

Eventyrgenre

Jacob Bøggild

Eventyr kendes fra næsten alle kulturer. I den forstand er eventyret en universel genre. Eventyret er en del af det, man kan betegne som en kulturs grundlæggende fortællinger på linje med myter og sagn. Eventyr er oprindeligt blevet fortalt mundtligt og er på den måde blevet givet videre fra den ene generation til den næste. Derfor er deres oprindelse uvis. Selv om eventyr knytter sig til bestemte kulturer, kan de dog ikke afgrænses geografisk. Kulturer har altid været i bevægelse; de har udvekslet med hinanden og er gledet over i hinanden. Alligevel er de arabiske eventyr, man kender fra *Tusind og én nat*, helt forskellige fra de folkeeventyr, der knytter sig til den europæiske kulturkreds. Og indianske og orientalske eventyr har igen deres særpræg.

Folkeeventyr

Folkeeventyret i den europæiske kulturkreds er karakteriseret ved, at der kan ske overnaturlige ting. Her forekommer hekse og trolde, magi og trylleri. Dyr kan tale, og mennesker kan blive forvandlet til dyr. I centrum står som regel en hovedperson, som har eller får et projekt, et mål, som skal opnås. Mange folkeeventyr begynder med, at hovedpersonen må forlade sit barndomshjem. Det kan skyldes mangel på mad, ønske om ægtefælle eller andet. Til slut ender det ofte med, at hovedpersonen gifter sig og dermed vinder en langt højere social position. Formlen om at få ”prinsessen og det halve kongerige” er udtryk for dette. Det samme er formelen for den lykkelige slutning: ”Og de levede lykkeligt til deres dages ende.”

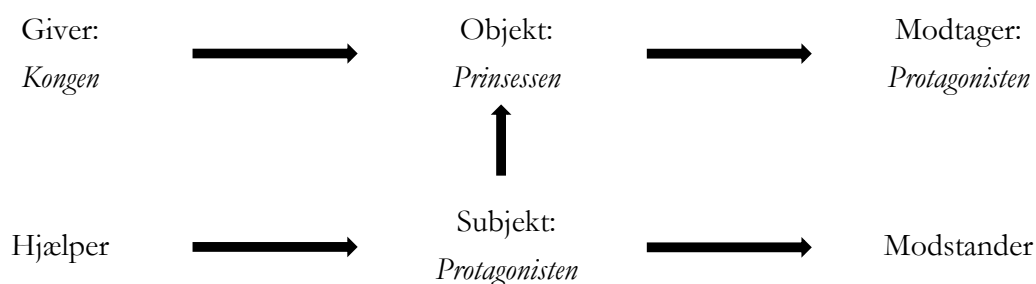
Der knytter sig således et bestemt sæt af normer og regler til folkeeventyret. Det beretter om, at man må forlade sit trygge barndomshjem og begive sig ud i den vide verden for at etablere sig i et nyt hjem og danne sin egen familie. Som sådan handler folkeeventyret om den proces, man går igennem, når man forlader barndommen og bliver voksen. Dette betoner vigtigheden af, at man ikke forbliver inden for sin egen snævre familiekreds. Det er selvfølgelig vigtigt, hvis en kultur skal overleve og udvikle sig. For eksempel er forbuddet mod incest universelt og et udtryk for den samme nødvendighed. Man må forlade sit *hjem*, begive sig ud i et *uderum*, den vide verden, og etablere sig i et *nyt hjem*. Dette er en grundformel, ikke bare for folkeeventyr, men for et væld af fortællinger. Formlen *hjemme-ud-hjem* kendes også som *kontraktmodellen*.

Folkeeventyret hylder desuden en egenskab som hjælpsomhed. Hovedpersonen skal ofte vise sig som et godt og hjælpsomt medmenneske i begyndelsen af handlingen. Derved

viser helten eller heltinden, at vedkommende fortjener at opnå lykken, der kommer med eventyrets lykkelige slutning. Handledygtighed er en anden egenskab, som helten eller heltinden ofte udviser. Hjælpsomhed og handledygtighed er igen egenskaber, som er nødvendige, hvis en kultur skal overleve og udvikle sig. Folkeeventyr handler altså ikke om vores moderne ideer om personlig udvikling eller om, at ”enhver er sin egen lykkes smed”. De handler om noget meget mere grundlæggende.

Personerne i folkeeventyret er ikke individer i moderne forstand. De udvikler sig ikke psykologisk (bortset fra at de måske bliver voksne). De fremstår som det, man kalder for flade karakterer: det vil sige skabelonagtige karakterer uden psykologisk dybde. Det er som regel på forhånd defineret, om de er gode eller onde. Og det ændrer sig ikke, med mindre ondskaben skyldes en forbandelse, som så skal hæves. Personerne i folkeeventyret er derfor mere nogle, der udfører handlinger, end de er særlige individer. De er enten subjekter, som går efter et mål (for eksempel en hovedperson, gerne benævnt en *protagonist*, der begærer en prinsesse), eller objekter, som er det mål, andre går efter (f.eks. prinsessen, der begæres af hovedpersonen). De kan være givere af objektet til subjektet (som når kongen til slut giver sin datter, prinsessen, til hovedpersonen). Bipersonerne kan optræde som enten hjælpere eller modstandere, som altså igen er defineret ved deres handlinger. Den såkaldte aktantmodel illustrerer dette.

Aktantmodellen er en model for analyse af personernes rolle i fortællinger, baseret på den russiske sprog- og folkemindeforsker Vladimir Propps undersøgelser af russiske folkeeventyr. Her er et eksempel på en udfyldning af aktantmodellen:



Alle positionerne i modellen repræsenterer egentlig handlinger. De er, med Propps term, *handlingsfunktioner*. Modtageren og subjektet er den samme og lig med *protagonisten*. Den øverste akse, hvor overførsel finder sted, kan betegnes som *kommunikationsaksen*, mens den nederste, der handler om interaktioner undervejs i forløbet, kan betegnes som *konfliktaksen*.

Folkeeventyret har også en fast formel for begyndelsen: ”Der var engang”. Derudover gør tretallet (eller andre magiske tal) sig gældende. Faste formler og genkendelige talstrukturer er alt sammen noget, der har hjulpet den mundtlige fortæller med at huske historien.

Folkeeventyret er oprindelig mundtligt overleveret.

Genren er karakteriseret ved:

- overnaturlige hændelser og fænomener
- overgange, for eksempel fra barn til voksen
- hjemme-ude-hjem-forløb
- hjælpsomme og handledygtige helte og heltinder
- flade personkarakterer
- faste formler og genkendelige talstrukturer

Kunsteventyr

De europæiske folkeeventyr blev først nedskrevet i 1800-tallet i den periode, man i Europa kalder for romantikken. Romantikerne interesserede sig for den folkelige kultur. Nogle gjorde det, fordi de mente, at der i denne kultur lå en nøgle til forståelsen af nationens identitet. Andre fornemmede, at den folkelige kultur var ved at forsvinde på et tidspunkt, hvor det moderne industrialiserede samfund for alvor begyndte at sætte sig igennem. Så folkeeventyr blev nedskrevet både som led i etableringen af en nationalstat, der rummede en særlig folkelig identitet, og for at sikre bevarelsen af dem, før den folkelige kultur gik tabt.

Nogle romantiske forfattere fandt folkeeventyrgenren så inspirerende, at de selv begyndte at skrive eventyr. I modsætning til folkeeventyr har sådanne eventyr altså en navngivet forfatter og et bestemt udgivelsesår. Man kalder sådanne eventyr for *kunsteventyr*. H.C. Andersen er et eksempel på en forfatter, som skrev kunsteventyr.

H.C. Andersen skrev nogle af sine første eventyr på basis af folkeeventyr, han havde fået fortalt som barn. Enkelte af sine senere eventyr baserede han også på kendte folkeeventyr, som han omskrev. I alt gælder dette for syv-otte af hans over 150 eventyr og historier. Langt de fleste af dem er altså kunsteventyr eller historier, han selv fandt på. Imidlertid er det bemærkelsesværdigt, at han i mange tilfælde spiller på de formler og strukturer, som man kan forbinde med folkeeventyret, og som er blevet skitseret ovenfor. Men det er afgørende at bide mærke i, at han netop *spiller* på dem: Han leger og manipulerer med dem. Ofte er det en vigtig nøgle til forståelsen af hans eventyr at undersøge, hvorledes han gør dette.

H.C. Andersen skrev altså hverken *fantastiske fortællinger* eller det, vi i dag kalder for *fantasy*, og som mange vil betegne som en del af eventyrgenren. *Fantastiske fortællinger* er karakteriseret ved, at noget måske overnaturligt opstår som et uventet indgreb i en ellers realistisk beskrevet verden, således at der opstår en tvivl eller tøven i forhold til, hvad der er på færde. Her forholder det sig altså stik modsat af eventyrets verden, hvor det er en del af udgangspunktet, at det overnaturlige er en integreret del af den fortalte verden. *Fantasy* minder om folkeeventyret på den måde, at det overnaturlige også her er en del af den

fortalte verden. Men fantasy drejer sig i høj grad om skabelsen af en alternativ, vidunderlig verden, som læseren kan leve sig ind i og forestille sig at bebo (derfor kan værker inden for denne genre let omsættes til eller inspirere en genre som computerspil). Dette gælder for både *Ringenes Herre* og *Harry Potter*.

H.C. Andersen forsøger overhovedet ikke at skabe fiktive verdener af den art. Han har sin rod i folkeeventyret som genre, og han spiller på denne genre, selv når han opfinder og fortæller fuldstændig frit. Han opfandt imidlertid også sin helt egen eventyrgenre, nemlig det såkaldte *tingseventyr*.

Kunsteventyret er fra begyndelsen nedskrevet.

Genren er karakteriseret ved:

- en navngivet forfatter
- et bestemt udgivelsesår
- at have rod i folkeeventyret som genre
- undertiden at spille på og lege med denne genre

Tingseventyr

Man kender til eventyr, hvor ting optræder som handlende personer, før H.C. Andersen begyndte at skrive sine tingseventyr. Men der er tale om forholdsvis få af meget forskellige art. Det er udelukkende i kraft af H.C. Andersen, at denne undergenre til eventyret har fået et selvstændigt navn. Han skrev 18 tingseventyr i alt, selvom enkelte af dem ligger på grænsen af det, der kendetegner et tingseventyr. De er også ganske forskellige, men man kan godt pege på nogle træk, der er fælles for dem.

For det første er der dem, hvor tingene er dukker eller figurer, som ligner mennesker, for eksempel ”Den standhaftige Tinsoldat” (1838) og ”Hyrdinden og Skorsteensfejeren” (1845). Her virker det ikke så underligt, at tingene kan tænke eller tale – eller begge dele, for det kan de mennesker, de ligner, jo også. Anderledes forholder det sig med de tingseventyr, hvor tingene er hverdagsgenstande og ser ud på en måde, der hænger sammen med, hvad de skal bruges til, men som på ingen måde ligner mennesker. Det gælder for eksempel ”Stoppenaalen” (1846) og ”Flipperne” (1848). Her forekommer det langt mere underligt, at tingene tænker eller taler. Derfor kan det virke mere uhyggeligt, at tingene i disse eventyr afspejler vores menneskelige verden.

Der er også en forskel mellem de eventyr, hvor mennesker optræder på lige fod med tingene, og dem, hvor mennesker slet ikke optræder eller kun spiller en perifer rolle. De sidstnævnte er igen de potentielt mest uhyggelige. For eksempel fordi tingene tror, det er dem selv, der handler og agerer, mens det i virkeligheden er menneskene i periferien, der

handler og agerer med dem ved at bruge dem. At blive handlet og manipuleret med, mens man selv tror at være den, der handler, er en situation, vi kan overføre på os selv som mennesker, og så er det, at det kan blive uhyggeligt!

I nogle af de tingseventyr, hvor mennesker indgår på lige fod, har tingene en funktion eller rolle som nogen, der husker, hvad der engang var. De kan være gået i stykker eller være blevet kasserede, fordi de er blevet forældede. Men de husker, hvordan det var, inden ulykken indtraf, eller udviklingen overhalede dem. Dette gælder for eksempel ”Theepotten” (1864) og ”Den gamle Gadeløgte” (1847).

Andre af tingseventyrene har en ganske anden karakter. De er meget korte og har ingen egentlig handling. Enkelte af disse er nærmest gakkede og indeholder masser af ordspil. Her er det mindre tydeligt, hvordan tingenes verden afspejler den menneskelige verden. Men potentielt så meget desto mere uhyggeligt kan det blive, hvis vi fornemmer, at tingenes verden alligevel afspejler vores verden. Dette gælder for eksempel for tingenes rablende omgang med hinanden i ”Pengegrisen” (1855) eller det indlagte tingseventyr om svovlstikkerne i ”Den flyvende Kuffert” (1839).

Tingseventyrene slægter folkeeventyreren på i den forstand, at et overnaturligt element indgår. At ting kan tale eller tænke, svarer til, at dyr kan tale i folkeeventyret. Men ud over det indgår der som hovedregel ingen overnaturlige elementer i tingseventyrene. Det er en vigtig pointe. For derved kan de i højere grad afspejle vores menneskelige verden på en underfundig og af og til uhyggelig vis. Det gælder for eksempel de to netop nævnte eventyr samt tingseventyr som ”Stoppenaalen”, ”Flipperne” og ”To Jomfruer” (1855).

Eventyrets grundlæggende forløb fra en hjemmefase over en tur ud i en udeverden og til en hjemkomst gør sig også gældende i adskillige af tingseventyrene. Men der er næsten aldrig tale om en entydigt lykkelig hjemkomst. Det er et andet markant træk, som det er værd at hæfte sig ved. Dette gælder for eksempel ”Den standhaftige Tinsoldat” og ”Hyrdinden og Skorsteensfejeren”.

Tingseventyret er betegnelsen for en undergenre af H.C. Andersens eventyr.

Genren er karakteriseret ved:

- at ting og/eller dyr tillægges menneskelige egenskaber
- at tingenes verden afspejler vores menneskelige verden
- at der som hovedregel indgår kun et enkelt overnaturligt element, f.eks. at ting og/eller dyr kan tale
- sjældent at have en entydig lykkelig slutning