

## »Engang for længe siden ...«

En studie i danske eventyrstrukturer

Af *Thomas Johansen*

De eventyr, der her er genstand for undersøgelse, har det fælles træk, at de begynder med, at hovedpersonen befinder sig i eller er kommet i en utilfredsstillende situation, hvorefter den følgende handling går ud på, at han/hun gennemgår diverse prøvelser, inden vedkommende indtræder i en ideal situation, hvormed beretningen slutter.

Det pågældende stof er omfattende, og for at undgå at blive overvældet deraf har forfatteren valgt at benytte et begrænset, men repræsentativt udvalg af danske folkeeventyr,<sup>1</sup> thi med et øget antal enkeltheder kunne disse, hvor interessante de end måtte være fra andre synspunkter end strukturelle, let tilsløre strukturerne.

I eventyr optræder de agerende som regel i en »eventyrlig« fantasiverden befolket med konger, prinsesser, trolde, hekse etc. Her er alt muligt, fordi de fysiske begrænsninger, som naturlovene har pålagt mennesker, er ophævet: Mennesker forvandles til dyr og omvendt, afstandsbegrebet er ophævet og modsætninger fremhævet; de optrædende er enten onde eller gode; psykologiske nuancer findes ikke.

Hvis man på den anden side ser bort fra, *hvem* der optræder, og lægger mærke til, *hvad* de foretager sig, vil man se, at i grunden er motiverne for deres handlen de samme, som kendes fra hverdagen, eftersom det er begæret efter rigdom, magt og lykke, der dominerer. Dette har som følge, at de, der lytter til eventyrfortælleren, ikke føler sig særlig fremmede over for dets handlingsforløb.

Godtages disse betragtninger, synes det som om interessen for eventyr dybest set bunder i konfrontationen mellem en fantasiverden, repræsenteret af de agerende og deres baggrund, og den ramme af hverdagsagtige handlingsstrukturer, hvori denne fantasiverden er indsat.

Et træk, man hurtigt bemærker ved eventyrene, er forkærligheden for antallet tre: Det samme forløb forekommer tre gange i træk (helten udfører tre opgaver, han møder tre hekse ...). Når det drejer sig om personer, er det som regel sådan, at de to, der er nævnt først, følger et ensartet handlingsmønster, og står i et modsætningsforhold til den tre-

die, der ringegtes, men som til slut alligevel triumferer over de to andre.

Foruden at være underholdende skal et eventyr have en logisk sammenhæng i handlingen, hvorved det bliver lettere at huske og at genfortælle. De enkelte optrin skal være logisk forbundne, sådan at virkning følger årsag gennem hele beretningen.

Hvis fortælleren går let hen over noget, skal han i et sådant tilfælde kunne besvare spørgsmål fra tilhørerne såsom: »Hvorfor skete det?«, eller »Hvordan gik det til?«, og hvis han ikke kan give et tilfredsstillende svar, er han nødt til selv at finde en erstatning herfor, sådan at den logiske sammenhæng bevares.<sup>2</sup> På den anden side vil en oplysning, der ikke angår eller influerer på handlingens gang, og som altså falder uden for sammenhængen, let blive udeladt.

Ved eventyrets begyndelse findes som regel en kort indledende bemærkning om årsag og forudsætning, og eventyret slutter, når hovedpersonen har opnået den ideale situation, der indebærer, at vedkommende ikke føler trang til yderligere handling. Dog er det ikke ualmindeligt, at der her følger en kortere redegørelse for det følgende, sådan at eventyret får en naturlig afslutning.

Ved undersøgelse af eventyr benytter vi begrebet »episode«, der er en episk enhed bestående af et agens, der bringer et objekt, patiens, fra én tilstand, præ-status, over i en anden, post-status.

Hvis det drejer sig om sagn, er præ-status som regel af mindre interesse, idet man da navnlig er optaget af resultatet af handlingen, dvs. post-status. Når vi som her er beskæftiget med eventyr, er præ-status også af interesse, idet det her som regel er hele handlingsforløbet, man er optaget af. Den generelle form for en episode bliver derfor:

Patiens i præ-status  
Agens  
Patiens i i post-status

Eksempel:

Helten uskadeliggjorde heksen, der havde indtaget en truende holdning, ved at slå hende ihjel.

Her er agens helten; heksens præ-status »havende indtaget en truende holdning«, og post-status »værende slået ihjel«. Det formelle udtryk er da:

Heksen, havende indtaget en truende holdning  
Helten  
Heksen, værende slået ihjel

Det ses, at det formelle udtryk dækker diverse forskellige sproglige formuleringer, og bortset fra den ovenfor angivne også, fx:

Den truende holdning, som heksen havde antaget, fik helten til at slå hende ihjel og derved uskadelligøre hende

eller:

Heksen blev uskadelliggjort af helten, idet han slog hende ihjel, fordi ...

Det formelle udtryk for en episode er altså uafhængigt af den sproglige formulering. (Hvis en følgende episode fremstiller virkningen heraf, kan denne, af gode grunde, ikke have heksen som agens!).

Eftersom den ovenfor benyttede betegnelse »status« er helt generel, vil vi i det følgende foretrække »situation«, der er mere illustrerende i eventyrsammenhænge.

Som nævnt beskæftiger vi os her med den type eventyr, der har det handlingsforløb, at hovedpersonen befinder sig i eller er blevet bragt i en utilfredsstillende situation, men som under handlingens gang opnår den ideale, der er karakteriseret ved, at vedkommende nu ikke nærer noget ønske om yderligere forandring. Ved realisationen af denne situation slutter derfor eventyrets hovedhandling.

Den utilfredsstillende situation kan bestå i, at hovedpersonen er underkastet et onde eller attrår et gode. Den ideale situation vil da bestå i, at han/hun ved heltens hjælp er blevet befriet for dette onde eller har opnået det ønskede gode. Dette kan være, at prinsen vinder prinsessen, evt. som følge af at være befriet for et onde, fx at være berøvet sin naturlige skikkelse ved at optræde i dyreskikkelse; yderligere er rigdom og magt attråværdige goder.

Ifølge den ovenfor beskrevne »episode«, kan eventyrets hovedhandling nu angives i den ultrakorte, standardiserede form:

hovedpersonen (patiens) i en utilfredsstillende situation  
helten (agens)  
hovedpersonen (patiens) i den ideale situation

Det fremgår her, at hovedpersonen har passivt aspekt, mens helten, der bringer ham/hende i den ideale situation, har aktivt aspekt. Således er heltens eksistens strengt taget betinget af en hovedperson, som kan hjælpes. Nogle eventyr er imidlertid karakteriseret ved, at en og samme person spiller begge roller, hvad der er ensbetydende med, at vedkommende ved egen kraft er i stand til at bringe sig selv i den tilfredsstillende situation.

Foruden hovedperson og helt findes yderligere to roller: Malefaktor og benefaktor, hvoraf den første søger at forhindre hovedpersonens opnåelse af den ideale situation, mens den anden søger at fremme dette formål, ikke mindst ved ofte at udstyre helten eller hovedpersonen med redskaber, hvorved malefaktoren overvindes.

Herudover må nævnes en for hovedpersonen særlig farlig rolle, som man kunne kalde »den falske benefaktor«, dvs. en malefaktor, der ved at optræde som benefaktor søger at narre hovedperson og helt.

På lignende måde som vi har kunnet fremstille eventyrets handling i en kort form, kan malefaktorens og benefaktorens roller illustreres, og da såvel hovedpersonen som helten kan være genstand for disse figurers handling, får vi nu:

patiens i en vis situation  
malefaktor (eller falsk benefaktor)  
patiens i en forværret situation

eller

patiens i en vis situation  
benefaktor (i visse eventyr optrædende som falsk malefaktor)  
patiens i en forbedret situation

De kræfter, der påvirker hovedperson og helt er altså dels negative i form af malefaktorer, dels positive i form af benefaktorer, specielt helten, der er den figur, der ved sin personlige, direkte indsats realiserer den ideale situation, og dermed bringer handlingen til ophør.

Hvad angår eventyrenes *baggrund*, er det sådan, at mens de »konver-

gerer« mod det fælles mål: Hovedpersonens opnåelse af den ideale situation, kan man forvente, at de som kontrast hertil har forskelligartede udgangspunkter.

Da eventyrets handling er henlagt til en fantasiverden, kan den ikke være lokaliseret i tid og sted, men kun ved vage og ubestemte udtryk: »For længe siden«, »Der var en konge i et land langt, langt borte«.

Ved dets begyndelse præsenteres hovedpersonen eller helten; men hvem er han/hun? Vedkommende karakteriseres ved sin stilling i familien eller samfundet:

En mand var så fattig, at han ikke kunne tjene det nødvendige.  
(Den fattige mand og hans hjælper. A.O. IV, s. 33)

En soldat havde fået afsked fra tjenesten og rejste nu hjemad.  
(Gabriel Rytter og heksene. A.O. IV, s. 29)

Ser vi dernæst på hele handlingsforløbet, er det naturligt først at undersøge, hvordan hovedpersonen er gerådet i den utilfredsstillende situation (hvad enten dette er beskrevet i begyndelsen eller slutningen af eventyrets formulering).

Da nævnte situation er sådan, slutter man, at den er fremkaldt af en malefaktor: »Den primære malefaktor«, som altså er heltens modpol, thi mens førstnævnte indleder eventyret, er det sidstnævnte, der afslutter det. Det formelle udtryk for denne episode er da:

Den kommende hovedperson (patients) i en neutral situation  
den primære malefaktor (agens)  
hovedpersonen (patients) i en utilfredsstillende situation

Forud for denne episode kan man forvente en episode, der begrundet den primære malefaktors aktion. I denne episode vil vedkommende altså være et patients en »aktiveret« tilstand.

Den primære malefaktor kan være hovedpersonen selv:

En pige overdriver den mængde hør, hun kan spinde, og bliver derfor tvunget til at leve op dertil.  
(Trillevip. A.O. II, s. 52)

eller den (de) kan være en anden end hovedpersonen:

Tre brødre drager ud for at gøre deres lykke. De to ønsker at blive den tredje kvit, idet de ikke regner med ham, da han er »underlig«. De lokker ham ind i en skov fuld af vilde dyr.  
(Den lille hvide Kat. A.O. IV, s. 5)

I begge tilfælde er den primære malefaktors bevæggrund implicit angivet: Pigens trang til at prale, brødrenes forventning om at den yngste vil være dem til besvær. I de følgende eksempler er den derimod explicit angivet:

En trold redder en konge fra at drukne i en mose, men til gengæld skal kongens søn træde i troldens tjeneste, når han bliver 15 år.  
(Vidrik Kongesøn og Miseri Mø. A.O. III, s. 5)

Trolden hjælper kongen, kongen giver trolden (den senere primære malefaktor) sin søn til gengæld. Hovedpersonens kommende situation er altså en belønning til malefaktoren.

En kvinde forgriber sig på nogle klokkeblomster, der tilhører en heks; som straf må hun lade heksen opdrage sin datter.  
(Klokkeblomst. Grimm, s. 42)

Kvinden stjæler heksens (den senere primære malefaktors) blomster. Kvinden må overgive sin datter til heksen. Her er hovedpersonens situation en straf fra malefaktoren.

Eventyrets *egentlige handling* er bestemt af hovedpersonens reaktion over for den situation, hvori vedkommende er gerådet, og denne reaktion er afhængig af flere faktorer.

Først og fremmest er det ikke givet, at hovedpersonen overhovedet er sig sin situation bevidst og derfor har hverken ønske eller vilje til at søge den ændret (I). I så fald er det andre, der afgør, om den skal betragtes som utilfredsstillende. Her har hovedpersonen altså intet initiativ til ændring af den.

Det kan også ske, at hovedpersonen er sig arten af sin situation bevidst (II), men ikke har noget udtalt ønske om at få den ændret, eftersom den føles ret tilfredsstillende.

Hvis derimod hovedpersonen erkender, at situationen er utilfredsstillende, vil vedkommende følgelig have et ønske om en ændring. Det aktuelle spørgsmål er nu, om vedkommende også har de fornødne evner til

at bibringe ændringen. Hvis dette ikke er tilfældet, kan en eventuel benefaktor træde hjælpende til.

Men her er der to muligheder: Er det muligt for hovedpersonen at få forbindelse med en sådan benefaktor? Thi ellers må vedkommende passivt vente på, at denne mere eller mindre tilfældigt dukker op (III).

I det tilfælde hvor, i kraft af hovedpersonens anstrengelser, en forbindelse til en benefaktor er blevet etableret, kan denne bringe ham i den ideale situation (IV), og endelig er der den mulighed, at en benefaktor er overflødig (V), eftersom hovedpersonen ved egen kraft og kløgt kan nå sit mål.

Det ses her, at dersom man lægger hovedpersonens initiativ og evne til at opnå den ideale tilstand til grund, må vi regne med fem væsentligt forskellige typer af eventyrhandlinger.

Det følgende vil vise eksempler på de fem typer.

I  
Hovedpersonen har end ikke ønske eller vilje til at søge sin situation ændret, hvorfor andre vurderer den som utilfredsstillende.

1. En konge har en datter, der er hovmodig og afviser enhver bejler, hvorfor kongen bliver utålmodig, og da der kommer en fattig spillemænd og frier til hende, befaler han, at hun skal følge med ham. Efter at være blevet ydmyget tre gange af ham er hendes hovmod forsvundet, og han afslører sig som værende en konge, der altså har spillet heltens rolle.  
(Kong Drosselskæg. Grimm, s. 47)

Helten er her nødt til at optræde som en »falsk malefaktor« for at bibringe prinsessen den rette indstilling.

2. En prinsesse er ude af stand til at le, og ingen af de friere, der kommer til hende, kan få hende til det. Nu har en mand tre sønner, hvoraf de to første ikke har held med sig i så henseende, mens den yngre af en gammel kone får foræret en slæde med den egenskab, at enhver, der rører ved den, ikke kan give slip. På vejen til slottet samler han sig derved en kæde af diverse mennesker, og synet her-

af har den ønskede virkning på prinsessen; dermed får han hende til ægte samt det halve kongerige.  
(En slædefart. Gg., s. 38)

I dette eventyr forekommer det meget almindelige træk: En benefaktor forærer helten det middel, hvorved han kan føre hovedpersonen (prinsessen) ind i den ideale tilstand.

## II

Hvis den situation, hvori hovedpersonen er kommet, ikke er ganske utilfredsstillende, er vedkommendes motivation for at søge den ændret ikke særlig udtalt. Det er imidlertid et forhold, der ikke er gunstigt for eventyrets videre udvikling, så derfor introduceres der et eller andet element, der ændrer hovedpersonens holdning til situationen fra neutral til negativ.

3. En kone har tre døtre, som ved tre på hinanden følgende lejligheder jager et svin bort, som roder i deres have. Hver gang følger en af dem svinet ind i skoven; en tåge opstår, så hun ikke kan finde hjem. De kommer alle i troldens (svinets) tjeneste, har det godt og lider ingen materiel nød, men kommer alligevel til at længes hjem. Det lykkes dem at undslippe en efter en i en sæk, som trolden tror indeholder brænde til deres forældre, og som han påtager sig at bringe hjem til dem.  
(Svinet. A.O. III, s. 33)

## III

Hvis hovedpersonen finder situationen utilfredsstillende og ikke evner at bringe sig selv ud af den, må der, som nævnt, skabes forbindelse med en benefaktor, der kan hjælpe. Men hvis det ikke er muligt at skabe en sådan forbindelse, hvad så? Da må hovedpersonen forholde sig passiv, indtil



helten dukker op, hvad der atter indebærer, at heltens oplevelser, indtil han kan befri hovedpersonen, kommer til at indtage en stor del af eventyrhandlingen. Idet det forholder sig sådan, må helten ikke forveksles med hovedpersonen, og beskrivelsen af, hvordan denne er kommet i den utilfredsstillende situation, er følgelig trængt tilbage til eventyrets sidste del.

4. En soldat drømmer, at han skal eje en sølvskov og en guldkov; han begiver sig da ud i verden. Efter successivt at have fået vejen til skovene udpeget af tre hekse kommer han til et forfaldent slot, hvis ejer og døtre er blevet forvandlet til svin takket være de tre hekse. Han giver nu helten et sværd og beder ham dræbe dem. Aldrig så snart er det sket, før fortryllelsen er hævet og hovedpersonen og hans døtre er frelst.  
(Slottet ved sølvskoven. A.O. I, s. 55)

Det fremgår, at hovedpersonen er sin egen benefaktor, idet han giver helten det middel, hvorved malefaktorerne bliver udryddet. Det følgende eksempel er overfladisk set betydeligt mere kompliceret end det ovenstående, men ikke desto mindre analogt med dette.

5. En gammel enkemand efterlader sin søn et sværd, der har den egenskab, at alt, hvad han slår med det, skal han overvinde. Han tager plads som fårehyrde og kommer i strid med tre bjergmænd, fordi fårene græsser i deres respektive fælder. Han dræber disse bjergmænd og finder i deres høje tre heste, en rød, en gul og en hvid, og tre hunde af tilsvarende farver, samt munderinger i samme farver. Nu er der en konge med tre døtre, der hver især er lovet bort til tre trolde med henholdsvis tre, seks og ni hoveder. Han dræber dem alle og har derved fået løfte om den yngste af prinsesserne, som han – efter at andre har draget hans dåd i tvivl (her spiller hundenes farver den afgørende rolle ved identifikationen af ham) – får til ægte.  
(Det gode sværd. A.O. I, s. 34).

Her er de tre bjergmænd vel ikke egentlige malefaktorer, men på den anden side er det nødvendigt for handlingen, at helten får et påskud til at dræbe dem, sådan at beretningen kan komme videre.

## IV

I modsætning til de to ovenstående eventyr, hvor det ikke har været muligt for hovedpersonen at komme i forbindelse med helten, har dette været muligt nu:

6. En kongesøn er blevet omskabt til en slange, uden at grunden hertil oplyses. Han får en pige (heltinden) til at hæve fortryllelsen, hvorefter han fremtræder i sin rette skikkelse.  
(Prinsen i slangeham. A.O. II, s. 18)

I de to nedenstående eventyr er hovedpersonens forudsætninger de samme som i eksempel 6:

7. En mand var så fattig, at han ikke kunne tjene det nødvendige til at forsørge sin familie. I skoven træffer han en gammel kone, der tilbyder at hjælpe ham på betingelse af, at han kan gemme sig så godt, at hun ikke kan finde ham, ellers skal han dø; han har tre forsøg. Nu træffer han en gammel mand, der hjælper ham med at skjule sig, men konen opdager skjulestedet de to første gange. Tredie gang er det ved at gå galt, fordi konen gætter, at han har skjult sig i en fisk; hun sejler ud for at finde ham, men omkommer i en storm, som den gamle mand (helten) har rejst.  
(Den fattige mand og hans hjælper. A.O. IV, s. 33)
8. En søn til en fattig kone, der bor ude på heden, sælger sine vædderskind til en bjergmand og får som betaling en potte, der leverer dem mælk og brød. En krokone stjæler den, og det samme sker næste gang, hvor drengen har fået et får, der altid kan forsyne dem med uld. Tredie gang får han en kølle, som han kan få til at slå hvemsomhelst, han ønsker. Denne benytter han over for krokonen, der nu må tilbagelevere potten og fåret.  
(Pillepind. A.O. II, s. 44)

I eksempel 7 optræder en falsk benefaktor i form af den gamle kone, mens den gamle mand, der ved at rejse stormen, hvorved konen omkommer, er helten som bringer hovedpersonen i den ideale tilstand (han bliver rig). I det foregående eventyr er konen og hendes søn hovedpersoner,

hvoraf sønnen er helten, der af bjergmanden (benefaktoren) bliver udstyret med det middel (køllen), hvormed krokonen (den »ægte« malefaktor) bliver overvundet.

## V

Hvis hovedpersonen har både initiativ og evne, i modsætning til de hidtil gengivne eventyr, er der intet behov for nogen benefaktor, og hovedpersonen lykkes i sit forehavende og spiller således rollen som hovedperson og helt på een gang:

9. En kone efterlader sig tre døtre, der får arbejde på en herregård, hvor den yngste udmærker sig, sådan at de to andre bliver misundelige og fortæller herremanden, at søsteren kan skaffe ham en lystestage, der brænder uden lys, en hest med klokker på benene, som man kan høre på lang afstand, samt en sø, hvoraf man altid kan skære flæsk. Herremanden forlanger nu, at hun skal skaffe ham disse ting, og pigen sejler tre gange i et dejtrug, som moren har efterladt hende, over til den ø, hvor de trolde holder til, der ejer disse ting, og det lykkes hende ved sin kløgt at narre dem fra troldene. Til sidst får hun søstrene, der vil forfølge hendes succes, til også at tage over til øen, hvor de imidlertid omkommer – en straf, som tilkommer dem som primære malefaktorer.  
(Ederland Hønsepige. A.O. II, s. 24)

Inden vi forlader de fem ovenstående eventyrtyper, kan der være grund til i korthed at gøre opmærksom på et strukturelt set interessant eventyr. Det kan ses som bestående af to dele, hvoraf den sidste del er et negativt spejlbillede af den første, der svarer til type II i den ovenanførte række.

En god og køn pige bliver på grund af en mindre forseelse jaget bort af sin stedmor. Efter at have vist sin hjælpsomhed i forskellige situationer kommer hun til Mor Hulda og træder i hendes tjeneste. Hun arbejder til hendes tilfredshed, men føler alligevel på et tids-

punkt trang til at vende tilbage. Hun får rige gaver med, så at stedmoren og hendes datter bliver misundelige. Datteren søger at gentage pigens succes, men da hun har et ondt sindelag, ender hendes ophold hos Mor Hulda med fiasko, og hun får sin straf.

(Mor Hulda. Grimm, s. 80)

Som det er fremgået, bevæger eventyrets handling sig imod det mål, at hovedpersonen eller helten ender i den ideale situation, en situation, hvor der ikke er ønsker om yderligere handling og forandring, og hvorved eventyret får sin naturlige afslutning.

Som nævnt i første afsnit er det imidlertid sådan, at fremstillingen undgår for brat en afslutning, sådan at det »giver et ryk i tilhørerne, stemningen skal have tid til at lægge sig«. <sup>3</sup>

Siden sagde han Farvel til Møllerfolkene og rejste hjemad med alle de mange Penge, han havde faaet af Troldeheksene.

(Gabriel Rytter og Heksen. A. O. IV, s. 20)

og beretningen kan være knyttet til noget, som tilhørerne kender:

Saa mærkede han da, at han var blevet narret; og han blev saa splintrende gal, at han fløj i barestens Flintestene. Det er dem, vi nu har at skære vore Fødder paa.

(Svinet. A.O. III, s. 33)

og endelig kan den være knyttet direkte til fortællerens situation:

Der holdt de et stort og prægtige Bryllup, der vared i mange Dage. Jeg ved det bedre end nogen anden, for jeg var selv med til deres Gilde. Vi dansed paa Glasgulv, men jeg var for tung i det, Gulvet gik i Stykker med mig, og jeg faldt igennem her ned, hvor jeg nu sidder og fortæller Jer hele Historien.

(Den lille hvide Kat. A.O. IV, s. 5)

Den tanke blev tidligere fremsat, at interessen for eventyr er baseret på en sidestillen af en fantasiverden, repræsenteret af de deri optrædende personer, og den baggrund af deres hverdagsagtige motiver, der ligger til grund for handlingen, og i den forbindelse må nævnes de virkemidler, som eventyret benytter sig af.

Når hovedpersonen (eller helten) skal løse en opgave, optræder der som regel tre sådanne, der er analoge og følger umiddelbart efter hinanden. Her er den ene vanskeligere end den foregående, og dette har som resultat, at tilhørernes spænding trinvis øges, mens handlingen generelt set fastholdes af løsningen af opgaverne, indtil den går over til at beskæftige sig med resultatet deraf.

I modsætning hertil er det sådan, at når det drejer sig om konkurrence mellem tre personer, peger de to førstes handlinger frem mod den tredje, der anses som mindreværdig, men som alligevel kommer til at triumfere over de tre andre. Her har vel de fleste tilhørere en forventning om, at det vil gå til på denne måde, men hvordan? Når dette afsløres, udløses spændingen, og overraskelsen bliver tilsvarende.

Det, som hovedpersonen tragter efter, er at indtræde i den situation, hvor der ikke er (eller kan være) ønske om yderligere forbedringer. I eventyrene tales der om lutter konkrete ting, som tilhørerne kender, hvad der er nødvendigt af hensyn til anskueliggørelsen; men »den ideale situation« er et immaterielt begreb, en sindstilstand, hvori begær og attrå ikke længere findes. Hermed føres vi ind på religiøse overvejelser, som viser, at der herved forstås selve saligheden.<sup>4</sup>

Det har været naturligt at se de ovenanførte eventyr på en kristen baggrund, og »den primære malefaktor« kan nu identificeres med den Onde, og tilsvarende helten med Frelseren.<sup>5</sup> De øvrige optrædende figurer vil da repræsentere diverse intentioner, der styrer hovedpersonens vej gennem tilværelsen, og som dels stammer fra andre personer, dels fra hovedpersonen selv.

Godkendes disse betragtninger, repræsenterer de her omtalte eventyr forskellige levnedsløb, der har det til fælles, at de alle er ført frem til det eftertragtede resultat.

## Noter

1. Som hovedkilde er anvendt: *Danske Sagn og Æventyr fra Folkemunde*. Udvalg ved Axel Olrik. København 1913-29. Bd. 1-4 (Citeret som A.O.). Herudover er anvendt enkelte eventyr fra: *Grimms samlede eventyr*. På dansk ved Carl Ewald. København 1992. (Citeret som Grimm) og *Danske Folkeeventyr*. Ved Svend Grundtvig. København 1983 (Citeret som Gg.). Gengivelsen af eventyrene skyldes forfatteren.

2. Thomas Johansen: *An Experiment with Oral Transmission*. Copenhagen, The Royal School of Librarianship, 1993.
3. Axel Olrik: *Nogle Grundsætninger for Sagnforskning*. 1921.
4. Da denne ikke kan anskueliggøres direkte, kan man henviser til et materielt symbol – en ring, hvis egenskaber giver en ide om »den ideale tilstand«, idet den som en cirkel vender tilbage i sig selv og er uden begyndelse og ende.
5. Jf. indskriften på mange ældre gravsten: I H S (Iesus Hominum Salvator) (Jesus, menneskenes frelser), en indskrift, som, navnlig hvis den er anbragt umiddelbart over den afdødes navn, er blevet fortolket som »I Herren Salig«, hvad der er ukorrekt, men nærliggende.