachel zetten > tsarewna zocht de man met haar doekje want dit zou haar verloofde zijn > ze sloeg Iwan over
 - De gasten gaan terug naar huis
- Tsaar geeft weer een bal en de broers gaan ook > op het bal gekomen gaat Iwan zich op de kachel zetten > tsarewna zocht de man met haar doekje want dit zou haar verloofde zijn > ze sloeg Iwan over
 - Tijdens het derde bal merkt de tsarewna Iwan op en ziet dat hij haar doekje gebruikt > ze vindt eindelijk haar verloofde
- Een bruiloft (= de beloning) wordt gegeven en onnozele Iwan wordt nu Iwan, de schoonzoon van de tsaar

25. De domoor en de berk

→ Anekdote

- Beginsituatie: in een zeker land, in een zeker rijk leefde een oude man die drie zonen had, twee ervan waren verstandig, maar de derde een domoor
 - De jaarmarkt begint en de domoor brengt zijn os naar de stad, hij moet eerst door een bos en in dat bos stond een oude, dorre berk
 - De domoor denkt dat de berk de os wil kopen, dus hij bindt het dier vast aan de berk en gaat naar huis

- De volgende dag gaat de domoor terug naar de berk > hij komt in het bos en zijn os is verdwenen > de domoor denkt nog steeds dat de berk zal betalen voor de os > hij geeft de berk nog een dag en keert terug naar huis
- Op de derde dag neemt de domoor een bijl en gaat naar het bos > hij hakt op de berk in en ontdekt in de holte een ketel vol goud die rovers daar verborgen hadden > hij neemt het mee naar huis
 - De andere broers gaan nu mee naar het bos en namen het overige deel van de buit en droegen het naar huis
 - De verstandige broers waarschuwen de domoor niet te vertellen hoe ze aan de buit kwamen
- Opeens komen ze een koster tegen > de domoor vertelt alles > de koster werpt zich op het goud > de domoor wordt boos en werpt zich op de koster > hij vermoordt de koster
 - Ten slotte slepen ze het lijk naar de lege kelder
 - De verstandige broers zien dat dit niet goed zal aflopen en plannen het lijk van de koster te verwisselen met dat van een geitenbok
 - Ze brengen het lijk van de koster naar een andere plaats en stoppen hem daar in de grond
- De koster wordt nu overal gezocht en domoor praat zijn mond voorbij > hij toont de weg en daalt af in de kelder > de mensen zien nu dat er een geitenbok ligt en niet de koster > ze gaan terug naar huis

26. De tsaar van de zee en Wassilissa de Wijze

→ Missiechronotoop

- Een tsaar gaat eens jagen en ziet op een eik een jonge adelaar zitten > hij wil hem doodschieten, maar na driemaal te waarschuwen beslist hij het niet te doen > hij neemt de adelaar in huis en verzorgt hem > de adelaar belooft dat de tsaar het zich niet zal beklagen
- De adelaar wordt nu vrijgelaten en neemt de tsaar op zijn rug > ze vliegen tot boven de kust van de blauwe zee en laat de tsaar in de zee vallen > dit gebeurt tot driemaal toe > de adelaar laat de tsaar dus doodangst ervaren = beproevingen
- Daarna vlogen ze over driemaal negen landen > boven hen is de hemel en onder hen de aarde > rechts van hen is een open veld, en links van hen staat een huis
 - Ze vliegen er naar toe en dalen neer op het erf > de zuster van de adelaar komt hen tegemoet > ze ontvangt haar broer hartelijk, maar laat de tsaar op het erf staan > ze maakt de jachthonden los en laat ze los op de tsaar
 - Adelaar wordt toornig en helpt de tsaar ontsnappen
- Ze vliegen verder > boven hen is de hemel en onder hen de aarde > rechts van hen is een open veld, en links van hen staat een huis
 - Ze vliegen er naar toe en dalen neer op de ruime binnenplaats > middelste zus van de adelaar komt hen tegemoet en haalt hetzelfde grapje met de tsaar uit
 - Adelaar wordt toornig en helpt de tsaar ontsnappen
- Ze vliegen verder en zien het huis waar de ouders en oudste zus van de adelaar wonen > hier wordt de tsaar wel met het nodige respect ontvangen

- De adelaar vergoedt de tsaar voor zijn jarenlange verzorging > tsaar krijgt een schip en twee kistjes en waarschuwt tsaar de kistjes niet te openen voordat hij thuis is
- De tsaar neemt afscheid en vaart over de blauwe zee en bereikt een onbekend eiland > hij kon de spanning niet langer verdragen en opent de kistjes tot zijn grote spijt
 - Een oude man belooft hem te helpen in ruil dat hij krijgt wat de tsaar thuis niet kent
 - De tsaar gaat akkoord
- De tsaar vaart verder naar huis > en opent nu de kistjes op het juiste moment > hij durft echter z'n vrouw niet te vertellen over de pact die hij met de oude man gemaakt heeft
- Vele jaren later wil de tsaar gaan wandelen en komt hij bij een rivier > oude man komt tevoorschijn en herinnert hem aan zijn pact > tsaar keert naar huis terug en beslist vol spijt zijn zoon af te geven aan de oude man
 - Ze brengen de zoon naar het strand van de zee en laten hem daar alleen achter
 - De tsarewitsj zag een paadje en sloeg dat in > hij komt in een donker bos > hij gaat het hutje waarin Baba Jaga leeft binnen
 - Baba Jaga geeft hem advies over hoe hij zijn reis moet vervolgen
- De tsarewitsj komt bij de aangewezen plek aan zee en verbergt zich in het struikgewas
 - Er komen twaalf zwanen aanvliegen > deze veranderen in meisjes > ze doen hun hemd uit om te baden
 - Hij steelt het hemd van de oudste (= Wassilissa de wijze) > ze vraagt hem haar hemd terug te geven en zal in ruil een grote hulp zijn als ze bij haar vader komen (= tsaar van de zee)
- De tsarewitsj vervolgt zijn weg en komt drie sterke mannen tegen: Veelvraat, Veelzuip en Krakende Vorst > hij neemt ze mee en komt bij de tsaar van de zee
- Tsaar van de zee geeft hem een opdracht: in één nacht een grote, kristallen brug bouwen > moet morgenvroeg af zijn of anders kop eraf!
 - Wassilissa de wijze helpt hem de klus te klaren = opdracht geslaagd
 - Tsaar geeft nu opdracht 2: voor morgen moet er een speciale, groene tuin geplant worden
 - Wassilissa de wijze helpt hem de klus te klaren = opdracht 2 geslaagd
- Opdracht 3: uit de twaalf dochters van de tsaar driemaal dezelfde kiezen > als hij dit kan mag hij haar trouwen, anders kop eraf
 - Wassilissa helpt hem > hij kan haar driemaal kiezen = opdracht geslaagd
- Als beloning trouwt hij met Wassilissa de wijze
 - Tsaar liet enorm veel spijzen aanbrengen en de schoonzoon moet alles opeten, zoniet loopt het slecht af = opdracht
 - Schoonzoon laat de Veelvraat komen en die kan alles opeten = opdracht geslaagd
 - Tsaar laat nu een enorme hoeveelheid drank aanbrengen en de schoonzoon moet alles opeten, anders loopt het slecht met hem af = opdracht

- Schoonzoon laat de Veelzuip komen en die kan alles opdrinken = opdracht geslaagd
- Tsaar laat badhuis nu onmenselijk heet stoken in de hoop dat er iets met hen gebeurt = beproeving
- Schoonzoon laat de Krakende Vorst voorgaan > kan zo rustig baden
- Wassilissa en man besluiten nu te vluchten omdat haar vader nu enorm kwaad is
 - Ze rijden naar een open veld > horen de achtervolgers naderen > ze transformeren zich zodat ze de achtervolgers kunnen misleiden = beproeving
 - Wassilissa en man kunnen nu verder gaan > er worden weer achtervolgers gezonden > ze transformeren zich en kunnen de achtervolgers misleiden = beproeving
 - Tsaar gaat nu zelf achter hen aan > ze transformeren zich weer zodat de tsaar misleid kan worden = beproeving > het wordt de dood van de tsaar
- Ze kunnen nu verder rijden > bijna thuisgekomen zei Wassilissa verder te gaan, maar haar man mag geen kus geven aan zijn zuster, want anders zou hij zijn vrouw vergeten = laatste beproeving
 - Tsarewitsj komt thuis en vergeet de belofte > vergeet dus zijn vrouw
 - 3 dagen wacht Wassilissa op haar man > op de vierde dag gaat ze naar de residentiestad vermomt als bedelares en vindt onderdak bij een oude vrouw
 - Ondertussen heeft de tsarewitsj zich met een andere vrouw verloofd
- De oude vrouw bakt een koek voor het gelukkige bruidspaar en Wassilissa bakt er ook eentje en verstopt er een doffer en duifje in
 - Wassilissa en oude vrouw komen in het paleis met de koeken > het koekje van Wassilissa wordt opengesneden en duifje verklaart wat er gebeurd is
- Tsarewitsj herinnert zich zijn vrouw weer > van toen af leefden ze met elkaar in alle voorspoed en geluk

27. Vader Nikolaas

→ Anekdotische regeneratiechronotoop

- In een zekere stad leefde een diefachtig mens > hij moet vluchten wegens zijn daden > liep door een bos
 - Wandelt hele bos door > ziet steppe < maar dit is gevaarlijk
 - Begint te bidden tot vader Nikolaas
- Plots komt er een man tevoorschijn > zegt dief zich te verstoppen in het aas zodat men hem niet ziet
- Achtervolgers zien hem niet en rijden hem voorbij
 - Kruipt uit het aas
 - En oude man geeft hem volgende les: vraag God de Heer en zijn heiligen nooit om hulp bij boze daden, want God de Heer geeft daar zijn zegen niet op

28. De rechte en de kromme weg

→ Missiechronotoop

- Twee bevriende boertjes krijgen ruzie over hoe men het beste leeft en veel geld verdienen kan: de ene zegt door goed te leven en de andere zegt door slinks te zijn
 - Ze gaan op weg om het aan anderen te vragen
 - Ze volgden de grote weg
- Als eerste komen ze boer tegen die een akker aan het ploegen is, die geeft de bedriegende boer gelijk
- Ze gingen verder en komen een koopman tegen > koopman geeft de bedriegende boer gelijk
- Opnieuw lopen ze verder langs de weg en komen een pope tegen > pope geeft de bedriegende boer gelijk
 - Eerlijke boer blijft toch bij het feit dat men verder geraakt in het leven, als men niet liegt of bedriegt
- Ze lopen weer een hele tijd langs de weg en de bedrieger weet zich overal aan te passen >
 - De eerlijke boer had honger, maar geen eten > bedrieger steekt één oog uit in ruil voor een stukje brood > ze lopen verder = beproeving
 - Tijdje later heeft eerlijke boer weer honger, maar geen eten > bedrieger steekt andere oog uit in ruil voor een stukje brood en laat hem achter op de weg = beproeving
- Probeert op de tast verder te geraken > bidt tot God > een stem antwoordt en zegt hem wat te doen:
 - Hij bereikt met grote moeite het bos en vindt een pad > hij volgt het pad en komt bij de ruisende beek > wast zijn ogen met het water en kan weer zien
- Hij volgt de beek nu in opwaartse richting en komt bij een eik > kruipt in de eik en wacht af
 - Boze geesten komen naar de plek onder de boom vliegen > boer hoort hoe een bepaalde geest uitgedreven kan worden (hij kwelt al 10 jaar een tsarewna) > via een icoon dat een bepaalde koopman heeft
- De volgende morgen zijn de boze geesten weer weg en boer zoekt de koopman > wil een jaar werken in ruil voor het icoon
 - Heeft een jaar gewerkt, maar koopman houdt zich niet aan deal en verlangt dat de boer nog een jaar bijwerkt
 - Heeft weer een jaar gewerkt, maar koopman houdt zich niet aan deal en verlangt dat de boer nog een jaar bijwerkt
 - Boer werkt weer een jaar en krijgt eindelijk het icoon van de koopman
- Boer loopt tot bij de tsaar > kan de tsarewna genezen
 - Beloning? Boer mag met de tsarewna trouwen en leven als tsaar
- Boer wil terugkeren naar geboorteplaats wegens zijn moeder > als ze in geboorteplaats arriveren, komen ze bedrieglijke boer tegen en de rechtschapen boer vertelt hem hoe hij zijn geluk gevonden heeft
 - Bedrieglijk boer volgt dezelfde weg en komt bij de eik > boze geesten ruiken hem en verscheuren hem in kleine stukjes

29. Het verstandige meisje

→ Missiechronotoop

- Twee broers, de ene is rijk en de andere is arm zijn onderweg > 's nachts krijgt de merrie van de arme broer een veulen > er ontstaat twist over wiens veulen het is
 - De zaak wordt aan de tsaar voorgelegd
 - Opdracht: 4 raadsels oplossen en op de vierde dag moeten ze het antwoord zeggen
- De rijke broer gaat naar zijn tante en zij geeft hem antwoorden op de raadsels (maar zijn dit wel de juiste?!)
- De arme broer gaat wenend naar huis en zijn zevenjarig dochtertje geeft hem antwoorden op de raadsel (deze lijken aannemelijker)
- Beide broers komen bij de tsaar
 - Arme en rijke boer vertellen beiden hun antwoorden > arme boer vertelt dat zijn dochter hem geholpen heeft
- Opdracht: dochter van arme broer moet met één zijden draadje een gebloemde handdoek weven voor de ochtend
 - Vader komt bedroefd thuis
 - Dochter lost het op door een scherpzinnig antwoord
- Vader gaat met dit antwoord naar de tsaar > opdracht van de tsaar: dochter moet uit 150 eieren tegen de volgende ochtend 150 kuikentjes broeden
 - Vader komt bedroefd thuis
 - Dochter lost het op door een scherpzinnig antwoord
- Nieuwe opdracht: dochter moet morgenvroeg naar de tsaar komen: niet te voet, niet te paard, niet naakt en niet gekleed, niet met een geschenk en niet zonder gift
 - Tsaar komt de dochter bij de poort tegemoet en ziet dat ze door haar verstand alle opdrachten kunnen vervullen heeft + meisje kan ook de twist rond het veulentje oplossen
- Beloning? Veulen wordt aan arme broer gegeven en tsaar trouwt met dochter wanneer ze volwassen wordt en zo wordt ze tsarista

30. De rammenas en de honing

→ Geen narratief

- Rammenas pocht: ik ben lekker met honing
- Honing zegt: ik ook lekker zonder rammenas

31. De gedeserteerde soldaat en de duivel

→ Hybride vorm: reisverhaal, missie- en degradatiechronotoop

- Een soldaat die verlof heeft, gaat op weg > komt tot bij een beekje en begint viool te spelen en plotseling komt er een boze geest in de gedaante van een oude man op hem af met een boek in zijn handen
 - Hij geeft de soldaat een boek waarnaar hij enkel moet kijken om het te kunnen lezen, want de soldaat kan niet lezen in de ruil dat de soldaat hem leert spelen

- De soldaat blijft drie dagen logeren bij de duivel, daarna gaat de soldaat naar het dorp en komt de soldaat bij zijn familie
- Het blijkt dat de soldaat niet drie dagen, maar drie jaar weg was > iedereen dacht dat hij gedeserteerd was
- De soldaat vlucht het dorp uit en komt de duivel terug tegen en de duivel belooft dat hij een welvarende koopman van de soldaat zal maken en hij krijgt een grote winkel in de grootstad en leeft als welvend koopman
- andere koopmannen vragen zich af hoe hij zo welvend is > koopman wordt bang en besluit zijn winkel op te geven en neemt al het geld en vertrekt naar het driemaal tiende rijk
- hij komt tot aan de slagboom bij de grens en vertelt dat hij een arts is en de dochter van de koning kan genezen > soldaat wordt tot bij de koning gebracht
- soldaat begeeft zich naar de prinses en om middernacht verschijnt de dezelfde duivel die de prinses kwelt > door een list kan de soldaat de duivel weggagen > duivel zegt dat als soldaat dertig werst buiten de stad komt het hem zal berouwen
- als beloning mag de soldaat met de koningsdochter trouwen en regeerde over het hele land > soldaat gaat met zijn vrouw in de tuin wandelen > prinses vindt de tuin niet super en ze wil buiten de stad gaan wandelen
 - de soldaat komt dus dertig werst buiten de stad en de duivel verschijnt om de soldaat te grazen te nemen

32. De tsarista als speelman

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker land, in een zeker rijk leefden een tsaar en tsarista
 - De tsaar besluit op pad te gaan en komt in het verre vreemde land, waar Christus door de Joden was gekruisigd
 - De tsaar wordt door de plaatselijke koning in de kerkers van de gevangenis gegooid en moet in kwellende omstandigheden leven
 - Tsaar slaagt erin briefje naar zijn vrouw te zenden over zijn omstandigheden en vraagt haar hun gehele bezit te verkopen en uit gevangenschap los te kopen
- Tsarista krijgt het briefje en gaat direct op pad vermomd als speelman en komt aan bij het paleis van de goddeloze koning en begint te spelen > ze wordt binnengeropen
- Koning vraagt de speelman drie dagen bij hem te blijven en te spelen (=opdracht) en ze krijgt in ruil een beloning
 - Tsarista doet dit = opdracht geslaagd en kiest als beloning één van de gevangenen, namelijk haar man
 - Ze neemt de tsaar mee naar hun eigen rijk en hun wegen scheiden
 - De tsarista neemt een kortere weg en komt vroeger aan bij het paleis
- De tsaar komt thuis en gunt zijn vrouw geen blik want hij gelooft dat ze helemaal niks gedaan heeft om hem te redden
 - Hij beveelt zijn vrouw te laten beoordelen volgens recht en waarheid
 - Ondertussen kan de tsarista zich weer in de kleren van de speelman steken en loopt naar buiten het erf op en begint te spelen

- Tsaar hoort dit en brengt de speelman zijn paleis binnen > de speelman laat zijn kleren afvallen en de tsaar herkent zijn vrouw
- Tsaar is zeer verheugd en ze feesten een week lang

33. De rechtvaardige beloning

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker rijk reed de koning door zijn residentie en verloor zijn naamring
 - Opdracht: diegene die de ring vindt krijgt een grote beloning
- Een soldaat vindt de ring toevallig en gaat het rechtstreeks naar de koning brengen > hij komt bij het paleis en de wachter die daar staat laat hem enkel binnen op de voorwaarde de helft van de beloning te krijgen
 - Soldaat is slim en laat hem dit op papier schrijven
 - Soldaat dient zich aan bij de koning en is koning met zijn ring = opdracht geslaagd
 - Koning wil de soldaat belonen
- Soldaat wil stokslagen als beloning, het briefje valt uit zijn zakken en dus wordt de wachter erbij gehaald en krijgt die stokslagen en de soldaat laat hem zijn deel van de stokslagen ook nog krijgen
 - Wachter voelt zich vreselijk = verdiende loon
 - Soldaat wordt uit dienst ontslagen en krijgt drieduizend roebel van de koning

34. Een raadsel

→ Hybride vorm: missie- en regeneratiechronotoop

- Beginsituatie: dicht bij de grote weg was een boer zijn akker aan het bezaaien
 - Tsaar passeert en vraagt wat de man met zijn geld doet > het antwoord klinkt als een raadsel en de tsaar vraagt het antwoord > tsaar verbiedt het antwoord ooit te herhalen tenzij in zijn aanwezigheid
- De tsaar keert terug naar zijn residentie en riep bojaren en generaals bij hem en zette hen het raadsel voor en diegene die het kan oplossen krijgt een grote beloning
- Een van de bojaren kreeg het idee om naar de boer te gaan en in ruil voor zilveren munten vertelt de boer de oplossing > bojaar ging naar de koning en lost het raadsel op
- Koning merkt dat de boer zich niet aan de deal gehouden heeft en laat de boer bij zich brengen. De tsaar wil hem voor dit vergrijp met de dood bestraffen
 - Boer legt uit dat hij niet oneerlijk geweest is want op de zilveren munt staat een afbeelding van de tsaar, dus hij heeft de oplossing WEL in zijn aanwezigheid vertelt
 - Tsaar ziet in dat de boer gelijk heeft en laat hem rijkelijk belonen

35. De wonderzonen

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: in een zeker rijk leefde een koopman met twee dochters: hij laat weten dat als zijn jongste dochter met een tsarewitsj trouwt, zij hem drie wonderbaarlijke zonen zou schenken
 - Uit een ander land komt tsarewitsj Iwan opdagen en trouwde met de dochter van de koopman
- De jongste dochter krijgt een wonderbaarlijke zoon, maar haar oudere zuster kocht de vroedvrouw om > vroedvrouw verandert de zoon in een duif en liet hem de wijde wereld invliegen > oudere zuster meldt aan Iwan dat er een katje geboren was > Iwan is vertoornd
- Hetzelfde verhaal gebeurt met de tweede wonderbaarlijke zoon > oudere zuster zegt dat er een hondje geboren is
- Later gebeurt hetzelfde met de derde wonderbaarlijke zoon > oudere zuster zegt dat er een stuk hout geboren is
 - Ondertussen voegen de drie duivenbroers zich samen en vlogen door driemaal negen landen naar het driemaal tiende rijk
- Ondertussen wordt de vierde zoon geboren: die blijkt een heel normale jongen te zijn > de vrouw van Iwan wordt samen met haar zoon in een vat gestoken, die in de zee geworpen wordt (het wonderbaarlijke is dat deze zoon per minuut groeide)
 - Ze drijven naar een eiland en komen aan de oever > ze gaan aan land en gaan op zoek naar een plaats om te wonen
 - Ze komen in een donker bos waar een zakje op de weg ligt en er komen magische helpers uit > de zoon beveelt hen een paleis te bouwen met in het paleis alles in overvloed
- Iwan was ondertussen met een andere vrouw getrouwd en er komen kooplui bij Iwan die vertellen wat ze op het eiland (waar de tsarista en haar zoon wonen) allemaal gezien hebben
 - Iwan wil het met eigen ogen zien en maakt zich klaar voor de reis
 - Oudere zus wil hem tegenhouden en vertelt hem dat er wonderbaarlijkere dingen bestaan
- Kooplui varen weer voorbij het eiland en worden vriendelijk onthaald door de tsarista en ze vertellen dat Iwan wel wou komen maar tegen gehouden werd > kooplui varen terug weg
 - Zoon hoort alles en beveelt de magische helpers het verzonnen wonder van de oudere zus nu echt te verwezenlijken
- Kooplui passeren het eiland terug en verbazen zich over de wonderen > zoon ziet de schepen > verandert zich in een vliegje en vaart mee tot in het rijk van Iwan > komt tot aan het paleis
 - Kooplui vertellen alles aan Iwan > wil zich weer klaarmaken om het met eigen ogen te zien
 - Oudere zus houdt hem weer tegen en vertelt dat er wonderbaarlijkere dingen bestaan > zoon aka de vlieg hoort dit en vliegt naar huis
 - Hij beveelt de magische helpers deze verzonnen wonderen te verwezenlijken en zo geschiedt het

- Kooplui komen weer voorbij en zien het eiland met al de pracht en praal > reisen verder tot naar het rijk van Iwan en de zoon reist als mug mee
 - Kooplui vertellen alles aan Iwan > Iwan maakt zich klaar om naar daar te reizen maar de oudere zuster hield hem weer tegen en vertelt over het wonder van de drie wonderbroers
 - Mug wordt woedend en vliegt terug naar huis
- De zoon vertelt alles aan zijn moeder > ze beseft dat het haar zoons zijn > haar vierde zoon gaat hen nu zoeken
 - Na lange tijd komt de zoon in het driemaal tiende rijk > ziet een huis op een weiland en gaat de kamer in en eet en drinkt op een bescheiden manier + verstoppt zich achter de kachel > broers komen thuis en zien het verminderde eten en drinken maar en geloven dat het een eerlijk man was > jongste broer hoort dit + komt tevoorschijn en vertelt hen over hun moeder
- De broers veranderen in duiven en vliegen naar hun moeder
- Kooplui varen weer langs het eiland en vertellen alles wat ze gezien hebben aan Iwan
 - Iwan stelt zijn reis niet langer uit en vaart naar het eiland
 - Komt aan op het eiland en ziet zijn vrouw en vier zonen > bespreken het verleden
- Iwan laat de oudere zus doodschieten + verlaat zijn tweede vrouw + leeft nu gelukkig met de eerste

36. Het allergrootste wonder

→ Anekdote

- Een koopman reisde vaak en zijn vrouw vraagt hem het allergrootse wonder te kopen voor haar
 - Koopman reist door driemaal negen landen naar het driemaal tiende rijk, en komt in een grote stad > maakt wandeling door de stad > komt oude man tegen die zweert het allergrootste wonder te bezitten
 - Oude man neemt koopman mee naar zijn huis en toont hem een ganzerik die zelf in de pan springt, braadt en opgegeten kan worden > daarna gewoon de botjes op een hoopje gooien en de ganzerik leeft terug
- Mannen discussiëren over een akkoord en voor veel geld krijgt de koopman de ganzerik > gaat naar huis
 - Thuis begroet hij zijn vrouw > volgende dag gaat hij werken > vrouw heeft een minnaar en wil hem de ganzerik te eten geven > ganzerik luistert niet naar de bevelen van de vrouw en ze blijft eraan vastplakken > daarna blijft de minnaar aan de vrouw plakken
- Ganzerik loopt het erf af en de straat op en trekt beiden mee naar de winkels > iedereen die wil helpen, blijft aan hen vastplakken > koopman komt nu ook kijken wat er gebeurt en beveelt de vrouw alles te bekennen > ze bekent en de koopman maakt hen los
- Koopman geeft de minnaar een pak slaag en brengt zijn vrouw thuis

37. De pottenbakker

→ Missiechronotoop

- Eens laat een tsaar alle grote heren van zijn rijk bij zich komen, en presenteert hen het volgende raadsel: wat is het wreedste en kwaadaardigste ter wereld? = opdracht
 - De heren gaan op weg en dachten erover na
- Eén heer begint overal navraag te doen en ontdekt een pottenbakker die het raadsel kan oplossen en wil dit in enkel in aanwezigheid van de tsaar doen > heer moet plooiën
- De heren komen opnieuw samen bij de tsaar > niemand kan het raadsel oplossen > de ene heer laat de pottenbakker bij zich roepen > de pottenbakker vertelt dat het wreedste en kwaadaardigste ter wereld geld is = opdracht geslaagd
 - Als beloning vaardigt de tsaar een verbod uit voor iedereen om potten te verkopen en zo verkrijgt de pottenbakker het alleenrecht daarop + iedereen moet zich bij de tsaar vertonen met een pot
- Die ene heer wil een pot kopen bij de pottenbakker, maar wil zo weinig mogelijk geld uitgeven > ze blijven discussiëren > de heer wil de hele bakkerij kopen en pottenbakker zegt dat hij ze gratis kan krijgen op voorwaarde dat de heer de pottenbakker op zijn rug naar de tsaar brengt > dit doet hij
 - Tsaar herkent beiden en laat de heer zijn mooie kleren uittrekken en aan de pottenbakker geven en omgekeerd
 - De heer zal vanaf nu pottenbakker zijn en de pottenbakker zal vanaf nu als heer leven > verdiende loon voor de gierigaard

38. Het sprookje van de boze vrouw

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: een boze vrouw leeft slecht en luistert nooit haar man (ze doet altijd het tegenovergestelde van wat haar man vraagt) + de man krijgt vaak slaag
 - Man gaat van ellende naar het bos > ontdekt onder bessenstruik een bodemloos gat en besluit haar door een list haar in de put te laten vallen
- Ze gaan naar het bos en door de list valt de vrouw in de kuil > man gaat vrolijk terug naar huis > op de vierde dag gaat hij eens kijken naar de kuil > hij haalt er een duiveltje uit > duiveltje smeekt om zijn leven want in de kuil zit die afschuwelijke boze vrouw en zal als beloning de boer goed behandelen
- Duiveltje en boer trekken naar de stad Wologda met het volgende plan: het duiveltje plaagt mensen en de boer kan ze daarna genezen > de boer verdient veel geld zo
 - Op een dag gaat de duivel een dochter van een bojaar plagen, maar de boer maar haar niet genezen anders eet de duivel hem op
- De bojaar laat de boer bij zich roepen om zijn dochter te genezen die krankzinnig wordt van het duiveltje = opdracht
 - De boer vraagt aan de bojaar om heel het dorp voor het raam te laten verzamelen en het volgende te roepen: de boze vrouw is gekomen!

- De boer gaat intussen naar de kamer van de dochter en de duivel wordt woedend > boer zegt dat hij de duivel zagezegd uit medelijden komt verdrijven want de boze vrouw is zagezegd teruggekomen > duiveltje kijkt uit het raam en ziet de menigte roepen dat de boze vrouw teruggekomen is > duivel vlucht weg in de kuil, in de tartarus waar de boze vrouw nog steeds zit = opdracht geslaagd
- Beloning voor de boer? Boer mag met de dochter van de bojaar trouwen + de duivel zit nog steeds in de kuil met de boze vrouw

39. De toverring

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: ergens, in een groot dorp leefde een boer die niet arm was en niet rijk
- De boer laat zijn zoon 300 roebel na wanneer hij sterft
 - De zoon vraagt aan zijn moeder 100 roebel en trekt erop uit > onderweg komt hij een boertje tegen at een hond heeft > en de zoon koopt de hond en neemt hem mee naar huis
- De zoon vraagt opnieuw 100 roebel en trekt er weer op uit > ontmoet weer een boer die een kater heeft > de zoon koopt deze en neemt de kater mee naar huis
- De zoon vraagt opnieuw 100 roebel en trekt er weer op uit > in die streek, in een zekere stad was een tsaardochter gestorven, die een gouden ring had > de zoon kocht de wachten om en kan tot bij de prinses komen en trekt de ring van haar vinger > gaat terug naar huis
- Tijdje later gaat hij op zijn stoep voor zijn huis staan en werpt de ring heen en weer > er springen 300 jonge en 170 sterke mannen uit > de zoon beveelt hen een huis te bouwen
- De zoon werd een man en wilde trouwen > op dat moment, in een ander land in een ander rijk had een tsaar een mooie dochter > zoon wil met haar trouwen
 - De zoon gaat naar buiten en werpt de ring weer op > hij beveelt de mannen kostbaarheden te zoeken
- De zoon zendt zijn moeder naar de tsaar met deze kostbaarheden > de dochter van de tsaar geeft een opdracht 1: de zoon moet een paleis in één nacht bouwen dat supermooi is met een kristallen brug die bedekt moet zijn met geborduurd tapijten en dan zal ze met de zoon trouwen. Als de opdracht niet uitgevoerd kan worden: kop eraf van de zoon
- De moeder gaat naar huis en vertelt de opdracht tegen haar zoon > zoon gebruikt de ring en de mannen voeren de opdracht uit = opdracht geslaagd
 - Beloning? Zoon en prinses trouwen
- Tijd later kan de prinses de ring afnemen en laat haar man op een weide smijten en beveelt de mannen haar en haar paleis naar de koning van het driemaal negen landen in het driemaal tiende koninkrijk brengen
- De zoon wordt bij de tsaar geroepen > zoon weet niet wat er gebeurt en wordt de gevangenis ingeworpen = extra beproeving

- De kater en hond horen wat er met hun baasje gebeurd is en trekken erop uit > ze komen in het driemaal tiende rijk achter de driemaal negen landen + ze vestigen zich op de koninklijke binnenplaats
- Door goed gedrag mag de hond in het slaapvertrek van de koning blijven en de kater mag in het slaapvertrek van de tsarewna blijven
- De kater kan de ring terug bemachtigen en gaat er samen met de hond vandoor
- Ze liepen over het droge land, over rivieren en meren zwommen ze en ze komen terug in hun eigen land en liepen rechtstreeks naar de gevangenis en geven hun baasje de ring terug
- De zoon liet de mannen weer tevoorschijn komen en laat ze betoverende muziek spelen > tsaar hoort de muziek en gaat naar zijn schoonzoon > deze vraagt één nacht vrijheid > hij gaat naar buiten en laat de mannen tevoorschijn komen en beveelt hen zijn ontrouwe vrouw terug te brengen samen met het paleis
- Tsaar zegt dat ze nu moeten praten en verder samenleven

40. De gierigaard

→ Anekdote

- Een rijke koopman, Marko, was eens aan het wandelen en leent geld van een arme boer, die het de volgende dag terug zou willen
 - Volgende dag gaat de boer naar Marko > komt op de grote binnenplaats > Marko heeft zagezegd geen geld en zegt de boer de volgende dag terug te komen
 - Volgende dag gaat de boer weer naar Marko > deze heeft weer zagezegd geen geld en zegt de boer twee weken later terug te komen
 - De arme boer komt twee weken later terug en Marko doet alsof hij dood is om de boer te misleiden en zo niet te moeten betalen > boer komt binnen in de kamer en doet alsof ze in rouw is > boer wil zijn zondig lichaam wassen en pakt kokend water en giet het over Marko > Marko wordt in een kist gelegd en naar de kerk gebracht
- De arme boer blijft bij Marko > plotseling komen rovers de kerk binnen > de arme boer verstopt zich achter het altaar > de rovers verdelen hun buit > boer misleidt ze en ze schrikken van de zagezegd dode Marko en ze vluchten weg
- Marko en de boer verdelen de buit in twee (het geleende geld heeft de boer nooit teruggekregen...)

41. Blote, held en krijgsman

→ Missiechronotoop

- Blote, een eenvoudig boertje, was zijn akkers aan het ploegen > heel veel vliegen en hij doodt ze in één klap > waant zich nu een held > hij verlaat zijn woonplaats en begeeft zich naar de grote weg
 - Tsjoerila voegt zich bij Blote in de gedachte dat hij een grote held is
 - Jeroeslan Lazarewitsj voegt zich als volgende bij Blote in dezelfde gedachte
 - Koningszoon Bowa voegt zich ook bij Blote in dezelfde gedachte

- Ze komen bij de verboden weidegronden van de sterke en machtige tsarewna, waar niet gereden mag worden > de helden rijden toch de weiden op en gaan zich in de witte tenten settelen
 - Ondertussen ontstaat er in het paleis van de tsarewna tumult en ze zendt troepen om hen te bevechten = beproeving
 - Tsjoerila verslaat de troepen
 - De tsarewna zendt opnieuw troepen om de helden te bevechten = beproeving
 - Bowa verslaat de troepen
 - De tsarewna zendt opnieuw troepen om de helden te bevechten = beproeving
 - Jeroeslan verslaat de troepen
 - De tsarewna zendt nu Zilant, de drakenzoon op hen af > Zilant komt tevoorschijn uit zijn ijzeren nest dat met twaalf kettingen aan twaalf eiken hing = beproeving
 - Blote rijdt op een sukkeldrafje Zilant tegemoet > Blote vat opeens moed en kan Zilant verslaan > hij rijdt terug naar zijn makkers
- Tsarewna ziet in dat ze gedwongen was de poorten te openen en de strijders op een gastmaal uit te nodigen en vrede met hen te sluiten
- Tsarewna wil haar gasten op proef stellen en brengt hen sterke mede = extra beproeving/test
 - Blote wil het niet drinken en zegt dat hij enkel krachtgevend water drinkt en laat de tsarewna het krachtgevend water brengen > hij kan het door een klein listje helemaal opdrinken en kan zich nu sterk tonen
- Sindsdien geldt Blote als een echte held en als een man met aanzien > hij trouwt met de tsarewna en zij schenkt hem twee dochters: Sluwheid en Geluk

42. Tarwemeel en roggemeel

→ Geen narratief

- Boer had in een winkel zak tarwemeel gestolen + naar huis meegenomen
- Vrouw zal er roggemeel in mengen zodat men het niet merkt

43. Het goede woord

→ Missiechronotoop

- Een rijke koopman sterft > zijn zoon, Iwan zonder geluk, verbrast zijn gehele vermogen
 - Iwan gaat nu werk op de markt gaan zoeken > dochter van een koopman wordt verliefd op hem + ze trouwen
- Iwan wordt er op uit gezonden om tapijt te verkopen
 - Vrouw zegt: verkoop het voor 100 roebel, maar als je goed mens tegenkomt, sta het dan af voor een goed woord
 - Iwan komt oude man tegen: geeft hem tapijt voor 1^e goede raad
 - Iwan komt terug thuis
- Iwan wordt erop uit gezonden om nieuw tapijt te verkopen

- Vrouw zegt: verkoop het voor 500 roebel, maar als je goed mens tegenkomt, sta het dan af voor een goed woord
- Iwan komt oude man tegen: geeft hem tapijt voor 2^e goede raad
- Iwan komt terug naar huis
- Tijdje later: Iwan gaat mee met zijn ooms om handel te drijven en ze komen in volle zee
 - Opdracht 1: moet met een vis mee de zee in om een zaak te beslissen
 - Eerste raad helpt zijn angsten te overwinnen
 - 1^e opdracht = geslaagd > beloning? Zijn schip wordt gevuld met schitterende edelstenen
- Iwan haalt zijn ooms in > die hebben een twist en gaan zich bij de tsaar over Iwan beklagen
 - Tsaar beveelt elk hun waren te tonen > Iwan's waren zijn het best
 - Beloning? Krijgt schepen van ooms erbij
- Iwan drijft lang handel > keer dan naar huis terug > betreedt huis en ziet zijn vrouw met 2 knappe jongens in bed liggen
 - 2^e raad helpt hem het goede te doen
 - Zo verneemt Iwan dat dit zijn zoons, een tweeling, zijn

44. De belasterde koopmansdochter

→ Missiechronotoop

- Een koopman heeft een dochter en een zoon, hij sterft
- Tijdje later gaat de zoon overzee om handel te drijven
 - In het derde jaar bereikt hij een rijke hoofdstad en liet in de haven zijn schepen voor anker gaan
 - Hij gaat naar het paleis van de tsaar om hem geschenken te geven
 - De volgende dag komt de tsaar op bezoek bij de koopmanszoon op het schip en ziet het portret van zijn zus in de kajuit
 - Tsaar wil de zus als vrouw nemen, omdat ze een toonbeeld van goedheid is
 - Gemene generaal probeert de zaak te saboteren en zegt dat hij met de zus al vaak de lakens gedeeld heeft en 'spelletjes' met haar speelde
 - Broer verschiet en generaal krijgt als opdracht de naamring en het geheime kenteken van het meisje te verschaffen, anders gaat de generaal eraan
- Generaal vertrekt naar de stad waar de koopmansdochter woont en kan een oud vrouwtje overtuigen hem de nodige informatie te verschaffen > oude vrouwtje gaat naar het huis van de koopmansdochter > wordt de kamer binnengelaten > maken een praatje > meisje verschaft de informatie onbewust
 - Generaal verschijnt terug aan het hof van de tsaar en geeft het bewijs aan de tsaar
 - Tsaar wil koopmanszoon laten ophangen, en deze vraagt als laatste genade een brief naar zijn zus te schrijven > hij wordt in een donkere kerker geworpen

- Koopmansdochter gaat direct op pad en komt in de hoofdstad aan, ze rijdt rechtstreeks naar de tsaar, nadat ze een handschoentje gemaakt heeft
 - Dankzij de list van het handschoentje komt de waarheid aan het licht: het wordt duidelijk dat de generaal het meisje nog nooit gezien heeft en dus gelogen heeft over alles
- De generaal werd opgehangen en tsaar en het meisje trouwen

45. De blinde en de beenloze geweldenaar

→ Missiechronotoop

- In een zeker land, in een zeker rijk leefde een grimmige tsaar > die wilde trouwen en zocht een heel specifieke bruid = opdracht 1
- Niet ver van het tsarenpaleis stond een grote bierbrouwerij, waar Nikita pocht dat dit een gemakkelijk klusje zou zijn
 - Nikita werd vastgegrepen en meegenomen naar het paleis gevoerd, de tsaar wil hem de opdracht laten uitvoeren
 - Nikita wil het doen op voorwaarde dat hij eerst een tijdje de bloemetjes mag buiten zetten in de residentie
- Na het feesten vertrekt Nikita en na drie dagen rijden komen ze in een open veld en hij gaat een smidse binnen > hij vraagt om een ijzeren staaf te maken die supersterk is > jammer genoeg is de staaf niet wat Nikita wil
- Ze rijden drie dagen verder en komen weer in open veld waar een smidse staat en vraagt weer een staaf te maken > de staaf is weer niet sterk genoeg
- Ze rijden drie dagen verder en komen weer in een open veld waar een smidse staat en vraagt weer een supersterke staaf te maken > hij gaat naar binnen
 - De smeden zijn bezig een tovenaars te folteren > betaalt de schuld van de tovenaars, zodat deze vrij gelaten wordt > deze verdwijnt!
 - De smeden kunnen een staaf maken die sterk genoeg is en haalt zijn metgezellen in
- Nikita komt de tovenaars tegen en hij krijgt een tovermuts die hem onzichtbaar zal maken als beloning voor de hulp
- Ze komen na een tijd eindelijk bij een paleis: ‘ het was omgeven door een hoog ijzeren hek, zodat de dappere mannen te paard noch te voet de binnenplaats konden bereiken’
- Nikita kan het hek openen met de staaf en de rijden de ruime binnenplaats op, en op het gras zetten ze de tenten op en ze slapen
- In het paleis ziet Jelena de Allerschoonste de slapende mannen > ze wordt kwaad en zendt een vechtersbaas om hun weg te jagen = beproeving 1
 - Nikita verslaat de krijger en zegt tegen Jelena dat ze niet zo trots mag zijn
 - Jelena wordt woedend en zendt een leger van machtige helden op hen af = beproeving 2
 - Nikita verslaat de krijgers opnieuw en Jelena ziet in dat ze tsaar en Nikita moet uitnodigen om in het paleis te komen, ze loopt de gasten tegemoet met een leger achter haar = beproeving 3, maar Nikita verslaat ze weer

- Jelena moet ze nu wel meenemen naar het paleis > ze leidt hen de zalen van witte steen binnen (mooie beschrijving van de ruimte)
- Tsaar en Jelena trouwen, na de trouw gaan ze samen slapen, maar Jelena legt haar hand op de borst van de tsaar superhard, zodat deze bijna niet kan ademen, Nikita neemt zijn plaats in > tsaar overleeft het > dit gebeurt drie nachten na elkaar = extra beproevingen
 - Jelena komt te weten dat Nikita de plaats van de tsaar ingenomen had en zweert wraak!
- Tsaar wil terug naar zijn eigen rijk gaan en ze kozen de weg over zee, Nikita wordt 12 dagen en nachten door een vaste slaap overmand:
 - Jelena laat Nikita's benen afhakken en in een bootje zetten op de open zee
- Intussen komen de tsaar en Jelena aan in de haven > ze feesten en vergeten Nikita > Jelena neemt het rijk van de tsaar over en laat de tsaar de zwijnen hoeden en Jelena laat ook voor verwanten van Nikita zoeken > ze vindt Timofej en neemt hem mee naar het paleis
 - Zijn ogen worden uitgestoken > hij wordt de stad uitgebracht en achtergelaten in een open veld en hij loopt tot aan de zee, op dezelfde oever dobbert zijn broer rond > ze helpen elkaar en zo zijn ze weer samen > ze gaan nu samen op pad
- De broers komen in een donker bos, aan het huisje van de Baba Jaga en ze gaan naar binnen en ze dwingen Baba Jaga te helpen > ze brengt hen tot bij twee magische bronnen die hen weer volledig gezond maken
- Ze gaan op pad om de grimmige tsaar uit zijn kwelling te helpen en komen in de residentie > ze worden gegrepen en in het paleis gebracht > zodra ze binnen waren grijpt Nikita Jelena's handen en ze is volledig in zijn macht
- Jelena wordt doodgeschoten en Nikita wordt tot eerste minister gemaakt

46. De snotterige geitebok

→ Missiechronotoop

- Beginsituatie: In een zeker land, in een zeker rijk leefde eens een koopman
 - Hij bouwt een nieuw huis en zond zijn oudste dochter erheen om te overnachten en ze moesten hun droom vertellen > droomt over een bruiloft met koopmanszoon
 - Hij doet hetzelfde met zijn middelste dochter > droomt over een bruiloft met een edelman
 - Hij zendt zijn jongste dochter ook > droomt over bruiloft met een geitebok
- Vader verbiedt zijn jongste dochter buitenshuis te gaan, maar ze doet dit toch > ze wordt door de geitebok ontvoerd over steile oevers en hellingen naar zijn hut
 - Het meisje behandelt de geitebok met eerbied en zonder afkeer > hij is tevreden
 - Meisje ziet dat het erf omgeven was door palen, en op ieder daarvan was het hoofd van een meisje gestoken, slechts één paal is leeg

- Meisje gaat naar buiten en ganzen brengen het nieuws dat haar oudste zus gaat trouwen > ze gaat terug naar haar ouderlijk huis voor het feest en wordt daar vernederd door de geitebok die zich in een knappe jongeman veranderd heeft > ze keert terug naar huis en zorgt voor de geitebok zonder afkeer
- Meisje gaat weer naar buiten en ganzen brengen het nieuws dat haar middelste zus gaat trouwen > hetzelfde als de vorige keer doet zich voor
- Meisje gaat weer naar buiten en wordt uitgenodigd voor een bal van haar vader en wordt daar weer vernederd door de jongeman/geitebok
 - Deze keer is ze echter het eerst thuis en ze vindt enkel de vel van geitebok terug, hij had geen tijd genoeg om erin te kruipen
 - Ze verbrandt het vel en ze leeft vanaf nu getrouwd met een knappe jongeman en leefden lang tezamen en vermeerderden hun bezit

47. De verschuldigde eerbied

→ Geen narratief

- Oekraïner gaat een kerk binnen met een muts, iemand vraagt of hij zijn muts niet afneemt, hij antwoordt: hoezo? Is de burgemeester soms hier?

48. Als het een donkere nacht was geweest...

→ Geen narratief

- Een kerel krijgt 's op een heldere nacht een pak slaag > kerel zegt dat de anderen geluk gehad hebben, want op een niet-heldere nacht had hij zich verstopt

49. De heilige Georgius en de draak

→ Geen narratief

- Een boerin brandt op de feestdagen een kaarsje voor de heilige Georgius en maakt een vuist naar de draak > duivel wordt boos en maakt haar bang > ze brandt nu een kaars voor Georgius en één voor de draak want je weet nooit of je in hemel of hel terechtkomt

50. De jager en zijn vrouw

→ Regeneratiechronotoop

- Beginsituatie: op een keer dwaalt een jager met zijn twee honden door de weilanden en de bossen op zoek naar wild
 - Hij vindt een brandende boomstronk met een slang in > redt de slang en als beloning zal hij nu elk schepsel verstaan, maar hij mag dit tegen niemand zeggen > anders sterft hij
- Boer overnacht 'hier' met zijn twee honden > 's ochtends hoort hij zijn ene hond vertellen hoe hij 's nachts naar huis gegaan is en de vrouw was niet vriendelijk, hoewel de hond het huis tegen dieven verdedigd heeft
- Boer komt thuis en de vrouw liegt tegen hem over het nachtelijk voorval > zij wil weten hoe hij het weet, en zou het niet erg vinden als haar man zou sterven

- Door de haan die binnen komt wandelen, begrijpt hij dat hij niet langer een doetje wil zijn > springt op en geeft zijn vrouw slaag > zeuren en vragen van de vrouw stopt nu