**Fra TEXTANALYSE af** Anne Bøndergaard og Systime

**Eventyrets fortælleregler**

Når læseren eller tilhøreren ved, at nu skal der fortælles/læses eventyr, så vokser helt bestemte forventninger frem om fortællingens sandsynlige forløb og handling. Det er nogle forventninger, som skabes, fordi mange eventyr plejer at være bygget op efter nogle bestemte fortælleregler. Ofte bliver disse forventninger indfriet, men det er dog ikke altid tilfældet.

Her følger en opremsning af eventyrets mest almindelige regler, frit efter Axel Olrik:

**Indledningens hvileregel**

Eventyret begynder i en tilstand af dvale. Roligt bliver vi ført ind i:

* en ubestemt tid ("Der var engang ...")
* på et ubestemt sted ("en gård ude på landet", i "et land")
* befolket af ubestemte personer ("en gårdmand, hans kone og tre sønner").

Ubestemt betyder i denne sammenhæng, at historien i princippet kunne finde sted når som helst, foregå hvor som helst og ske for næsten hvem som helst.

**Afslutningens hvileregel**

Stemningen i eventyret går igen 'i dvale' i afslutningen. Til sidst berettes om hovedpersonens videre skæbne ("De levede lykkeligt til deres dages ende") og af og til om en bipersons velfortjente straf.

**Afslutningsformel**

En sproglig formel er en 'fast vending', dvs. et ord, udtryk eller en sætning, der anvendes gentagne gange i samme tekst eller i mange tekster - i enslydende eller let varieret udgave. Det typiske eventyr afsluttes med følgende velkendte sproglige formel: "Og de levede lykkeligt til deres dages ende." Eller alternativt:

Og jeg var også med til Esbens bryllup; men da vi dansede på et papirsloft, og jeg havde et par store træsko på, så trådte jeg igennem og faldt ned i et spindelvæv og blev hængende der. Det spindelvæv tog de og brugte til forladning i en kanon, og ingen lagde mærke til mig. Så blev jeg skudt med ud og havnede her, hvor jeg nu sidder og fortæller denne historie. (Fra folkeeventyret *Jomfru Lene af Søndervand*, genfortalt af Svend Grundtvig i 1878).

Meningen med en sådan afslutning er at slå fast, at denne historie altså er en opdigtet historie, og at du kan vende tilbage til din virkelighed nu - da eventyret er slut.

**Almindelig gentagelsesregel**

Handlinger eller udsagn gentages, bl.a. fordi gentagelse fremmer forståelsen.

**Stigende gentagelsesregel**

En trerække kan antyde en gradvis overvindelse af vanskeligheder, eller en stadig voksende vanskelighed. (fx de tre hunde i Fyrtøjet).

Hensigten med gentagelsen er at billedliggøre, hvor forfærdelig - eller evt. fantastisk - den sidst nævnte gentagelse er, ved at sammenligne med andre fantastiske eller forfærdelige lignende elementer.

**Tvillingereglen**

Når to personer tillægges næsten de samme egenskaber og optræder i næsten samme rolle, regnes de for svagere end en enkelt. Og dette gælder uanset, om det 'par', der er tale om, er kødelige tvillinger eller ej.

**Modsætningsloven**

Når to personer optræder samtidig, skildres de som modsætninger. Hvis du prøver at sætte ord på sådanne modsætningsforhold, bevæger du dig faktisk frem mod formuleringen af mulige temaer. Fx vil du ofte opleve modsætninger, der handler om:

* Menneske overfor 'umenneske' (heksen, trolden, uhyret)
* Det gode overfor det onde,
* Det smukke overfor det grimme
* Den fattige overfor den rige
* Den kloge overfor den mindre kloge
* Det frie menneske overfor det slavebundne osv.

Også personernes dyder og laster kan tematiseres:

* Mod over for fejhed
* Frådseri overfor mådehold
* Hævngerrighed over for tilgivelse
* Livsglæde overfor livslede osv.

**Talregler**

**2-tallet:** To aktive personer er som regel det højeste antal i en 'scene'.

**3-tallet:** Trerækken kan antyde en gradvis overvindelse af vanskeligheder, eller en stadig voksende vanskelighed. Men rækken kan også være jævn: første, anden og tredje bror prøver deres lykke i verden.Tretallet kan endvidere have forskellige symbolske betydninger, der har rødder i vores tusindårige kultur og historie:

* Tretallet er tallet for helheden, idet det rummer en begyndelse, en midte og en afslutning.
* Det kan symbolisere verdens tresidige natur som himmel, jorden og vandene, menneskets legeme, sjæl og ånd, dets fødsel, liv og død, fortid, nutid og fremtid.
* Første og anden gang kan være en tilfældighed, men tredje gang opfyldes ønsket (tredje gang er lykkens gang).
* Fra kristendommen kender vi treenigheden: Faderen, Sønnen og Helligånden. Tretallet kan også symbolisere den guddommelige familie, Faderen (Gud), Moderen (Jomfru Maria) og Sønnen (Jesus), som genspejles i menneskets familie: far, mor og barn. Og der er de hellige tre konger. Disciplen Peter fornægter Jesus tre gange. Der er tre kors på Golgata. Kristus var død i tre dage. Efter døden viste han sig tre gange. Der er tre såkaldt 'teologiske dyder', nemlig tro, håb og kærlighed. Osv.

**7-tallet:**

* Syvtallet kender vi fra Guds skabelse af verden. Det tog seks dage, og den syvende dag er hviledag og blev oven i købet velsignet af Vorherre.
* I kristen tankegang tillægges syvtallet betydningen 'fuldstændighed', fordi det er summen af himlens og sjælens tal - tre - og jorden og kroppens tal - fire. Således kan syvtallet symbolisere det fuldendte.
* Syv + syv = 14, og netop dette år opfattedes (også) tidligere som et skelsår i et menneskes udvikling. Som 14-årig trådte man ind i de voksnes rækker. Indtil da var det, især for piger, vigtigt at bevare sin dyd, sin uskyldighed, renhed og jomfruelighed. Utallige eventyr omtaler, hvorledes en pige, en prinsesse holdes fangen eller på anden måde forhindres i konfrontation med den 'farlige' verden, før hun er 'moden' til det, dvs. når hun fylder de 14.
* Vi taler om oldtidens syv underværker eller verdens syv vidundere (Kheops pyramiden, De hængende haver i Babylon, Artemistemplet i Efesos, Zeusstatuen på Olympia, Mausolæet i Halikarnassos, Kolossen på Rhodos og Fyrtårnet ved Alexandria).I vores kristne kulturarv nævnes de syv (tre + fire) positive dyder og de syv dødssynder (Se skema over dyder og dødssynder). Utallige andre 'syvtals-forhold' omtales i både Det Gamle og Det Nye Testamente.
* Udtrykket 'i den syvende himmel' er et sprogligt billede på den højst mulige lykke.

Alle tal opfattedes og opfattes ofte symbolsk. I eventyr er det - udover de allerede nævnte - tal som 9, 12 og 13, der tillægges en særlig betydning.

**Forvægtsregel**

Denne regel hentyder til, at det næsten altid er sådan, at den person, der har højest social status, nævnes først: (Kongen nævnes før prinsen, den rige før den fattige, den gamle bondemand nævnes før sine tre sønner, manden nævnes før konen osv.)

**Bagvægtsregel**

Den er reglen om, at den vigtigste person i fortællingen nævnes til sidst. Den broder af de tre sønner, der nævnes til sidst, er den vigtigste. Han er fortællingens hovedperson.

Bagvægtsreglen er også reglen om, at den vigtigste situation nævnes til sidst. Det er det sidste forsøg ud af tre, der udløser en afgørende konfliktsituation eller er den afgørende forudsætning for, at en konflikt kan blive løst.

**Magi**

Eventyret er ofte en indføring i et 'fantastisk', magisk univers.Det fantastiske og magiske synliggøres fx:

* Når ikke-menneskelige væsener ting tillægges menneskelige egenskaber.
* Når eventyret handler om mennesker eller væsener, der besidder overnaturlige evner.
* Når magiske hjælpemidler får overnaturlige ting til at ske.

**Prøver**

Helten i et eventyr må ofte igennem forskellige manddoms- og/eller modenhedsprøver; han skal løse forskellige opgaver eller bliver udsat for en eller anden form for straf.
Intet eventyr er et rigtigt eventyr uden konflikter i form af prøver eller opgaver, som helten skal klare før målet kan nås.

Prøverne i et eventyr kan have forskellige funktioner.Typisk kan der være tale om følgende tre:

* Den kvalificerende prøve eller egnethedsprøven, hvor heltens troværdighed som helt bliver stillet på en prøve. Han skal nemlig bevise, om han, så at sige, besidder kvaliteterne til at være helt. Der bliver indgået en aftale/kontrakt mellem hovedpersonen og en anden person (som i ovenstående tilfælde mellem Hans og Rige Per Larsen). Klarer hovedpersonen denne prøve, dokumenterer han, at han er noget helt særligt, at han besidder kvaliteter, der gør ham berettiget til at stræbe efter at nå nogle mål, som er uopnåelige for de fleste andre.
* Den pricipielle prøve, den centrale prøve eller hovedprøven. Det er prøven, helten udsættes for, når han står i den afgørende (kamp)situation mod modstanderen. Det er denne prøve, der giver helten adgang til det objekt, han stræber efter, til det mål, han søger at nå.
* Den glorificerende prøve eller æresprøven: En succesrig udgang på denne prøve fører helten endegyldigt ind i den sociale orden igen. Helten har bevist sit værd, fordi han har klaret de andre prøver. Han har nået sit mål, og han accepteres som/ophøjes til - netop - en helt.

I masser af eventyr er den principielle prøve heltens sidste prøve. Den glorificerende prøve udsættes helten som regel kun for i de fortællinger, hvor den besejrede hovedmodstander eller den tilsyneladende sidste store forhindring afløses af en ny.

**Det dvælende optrin**

Det er det enkelte eventyrs mest markante situation, dvs. der hvor én situation skiller sig ud fra de andre i eventyret, som ganske særlig vigtig. Der, hvor afgørende modsætninger mødes i en bestemt og afgørende handlingssituation. Dette 'møde' har tit en høj grad af intensitet og sanselighed, og der dvæles derfor ofte ved situationen et øjeblik.

**Tilpasset miljø**

Eventyrene tilpasses det miljø, det land og den egn, der fortælles i. Navne, overnaturlige skikkelser, omgivelser, indbo, landskaber og brugsgenstande er hentet fra og tilpasset det land og den tid, hvor det fortælles eller nedskrives i.

**Modsætningsloven**

Når to personer optræder samtidig, skildres de som modsætninger. En er rig, en er fattig. En er rar, en er slem.

**Eventyrets motiver**

* **Bjergtagningsmotivet**: At være 'bjergtaget' vil sige at befinde sig i en sindstilstand, der er kendetegnet ved, at man har mistet sin evne til at tænke og handle rationelt; ens egen vilje er sat ud af kraft. I folkeviser, eventyr og myter 'bjergtages' den gode ofte af en ond heks, trold eller andet væsen, der ved hjælp af trylledrik eller andet hokus pokus får magten over (hypnotiserer) hovedpersonen, så denne foretager handlinger, vedkommende aldrig ville have gjort, hvis han eller hun var ved sine fulde fem. Dette er fx tilfældet i balladen 'Herr Bøsmer i Elvehjem'. Den skildrer hvordan en (ikke helt ung) ellekone gennem 15 år ligger på lur efter unge Herr Bøsmer "ude ved aa". Da han fylder 15 år, bryder hun en nat ind i hans sovekammer og befaler den drømmende ungersvend at møde op "paa stenebro". Som hypnotiseret vandrer han næste dag ud til åen og lige lukt i armene på ellekonen. Hun giver ham en glemselsdrik, så han glemmer sin slægt og kæreste. Den unge mand er nu så bjergtaget, at han tror, at ellekonen (som nu kaldes en elverpige) er hans fæstemø.
* **Fortryllelsesmotivet**: En person er blevet fortryllet til et dyr eller væsen af en ond dæmonisk magt (en trold, en heks). Fortryllelsen kan kun ophæves, hvis hovedpersonens kærlighed eller andre positive egenskaber er ægte og stærke nok. Et eksempel kan være folkeeventyret Det grimme dyr, hvor prinsen er blevet forvandlet til et grimt dyr og først kan frelses, når en ungmø holder af ham og kysser ham.
* **Den magiske flugt-motivet**: Kendes helt tilbage fra før vor tidsregning i det græske sagn om 'Jason og Medea'. Under den magiske flugt kan ske forvandling til forskellige ting, så den onde forfølger ikke opdager en, eller de flygtende kan kaste ting bag sig som forvandler sig til (næsten) uovervindelige forhindringer for forfølgeren.
* **Ledsagermotivet**: En ledsager eller en anden viis rådgiver hjælper helten eller heltinden med at løse en opgave, at klare en prøve, at finde vej. Dette motiv stammer fra en fortælling i Det Gamle Testamente, kaldet 'Tobits bog', hvor Tobias får hjælp af en ledsager og rådgiver til at fordrive dæmoner fra sin kommende hustru og kurerer sin faders blindhed. Det var en englen Rafael, der hjalp, men det vidste Tobias ikke.
* **Motiver vedr. kønslivet:** Eventyr, der indeholder motiver, der har med kønnet og kønslivet at gøre, er fortællinger om kærlighed, ægteskab og ægtefolks liv, kyskhed og cølibat, utilladelige seksuelle relationer, undfangelse og fødsel (fx mirakuløs undfangelse eller fødsel), omsorg for og pleje af børn (fx adopterede børn). Ofte forekommende motiver knyttet til motivgruppen kønsliv er følgende:

* **Barnløshedsmotivet**: En person får endelig et barn med hjælp fra overnaturlige magter - og mister det igen.

* **Rivaliseringsmotivet**: Helten eller heltinden er i et modsætningsforhold til sine søskende eller til (sted)moderen eller (sted)faderen, eller der er på anden måde splid mellem familiens medlemmer.

* **Kannibalismemotivet**: Stedmoderen eller heksen vil ikke bare skaffe barnet af vejen eller dræbe det, men også æde det.

* **Umodenhedsmotivet**: Om en ung piges angst for at forlade hjemmet, for at blive gift og for moderskabet, for seksuallivet og lignende. Eller om en ung mands angst for at vælge fast erhverv, for ægteskabet, for at slå sig ned på en fast bopæl osv.

* **Syndefaldsmotivet**: En begærlig kvinde lokker en mand til at foretage en tvivlsom handling. Myten om Adam og Eva, slangen og Guds straf er at finde mere eller mindre skjult i mange eventyr. Tekster, der handler om barnets udvikling fra sit naive og uskyldige stadie til ungdomsperioden, hvor fristelser afprøves og udforskes som led i den unges identitetsdannelse, kan også opfattes som en slags syndefaldshistorie.

* **Kønskampmotivet**: Det handler om forholdet mellem mand og kone og deres magtposition i forhold til hinanden. Enten er det fortællingen om den dominerende hustru over for den underdanige mand eller om husbondens forsøg på at tugte sin genstridige hustru, så hun genfinder sin 'rette' plads som den lydige ægtefælle. Eller det kan være eventyr, hvor manden forsøger at snyde og narre konen eller omvendt.

* **Tabu**. Eventyr med tabumotiver er fortællinger, der fx handler om tabu i forbindelse med:

	+ **Overnaturlige væsner**, fx tabu mod at påkalde djævelen eller fornærme guder
	+ **Kønslivet**, fx kan der være tabu knyttet til samleje, kysseri, pubertet, menstruation, giftermål mv.
	+ **At spise og drikke**
	+ **At se**, fx tabu mod at se på en bestemt person eller ting, at se i bestemte retninger mv.
	+ **At tale**, fx imod at stille spørgsmål, afsløre hemmeligheder, at nævne bestemte navne, bøvse, grine mv.
	+ **At røre**, fx ikke at måtte røre bestemte planter eller jorden mv.
* **Vidundere**. Eventyr med vidunder-motiver kan handle om rejser til eller have en handling, der foregår i andre verdener, hvad enten det er en 'oververden' eller "underverden", eller vidunder-væsner, som feer og elverfolk, ånder og dæmoner, særlige bemærkelsesværdige personer, fx uhyrer, ekstremt store eller små personer, usædvanlig levevis), personer med ekstraordinære evner, ekstraordinære steder eller ting, ekstraordinære hændelser, der fx kan have noget med ens evner til at sluge ting at gøre, der kan foregå under vandet, under jorden, bemærkelsesværdige begivenheder i forbindelse med træer eller planter, ekstraordinære vejrfænomener mv.
* **Prøver**. Denne motivgruppe inddeles i følgende undergrupper: Genkendelsesprøver, sandhedsprøver, ægteskabsprøver, intelligensprøver (klogskab/kundskab), prøver i evnen til opgaveløsning, prøver i evnen til at søge og finde, tapperhedsprøver (eller prøver i evnen til at udholde frygt), årvågenhedsprøver, udholdenhedsprøver og prøver i evnen til at overleve, karakterprøver, dvs. prøver der skal bevise ens gode karakter og karakterfasthed, selv om man bliver udsat for fristelser.
* **Den kloge og den ukloge**. Det er  fx historier om: visdom og hvorledes denne erhverves, klog eller uklog udførelse af opgaver, fjolser og kloge personer.

**Eventyrets funktion**

For nogle kan de gamle eventyr virke fremmedartede og ude af trit med tiden, fordi de fleste eventyrs personer, den måde, personerne handler på, eventyrets  begivenhedsforløb og eventyrets sprog tydeligvis hører en forgangen tid til.

Ikke desto mindre kan det være interessant at beskæftige sig med analyse af eventyr, hvis du medtænker følgende forhold:

1. Eventyret kan opfattes som **et historisk dokument** om forgangne tiders mentalitet, moral og samfundsorden. Når du læser et eventyr, kan du måske bære over med dets gammeldags præg, hvis du forsøger at indleve dig i, hvilken værdi eventyret kan tænkes at have haft for mennesker for hundreder af år siden: Ud over at være et tiltrængt uforpligtende underholdsmoment i en barsk tilværelse var folkeeventyrenes funktion i nogle tilfælde sikkert også at sætte ord på almuens kritiske oplevelse af og holdning til livet, til den kristne tro og magthaverne. Magthaverne i Europa var fra middelalderen først og fremmest den gejstlige magt (kirken) og den verdslige magt (adelen, altså kongen, fyrsterne, herremændene mv.) og senere også i en vis udstrækning den 'lærde' stand. Almuen, dvs. fæstebønderne, daglejere og andre fattigfolk i bondesamfundet, var de fleste, men dem der havde mindst, både hvad indflydelse og materielle goder angik. I ly af, at eventyret jo 'bare' var en historie, kunne mange 'sandheder' siges om magthaverne. Sandheder, som ellers ville koste livet, hvis de blev sagt højt. Måske kan nogle af eventyrene også opfattes som en slags lykkehistorier 'for folket', der - for en kort stund - indfriede nogles drømme om et anderledes liv. Især i de historier, hvor det var muligt at identificere sig med helten. Fx når helten eller heltinden ved sine egenskaber og gerninger viste, at det var muligt for selv den fattigste at forandre sin livssituation. Set i det lys kunne og kan eventyr opfattes som en tekst, der formidler det budskab, at frigørelse var og er mulig.

1. Folkeeventyret og senere kunsteventyret kan også siges at have haft **en belærende og opdragende funktion**. Det traditionelle eventyr signalerer nemlig et direkte eller indirekte budskab om, hvilke livsværdier eller moralske egenskaber, der var vigtige at besidde. Vurderer vi eventyrets funktion fra en sådan synsvinkel, bliver det pludselig et redskab i hænderne på magthaverne, fordi det jo var dem, der havde interesse i, at almuens voksne og børn opførte sig ordentligt og levede et 'dadelfrit' liv. Eventyrene genopfrisker for den voksne eller barnet, at det er de 'indre' værdier, som trofasthed, flittighed, mod, godhed og kærlighed, der bør værdsættes - frem for de 'ydre', materielle værdier, som rigdom i penge, guld, magt, social position og ejendom. Mange af de nedskrevne (og ofte ombearbejdede) folkeeventyr og især kunsteventyrene blev rigtig populære i de bedre kredse i 'romantikken' (1800-tallet). Selv om folkeeventyret må regnes for ofte meget ligefremme, krasse og af og til frække voksenfortællinger, bevæger eventyrgenren sig fra først i 1800-tallet (med fx de tyske brødrene Grimms første eventyrsamling, 1812-15) sig mere og mere i retning af at blive opfattet som underholdende og opdragende børnelitteratur. Eventyrene blev belærende og 'opbyggelige'. De skulle lære børnene den rette opførsel og dadelfrie moral. Eventyroplæsningen var både et led i opdragelsen af børnene og en huskeseddel til de voksne om, hvori den rette opdragelse egentlig burde bestå.
2. Men ud over at være en teksttype, der hører historien til, kan eventyret også opfattes som en tekst, der indeholder budskaber og materiale til eftertænksomhed for alle mennesker - til alle tider. Eventyret kan nemlig opfattes som **en fortælling om almengyldige eksistentielle forhold**, dvs. forhold, som mange mennesker gennem tiderne har kunnet og kan genkende som problemfelter, der handler om væsentlige sider af den menneskelige tilværelse: Den danske psykolog Eigil Nyborg skriver fx:

Folkeeventyrene er folkets drømme og i denne henseende beslægtet med myterne. I tidens løb forsvandt alle lokale og personlige reminiscenser fra folkeeventyrene. Det almengyldige, det rent typiske blev tilbage. De primære eventyrs livsduelighed beror overhovedet på deres arketypiske indhold. Folkeeventyrene er symbolernes verden. Deres konger og dronninger, prinser og prinsesser, talende dyr, hekse og trolde, kæmper og dværge er sindbilledlige udtryk for almene grundforestillinger om forskellige aspekter af menneskeligt væsen og dets problemer af sjælelig art". (Fra indledningen til hans bog D*en indre linie i H.C. Andersens eventyr: et psykologisk studie*, Gyldendal 1962).

Eventyret er således en genre, der har kunnet bevare sin fascinationskraft i flere tusind år.

Lykke-Olesen nævner fire grunde til, at eventyrgenren altid har fascineret og i vidt omfang stadig gør det:

For det første det magiskes logik, den forestilling, at de sædvanlige natur- og samfundslove bliver sat ud af kraft, imens dagdrømmene kommer til magten. For det andet barndomslandets nostalgi, den forestilling, at vi for en kort stund kan føle os hensat til en tilværelse uden ansvarlighedens åg, hvor andre skærmer os mod mulige farer. For det tredje den varme kommunikationssituation, den sikre og trygge forventning om at skulle høre en god historie fortalt af en, man har tillid til. Og for det fjerde 'de gode, gamle dage', hvor møllen maler og bonden pløjer og solen skinner, kort sagt: hvor alting er gennemskueligt". (Lykke-Olesen: *Folkeeventyr,* 1982, s. 57).