



Skønheden og dyret

Film og eventyr

De fantastiske fortællingers genrer og typer set i relation til film

Af Carsten Høgh

Til belysning af det litterære forlæg til den fantastiske film er det nødvendigt at se lidt nærmere på de fantastiske fortællingers genrer og typer. Det må dog understreges, at nedenstående fremstilling blot er ét forsøg på at skelne mellem de forskellige teksttyper, idet definitionen på genrerne kan divergere fra kultur til kultur.

Desuden er der ikke noget skarpt skel mellem eksempelvis myte, eventyr og sagn i størsteparten af de oprindelige folks fortællinger, fordi urtid og nutid, fantasi og

virkelighed, indre og ydre liv for såvel fortæller som tilhører opleves som en helhed. Også hos en forfatter som J.R.R. Tolkien (med *Ringenes Herre*, 1954-55 som eksempel) udgør fortællingernes univers en blanding af myte, sagn og eventyr, hvad der ligeledes kan gælde for mange science fiction-fortællinger.

Sondringen mellem fortællingernes genrer og typer er styret af deres *motiver*, hvormed forstås de indholdsmæssige mindsteenheder, som en tekst er sammen-

sat af. Det kan dreje sig om naturkræfter eller overnaturlige væsner som guder og dæmoner, om usædvanlige mennesker som troldmænd, hekse, helte og helgener, om fabeldyr eller magiske genstande og endelig om fantastiske hændelser som forvandlinger, genfødsler, mirakler, heroiske kampe og (tids)rejser til mageløse destinationer.

Således handler den traditionelle *myte* om (ur)menneskets forhold til naturkræfter, ånder (dæmoner) og guder i forsøget på at besvare de evigtgyldige spørgsmål om altets oprindelse, tilværelsens mening og den mulige eksistens hinsides døden. Og derfor postulerer myten (i modsætning til f.eks. eventyret), at den er 'sand'; hvad myten beretter om, må man *tro* på – ellers vil den miste sin fascinationskraft og blive overflødig – hvis ikke den 'genopstår' som ren underholdning som i gendigtningen af den nordiske mytologi i tegneserier og film. Desuden foregår myten (som måske den eneste af de fantastiske fortællinger) hinsides tid og rum; dens skueplads er så at sige universel, fordi begivenhederne har lige stor gyldighed i fortid, nutid og fremtid. Man kan også sige, at myten er tidløs, fordi den til enhver tid kan aktualiseres i kultiske dramaer, hvad vi stadig kan opleve gennem religiøse ritualer som dåb og nadver.

De traditionelle myter kan opdeles i forskellige typer som skabelsesmyter, gudemyster, syndefaldsmyter og dommedagsmyter (med et samlende udtryk kaldt *transempiriske myter*, fordi de rækker ud over den menneskelige erfarings verden). Som relevante eksempler i vores kultur kan nævnes Bibelens to skabelsesberetninger, hvor den første (1. Mosebog, kap. 1) beretter om, hvorledes Gud skaber universet, lyset og mørket og livet på jorden

med menneskene som sidste led i 'evolutionen', hvorimod Gud Herren i den anden skabelsesberetning (kap. 2) som en kunstner fremstiller manden Adam og dernæst en verden, som han kan herske over (inklusive kvinden Eva!). Endvidere beskrives Syndefaldet i 1. Mosebog, kap. 3, mens beretninger om Dommedag først og fremmest refererer til Johannes' Åbenbaring. Det skal imidlertid pointeres, at vi i de fleste andre kulturer kan træffe tilsvarende myter.

Som vidt forskellige filmeksempler på skabelsesmyter kan nævnes indledningen til *Bibelen* (John Huston, 1966), dele af *Fantasia* (hos Walt Disney af Ben Sharpsteen & Hamilton Luske m.fl., 1940) samt begyndelsen og slutningen på science fiction filmen *Rumrejsen år 2001* (Stanley Kubrick, 1968 – efter Arthur C. Clarkes manuskript). Om Syndefaldet handler bl.a. *Djævelens advokat* (Taylor Hackford, 1997 – efter Andrew Neidermans roman), mens grundtemaet i *Det syvende segl* (Ingmar Bergman, 1957) med henvisning til Johannes' Åbenbaring, kap. 8 drejer sig om Dommedag. Interessant er den i Danmark noget oversete *Lysets hjerte* (Jacob Grønlykke, 1997 – efter Hans Anthon Lynges manuskript), fordi den ikke blot forsøger at bygge bro mellem den tidligere fangerkultur og det moderne bysamfund i Grønland, men også mellem den inuitiske og den jødisk/kristne mytologi (tro).

Helt anderledes er den såkaldte *modmyte*, hvis tema tager udgangspunkt i den traditionelle myte, men med den stik modsatte hensigt; hvor den traditionelle myte forsøger at forklare meningen med livet på godt og ondt, postulerer modmyten ofte tilværelsens absurditet med *Ragnarok. En gudfortælling* (Villy Sørensen, 1982) som et tydeligt eksempel.

Endvidere kan en del science fiction fortællinger opfattes som modmyter. Tæt på modmyten kommer desuden Peter Madsen & Hans Rancke-Madsens tegneserie *Ulven er løs* (*Valhalla* 1, 1979), hvor den nordiske mytologi tolkes med et befriende nyt syn på bl.a. kønsrollemønstret – hvad der imidlertid næsten er forsvundet i den meget Disney-prægede filmversion *Valhalla* (Peter Madsen & Jeffrey James Varab, 1986). Endvidere kan en del science fiction-fortællinger og -film opfattes som modmyter med *The Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999) som ét eksempel. Som modmyter fungerer også filmene *Life of Brian* (Terry Jones o.a., 1979) og *Time Bandits* (Terry Gilliam o.a., 1980), hvor henholdsvis Messias-myten og Skabelsen på humoristisk og satirisk vis problematiseres.

Dertil kommer *trivialmyten*, hvis struk-

tur ligner den traditionelle myte, men hvis umiddelbare indhold drejer sig om den (trivielle) hverdag, skønt den bagvedliggende hensigt ofte er at påvirke modtageren i én bestemt (ideologisk) retning, hvad der er tilfældet i f.eks. reklamer og ugebladsnoveller samt i en del tegneserier og tv-serier. Trivialmyten handler normalt ikke om reelle problemer, men transformerer de konstruerede problemer over i urealistiske konflikter, der herefter på lige så urealistisk vis løses, hvad tegneserien *Superman* (Jerry Siegel & Joe Shuster, 1933/1938-) er et glimrende eksempel på. Det mytiske univers træder særligt klart frem i Richard Donners science fiction-prægede film *Superman* (1978), hvor Superman i sin 'rumkrybbe' kommer til Jorden fra den ødelagte planet Krypton for som en anden Messias at frelse menneskeheden fra det onde.



Endvidere kan den egentlige *science fiction* fortælling tolkes som en myte, idet den ligesom myten ofte forsøger at forklare (eller måske snarere rejse) tilværelsens store spørgsmål og at sætte mennesket i relation til universet og dets ukendte kræfter. Men hvor myten har sit udspring i en ukendt fortid ('urtiden' eller med et australsk udtryk: 'dreamtime'), peger *science fiction* fortællingen som regel fremad mod en relativt nærtforestående fremtid, hvis der ikke ligefrem er tale om tidsrejser som i *Tidsmaskinen* (H.G. Wells, 1895 – filmatiseret af George Pál, 1960). Og mens eksempelvis skabelsesmyten er optaget af at forklare forudsætningerne for mennesket, advarer *science fiction* fortællingen ofte mod konsekvenserne af menneskets fremskridt og trang til selv at agere 'skaber', hvad f.eks. Michael Crichtons *Jurassic Park* (1990 – filmatiseret af Steven Spielberg, 1992) tydeligt demonstrerer. I andre tilfælde handler *science fiction* fortællingen om kampen mod 'overjordiske' (eller 'udenjordiske') væsner som i H.G. Wells' *Klodernes kamp* (1898 – filmatiseret af Byron Haskin, 1952), hvorimod myten, eventyret og i visse tilfælde sagnet handler om kampen mod (under)jordiske væsner som eksempelvis trolde og drager. Dog findes der også en del (nyere) *science fiction* film, der viser en positiv kontakt med 'rumvæsner' som eksempelvis Spielbergs *Nærkontakt af tredje grad* (1977), der i øvrigt bygger på nutidige sagn om ufo'er.

Sagnet postulerer (i lighed med myten), at det er 'sandt', om end usædvanligt og (ligesom trylleeventyret) overnaturligt. Det refererer derfor til historisk kendte lokaliteter, personer og begivenheder med sagnet om 1200-tallets rottefænger fra Hameln (bl.a. filmatiseret af Walt Disney, 1936) som et godt eksempel. Mens de tra-

ditionelle myter har været vidt udbredte allerede i Oldtiden (og måske endda hører til vore tidligste fortællinger), stammer de fleste sagn fra Middelalderen, skønt der både før og efter denne periode, ja, helt op til nutiden er blevet produceret sagn.

Mange folklorister har forsøgt at opdele sagnene i forskellige undergrupper; her skal blot nævnes de mest almindelige:

1. *Gudesagn*, der kan opfattes som 'afmytologiserede' og verdsliggjorte gudemyter uden tilknytning til kult og tro, hvad bl.a. Saxos gendigtning af de nordiske myter i *Gesta Danorum* (o. 1215) er et eksempel på. Filmen *Valhalla* kan også tolkes som et 'afmytologiseret' gudesagn, hvad der også i nogen grad gælder den korte tegnefilm *Thors hammer* (Bent Barfod, 1983).

2. *Heltesagn*, der er sammenlignelige med de islandske sagaer, og som handler om (historiske) personers heldedåd med den keltiske kong Arthur og den jyske prins Amlod (Hamlet) som vel nok de mest berømte. Talrige er 1100-tallets ridderromaner om kong Arthur, hvoraf Chrétien de Troyes' *Erec et Enide* (1170), *Cligès* (1176) og den ufuldendte *Perceval* (o. 1185) hører til de bedste. Blandt filmatiseringerne om kong Arthur og ridderne om det runde bord kan nævnes den muntre og uforpligtende tegnefilm *Sværdet i stenen* (hos Disney af Wolfgang Reiterman, 1963) og den dramatiske og seriøse spillefilm *Excalibur* (John Boorman, 1981). Den ubestridt mest virtuose dramatisering af sagnet om prins Amlod er William

Shakespeares *Hamlet* (o. 1600), der ligeledes ofte er blevet filmatiseret; her skal blot nævnes Laurence Oliviers klassiske film fra 1948. Blandt 'danske' helte bør ud over Amlod også nævnes Holger Danske (begge beskrevet hos Saxo), hvorover Laila Hodell har kreeret dukkefilmen *Balladen om Holger Danske* (1995, med Mihail Badica

som animator). Værd at nævne er desuden det kinesiske sagn *Mulan* og det græske sagn *Atlantis – det forsvundne rige* med Disney-koncernens tegnefilm som eksempler (af henholdsvis Barry Cook & Tony Bancroft, 1999 og Gary Trousdale & Kirk Wise, 2001).

3. *Stedsagn*, der forbindes med forskellige lokaliteter som øer, søer, skove, høje, byer og særlige bygninger med det vestgrønlandske ætiologiske sagn *Øen Diskos flytning* (H.J. Rink, *Eskimoiske eventyr og sagn*, bd. II, 1871) og det jyske sagn *Blodpletten på Koldinghus* (J.M. Thiele, *Danmarks Folkesagn*, 1843 – jf. eventyr af typen AT 306 som eksempler, se note). Også de nutidige beretninger om søslangen i Loch Ness (bl.a. filmatiseret af John Henderson, 1996) kan karakteriseres som stedsagn. Loch Ness uhyret blev allerede observeret i 700 tallet, men det er 'autentiske' rapporter siden 1933, der har gjort 'Nessie' (som søslangen hurtigt blev døbt) verdenskendt.

4. *Varselssagn*, der er karakteristiske ved, at de nok har deres udspring i fortiden, men at deres udsagn først får gyldighed på et senere tidspunkt. De kaldes også fremtids-sagn, fordi de ligesom flere af science fiction fortællingerne forsøger at spå om fremtiden. Ofte er varslene negative som i sagnene om *Den flyvende Hollænder* (bl.a. filmatiseret af Emanuel Gregers, 1920 – efter Frederick Marryats roman *The Phantom Ship*, 1839).

5. Som en blanding af stedsagn og varselssagn har vi de såkaldte *dæmonsagn*, som indholdsmæssigt kommer tættest på trylleeventyrene. De handler bl.a. om havfolk, troldfolk, elverfolk, dværge, nisser, genfærd og vampyrer og knytter sig til steder som havet, højen, skoven, huset og kirkegården. Et af de mest berømte dæmonsagn handler om grev Dracula, der faktisk

levede i Rumænien i 1400-tallet. Hans påståede vampyrtilværelse er navnlig blevet kendt gennem Bram Stokers roman *Dracula* (1897), der findes i adskillige filmatiseringer, f.eks. Francis Ford Coppolas *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Sammenkoblingen mellem myte, sagn og eventyr ses som nævnt i bl.a. J.R.R. Tolkiens romaner om hobbitterne, hvoraf *Ringenes herre* på forbilledlig vis er blevet filmatiseret af Peter Jackson (2001). Størst lighed med eventyret har imidlertid *Hobbitten eller Ud og hjem igen* (1937), idet vi her hører om, hvorledes troldmanden Gandalf udpeger hobbitten Bilbo til sammen med 13 dværge at tilbageerobre en guldskat, som en drage engang for længe siden har ranet fra elverkongen.

Legenden afviger fra de folkelige fortællinger ved først og fremmest at være litterær (jf. f.eks. Jacobus de Voragine's *Legenda Aurea*, o. 1260). Den ligner imidlertid sagnet ved sit historiske postulat, blot med den forskel, at der her berettes om hellige personers levned og eventuelle martyrdød med Sankt Georg og Jeanne d'Arc som de oplagt bedste eksempler fra den kristne europæiske kultur (idet de fleste religioner rummer legender om profeter og andre fromme personer). Desuden fordrer legenden på grund af det religiøse budskab ligesom myten at blive troet. Karakteristisk for legenderne er endvidere, at de (ligesom de fleste fabler, s.d.) har et moraliserende sigte; hvor fablerne imidlertid advarer mod dårskab, opfordrer legenderne til fromhed.

Om Sankt Georg véd vi, at han var en romersk soldat, der i begyndelsen af 300-tallet led martyrdøden for sin kristne tro; at han også skulle have slået en drage ihjel for at frelse en jomfru (et typisk eventyrmotiv) tilskrives Middelalderens ønske

om at gøre ham til en skytshelgen. Jeanne d'Arc er navnlig blevet kendt på grund af de historiske kilder, der findes om hende. Hun blev født i 1412 som datter af en bonde fra Domrémy, men følte sig tidligt kaldet til kamp for Frankrig mod englænderne. I 1429 befriede hun sammen med de franske tropper Orléans fra engelsk belejring, men blev snart fanget og ved en kætterproces i Rouen i 1431 brændt som 'heks' af englænderne. Hun blev senere renset for anklagerne, men først kanoniseret (helgenkåret) i 1920. Denne begivenhed inspirerede George Bernard Shaw til i 1923 at skrive krønikespillet *Saint Joan*, mens Carl Th. Dreyer i 1928 i Frankrig skabte den monumentale stumfilm *Jeanne d'Arcs Lidelse og Død*.

Fablen er så beslægtet med eventyret, at den sædvanligvis rubriceres som undergruppen 'dyreeventyr', hvad der imidlertid er en både upræcis og utilstrækkelig angivelse. Fablen kan nemlig ikke blot have dyr, men også mennesker, genstande og naturkræfter (ja, endog guder) som hovedaktører, hvad henholdsvis *Slaven og løven* (Æsop, o. 550 f.Kr., AT 156 – filmatiseret med titlen *Androkles og løven* af Gabriel Pascal, 1953), *Halmstrået, gnisten og bønnen* (brødrene Grimm, 1812, AT 295-), *Nordenvinden og solen* (Æsop, AT 298) og *Merkur og manden, der blev bidt af en myre* (Æsop, AT-) klart illustrerer. Det, der adskiller fablen fra de øvrige fortællegerer, er dens korte form efterfulgt af en morale eller et ordsprog. Men det, der får fablen til at ligne eventyret, er dens personificering eller besjæling af dyr, genstande og naturkræfter. – Også et kunsteventyr som *Kærestefolkene* (H.C. Andersen, 1844) kan kaldes en fabel; denne næsten sarkastiske historie om forsmået kærlighed er blevet filmatiseret med titlen

Toppen og bolden af Per Holst, 1969.

Eventyret har, ud over i de anførte eksempler, visse generelle ligheder med de nævnte genrer, men afviger alligevel på væsentlige punkter. Det minder om myten ved universelt at foregå et ukendt sted i en ukendt (for)tid; men hvor myten danner basis for (eller som basis har) et religiøst ritual og således fordrer tro, så drejer eventyret sig mere om *fri fantasi*, hvor 'alt' så at sige er tilladt. Det ligner det traditionelle sagn ved ofte at have Middelalderens verdensbillede og samfundssyn som fundament, men afviger ved udelukkende at handle om *fiktive* (om end navngivne) personer og lokaliteter. Og hvor sagnet tit fremviser et dystert livssyn, ser eventyret som regel mere optimistisk på tilværelsen. Endvidere kan der i lighed med legenden være et religiøst element i eventyret; men hvor dette element udgør det centrale i legenden, fungerer det blot som ét motiv blandt flere i eventyret – hvis det overhovedet er med. Desuden er legenden som regel alvorlig (om ikke ligefrem tragisk), mens eventyret gerne berettes med 'et glimt i øjet'. Endelig har myten, sagnet, legenden og fablen normalt kun én handling (én-episodisk opbygning), mens eventyret næsten altid består af flere episoder og temaer.

Vi kan bl.a. ud fra ovenstående definere eventyret som en flerepisodisk fantastisk fortælling om forunderlige, spændende og ofte outrerede, heroiske eller overnaturlige aktører og begivenheder, der foregår i en ukendt (middelalderlig) fortid på et mærkværdigt (evt. fortryllet) sted hinsides den sædvanlige virkelighed, en definition der, som vi skal se, ikke mindst vedrører *trylleeventyret*.

Det er, hvad der gælder generelt. Men ser vi på de enkelte eventyrgenrer og ty-

per, fremtræder der også her nogle vigtige forskelle. I første omgang må der foretages en sondring mellem *folkeeventyr* og *kunsteventyr*. Betegnelsen 'folkeeventyr' opstod i Europa i begyndelsen af 1800-tallet, hvor bl.a. brødrene Grimm under indflydelse af Romantikens ideer hævdede, at de folkelige og mundtligt overleverede fortællinger var udsprunget af en fælles (national) 'folkeånd'. Det markerede samtidig et opgør med Rationalismen og en skuen tilbage til Oldtidens og Middelalderens farverige og fantasifulde verden, hvad ikke mindst eventyrene afspejlede. Desuden var det primært fra almuen, altså 'folket', at folkemindesamlere og -forskere i løbet af 1800-tallet hentede eventyrene, fordi almuen var de eneste, der for alvor havde holdt fortælletraditionen i live. At denne almue imidlertid ikke havde 'opfundet' eventyrene, er en anden sag. Som det sikkert vil være mange bekendt, er eventyrenes historie så kompleks og broget, at vi kun i ganske få tilfælde kan pege på navngivne forfattere til eventyrene (Æsop er nævnt, men også Ovid, Apuleius, Marie de France og Petrarca samt mindre navnkundige personer kunne anføres). Når man har fastholdt betegnelsen 'folkeeventyr', skyldes det, at det i første række var almuenes fortællinger, der dannede grundlaget for udgavernes trykte samlinger og således var med til at sikre, at eventyrene blev bevaret til eftertiden. Og det var på høje tid; for allerede i midten af 1800-tallet, hvor hovedparten af eventyrene blev nedskrevet, var de begyndt at gå i 'glemmebogen' (hvad der er med til at forklare, hvorfor ikke alle folkeeventyr er lige vellykkede).

Det skal dog pointeres, at ovenstående betragtninger gælder for den europæiske fortælletradition. I de egne af verden, hvor den mundtlige beretning stadig holdes levende, er sagen en ganske anden, hvad jeg

i nærværende sammenhæng ikke har fundet relevant at komme nærmere ind på.

Betegnelsen 'kunsteventyr' er dannet som en modstilling til folkeeventyrene og markerer, at vi her har med en navngiven forfatter fra et bestemt land og en nøjere defineret epoke at gøre. Her vil forfatterens sprog, livssyn og budskab i særlig grad præge udformningen af eventyrene, skønt de i mange tilfælde kan have folkeeventyr som forlæg, hvad der gælder for flere af H.C. Andersens eventyr. Folkeeventyret adskiller sig fra kunsteventyret ved, at vi som sagt intet kender til dets oprindelse, hvorfor vi heller intet kan sige om ophavsmanden, tilblivelsestidspunktet eller -stedet. Måske har folkeeventyret som kilde de oprindelige myter, eller det kan være udsprunget af vore *drømme*, hvad der imidlertid kun er gisninger. Vi véd blot, at det (for Europas vedkommende) blomstrede i mundtlige versioner i Middelalderen, og at det primært blev nedskrevet under Romantikken via kendte redaktører som brødrene Grimm, Asbjørnsen & Moe, A.N. Afanasjev, Svend Grundtvig og E.T. Kristensen, der lejlighedsvis har givet oplysninger om deres fortællere. Skønt hver enkelt *eventyrvariant* således kan tilskrives én bestemt meddelelse, har tiden, navnlig hvad indholdet, men i flere tilfælde også hvad sproget angår, sat et kollektivt præg på folkeeventyret, ligesom de symboler og temaer, der skildres, drejer sig om almenmenneskelige visioner og vilkår, om tro og overtro, kærlighed og had, lykke og sorg, liv og død.

Det skal dog tilføjes, at redaktøren undertiden har blandet sig så meget i indholdet, at også individuelle opfattelser og samtidens ideologi har været med til at præge folkeeventyret, hvad der bl.a. viser sig i de ofte store (etiske og æstetiske) di-

vergenser mellem varianterne til én og samme eventyrtype (jf. f.eks. min fortolkning af diverse varianter til eventyret om *Rødhætte* (AT 333) i *Eventyrleksikon* – samt Tex Averys parodiske filmfortolkninger, bl.a. *Red Hot Riding Hood*, 1943). I øvrigt har fortælleren kun i sjældne tilfælde givet folkeeventyrene en titel. Når de i dag i de trykte udgaver fremtræder med titler som *Askepot* (*Aschenputtel*, Grimm, 1812, AT 510A) og *Esben Askepuster* (Svend Grundtvig, 1884, AT 853), skyldes det som regel den person, som nedskrev eventyrene og gerne ville holde styr på sit materiale. Derfor kan det samme eventyr have forskellige titler som f.eks. Basiles *Sol, Måne og Talia* (1637, AT 410), der hos Perrault hedder *Skønheden i den sovende skov* (1697) og hos Grimm *Tornerose* (1812) – eller vidt forskellige eventyr kan have samme titel som f.eks. Perraults *Askepot* (*Cendrillon, ou la Petite Pantoufle de verre*, 1697, AT 510A) og Klaus Berntsens *Askepot* (1873, AT 302), hvor sidstnævnte fortælling oven i købet handler om en dreng.

Som allerede nævnt udmærker kunsteventyret sig ved altid at være skrevet af én bestemt forfatter på et bestemt tidspunkt og i en bestemt kulturel sammenhæng, hvorfor det som regel har tydelige individuelle særpræg og i udstrakt grad fortæller noget om forfatterens og samtidens politiske, religiøse, etiske eller æstetiske holdning. Selv om kunsteventyret også kan dreje sig om universelle, eksistentielle spørgsmål, vil det imidlertid i modsætning til folkeeventyret bestandigt være 'farvet' af en bestemt ideologi og af forfatterens særlige sprogbrug. Et godt eksempel herpå er H.C. Andersens eventyr fra midten af 1800-tallet, hvor Romantikens idealer om bl.a. naturens og kulturens åndelige forening, fantasiens frihed og ge-

niets suverænitet blev dyrket i de toneangivende kredse. Således fortæller eksempelvis *Den grimme Ælling* (1844 – bl.a. filmatiseret af Disney, 1939), *Klokken* (1845) og *Gartneren og Herskabet* (1872) ikke blot noget om H.C. Andersens kunstneriske og sociale stræben, men også en hel del om tidens herskende ideologi i ikke mindst Danmark.

Mens fortællingens form kan variere meget fra kunsteventyr til kunsteventyr, er den takket være en lang række *formler* og *episke 'love'* langt mere forudsigelig for folkeeventyrenes vedkommende. Den indledende formel, 'Der var engang ...', som hyppigst optræder i folkeeventyr, stammer ifølge orientlisten Johannes Østrup fra det arabiske 'kán má kán' ('der var eller var ikke'), der dels sammen med en slutformel som '... og de levede lykkeligt til deres dages ende' markerer eventyrets særlige fortælleramme, dels angiver ophævelsen af handlingens tid og rum. Indlednings- og slutformlerne har imidlertid også et pædagogisk sigte; for når 'Der var engang ...' lyder, véd tilhørerne, at de nu træder ind i fantasiens verden og derfor kan være trygge trods drabelige kampe eller hårrejsende gys – og at de atter kan ånde lettet op, når '... og de levede lykkeligt til deres dages ende' afslutter den eventyrlige rejse.

Hvad de episke 'love' angår, vil jeg nøjes med at henvise til folkløristen Axel Olrik, som i bl.a. *Episke love for folkedigtningen* (1908) nøje har gjort rede for de regler, der styrer den folkelige fortælling fra indledning til slutning (jf. evt. den kortfattede gennemgang i *Eventyrleksikon*, s. 291f).

Følgende oversigt (fra *Eventyrleksikon*) kan tydeliggøre skellet mellem de fantastiske fortællingers hovedgenrer:

De fantastiske fortællingers hovedgenrer

GENRE	MYTER (græsk: 'mythos' ~ 'tale')	SAGN (jf. 'udsagn'; sml. saga)	LEGENDER (~ 'det, der bør læses')	FABL (egl. 'fo
Definition	'guddommelig', universel overlevering (sml. kollektiv drøm)	påstået (usandsynlig) historisk hændelse vedr. person el. sted	opbyggelig beretning om persons religiøse levned (åbenbaring, martyrium)	kort (me historie mennesk
Indhold	guder/naturkræfter og mennesker (skabelse m.v.)	(overnaturlig) heltedåd el. (dyster) lokal begivenhed	hellige geminger og begivenheder (ofte lokale)	(især) d forhold
Centrum (hovedaktør)	guder/naturkræfter	helt/heltinde el. lokalitet	(ofte) helgen/helgeninde - med henvisning til Gud	(ofte) pe (og gens
Holdning (funktion)	(ur)religion, der fordrer tro (via kult og ritual) for at forklare eksistensen	(ofte) overtro (historisk 'sand') - respekt for fortiden	(moraliserende) tro, der fordrer efterlevelse	opdrage underho
Opbygning	ofte éneepisodisk kaos → kosmos (ondt/godt, kamp/sejr etc.)	éneepisodisk (undtagen sagaerne) ofte kamp → sejr/død	éneepisodisk (~ religiøst sagn) fromhed → frelse/død	kort. éne forkert maksim
Kilde	mundtlig tradition	mundtlig tradition	især skriftlig tradition	især skri
Typer	A. 1. skabelses- 2. forklarings- 3. syndefalds- (o.l.) 4. gude- 5. dommedags- (o.l.) B. mod- C. trivial- D. science-fiction	1. gude- (sml. myter) 2. helte- (historiske m.v.) 3. sted- (ætiologiske m.v.) 4. varsels- 5. dæmon-	A 1. åbenbarings- 2. bekendelses- 3. martyr- (også jomfru- og Kristus-) B. anti- (→ kunst-)	1a. dyre 1b. ætio 2. skær 3. gude

I det følgende skal vi se lidt nærmere på folkeeventyrenes forskellige *typer*, fordi de (ligesom de øvrige fortællegrænser med hver deres typeopdeling) som udgangspunkt kan give os en idé om fortællingens tema og mulige budskab.

Med folkeeventyrenes indhold som udgangspunkt udarbejdede Svend Grundtvig i 1860'erne et katalog, der bestod af 135 forskellige eventyrtyper. På baggrund af dette katalog kunne den finske folklorist Antti Aarne (1910) og senere den amerikanske folklorist Stith Thompson udforme det internationale standardværk på hen ved 2500 typenumre (AT-numre): *The Types of the Folktale* (1961). Typologien, der udmærker sig ved systematisk at opdele eventyrene ud fra deres indholdsmæssige mindsteenheder, de såkaldte *motiver*, er et uundværligt redskab, der både giver overblik over og indsigt i de europæiske folkeeventyrs mangfoldighed, om end typologien også er behæftet med visse mangler. – Her følger en kort oversigt med særlig vægt på de eventyrtyper, der er blevet filmatiseret:

I. Dyreeventyr ('Animal Tales' dyrefabler, AT 1-299)

eks.:

Ræven og druerne (Æsop, AT 59)

Bymusen og markmusen (bl.a. Phædrus, o. år 50, AT 112)

Ulven og de tre små grise (bl.a.

Joseph Jacobs, 1890-95, AT 124A*)

Slaven og løven (om Androkles – Æsop, AT 156)

Haren og skildpadden (Æsop, AT 275A)

Haren og pindsvinet (bl.a. Grimm, 1843, AT 275A*)

Fælles for disse eventyr er, at dyr som regel er hovedaktører, men agerer, som var

de mennesker – og da gerne i karikeret form. Dog kan også mennesket selv være handlingens midtpunkt som f.eks. i *Slaven og løven*, der demonstrerer det ubrydelige venskab mellem endog rovdyr og menneske. Dyreeventyrene afslører gerne menneskets dårskab eller skæbnens ironi og munder derfor ofte ud i en didaktisk pointe, om ikke ligefrem et ordsprog (jf. "De er sure", sagde ræven om rønnebærene, der stammer fra *Ræven og druerne*). Bortset fra talende dyr (og genstande) samt overraskende ironiske eller groteske hændelser, der som regel skal forstås i overført betydning med adresse til læseren selv, forekommer der ikke 'overnaturlige' elementer som i trylleeventyrene.

Flere af de nævnte eventyr er blevet filmatiseret; det gælder eksempelvis *Bymusen og landmusen* (Disney, 1936), *De tre små grise* (Disney, 1933) og *Skildpadden og haren* (Disney, 1934) – alle belønnet med en Oscar for 'Bedste tegnede kortfilm'. Fra det tidligere DDR har vi silhuetfilmen *Væddeløbet mellem haren og pindsvinet* (Bruno J. Böttge, u.å.).

II. 'Egentlige' eventyr ('Ordinary Folk-Tales', AT 300-1199)

A. Trylleeventyr ('Tales of Magic', AT 300-749)

eks.

Vildering Kongesøn og Miseri Mø (Svend Grundtvig, 1878, AT 313C)

Sindbad Søfarerens eventyrlige rejser (1001 nat, o. 800, AT 322*-)

Mester og lærling (Straparola, o. 1550, AT 325)

Hans og Grete (Grimm, 1812, AT 327A)

Jack og bønnestagen (Benjamin Tabart, 1809, AT 328)

Manden og hans skygge (Matthias Winther, 1823, AT 329A*, jf. H.C.

Andersen: *Skyggen*, 1847.

- Den lille Rødhætte* (Perrault, 1697, AT 333)
- Rødhætte* (Grimm, 1812, AT 333)
- Eventyret om svanejomfruen* (Waldemar Liungman, o. 1950, AT 400)
- Frøprinsessen* (A.N. Afanasjev, o. 1855, AT 402-)
- Skønheden i den sovende skov* (Perrault, 1697, AT 410)
- Prins Hat under jorden* (Hyltén-Cavallius & Stephens, 1844, AT 425)
- Skønheden og Udyret* (Madame de Beaumont, 1757, AT 425C, jf. Apuleius, o. 150)
- Kong Lindorm* (Niels Levinsen, 1854, AT 433B)
- Kvinden, som tog en orm til mand* (Knud Rasmussen, 1921)
- Frøkongen* (Grimm, 1812, AT 440)
- De vilde svaner* (H.C. Andersen, 1838, AT 451)
- Pigerne i brønden* (E.T. Kristensen, 1881, AT 480)
- Askepot* (Perrault, 1697, AT 510A)
- Det flyvende skib* (A.N. Afanasjev, o. 1855, AT 513)
- Fiskeren og hans kone* (Grimm, 1812, AT 555 (P.O. Runge, 1806))
- Aladdin og den vidunderlige lampe* (1001 nat, AT 561)
- Det blå lys* (Grimm, 1815, AT 562)
- Fyrtøjet* (H.C. Andersen, 1835, AT 562)
- Prins Achmed og feen Paribanu* (1001 nat, AT 653A)
- Prinsessen på ærten* (H.C. Andersen, 1835, AT 704)
- Snehvide* (Grimm, 1812, AT 709)

I næsten alle eventyr af typen AT 300-399 kommer mennesket i *dæmonens* (eller vilddyrets) magt, som det så drejer sig om at overvinde (eller flygte fra), hvad der imidlertid ikke lykkes i *Manden og hans skygge* og i *Den lille Rødhætte*, hvor hoved-



Sindbad Søfareren

personerne dør. Som filmeksempler kan nævnes den danske dukkefilm *Miseri Mø* (Jørgen Vestergaard, 1985), den tjekkiske tegnefilm *Sindbad Søfareren* (Karel Zeman, 1974), den amerikanske tegnefilm *Troldmandens lærling* (indgår i Disneys *Fantasia* af bl.a. Ben Sharpsteen, 1940), den engelske silhuetfilm *Hans og Grete* (Lotte Reiniger, 1955), den amerikanske tegnefilm *Mickey og bønnestagen* (hos Disney af bl.a. Hamilton Luske, 1947), den danske tegnefilm *H.C. Andersen og den skæve skygge* (Jannik Hastrup & Bent Haller, 1998) og den amerikanske ironiske tegnefilm *Little Red Walking Hood* (Tex Avery, 1937).

AT 400-424 handler om kvindens og AT 425-449 om mandens *forvandling* eller 'bjergtagning' (tilfangetagelse), hvor alle de nævnte eventyr med undtagelse af *Eventyret om svanejomfruen* slutter lykkeligt takket være den kommende ægtefælles hjælp gennem svære prøvelser. Bemærkelsesværdig er den grønlandske fortælling, fordi kvinden her gifter sig med en menneskelignende kæmpeorm, som hun herefter lever lykkeligt med,

uden at den sædvanlige forløsning fra dyreskikkelsen finder sted. Blandt de filmatiserede eventyr i denne gruppe er *Svaneprinsessen* (Richard Rich, 1994), *Tornerose* (egl. *Sleeping Beauty* hos Disney af Clyde Geronimi & Wolfgang Reitherman, 1958), *Prins Hat under jorden* (svensk spillefilm af Ninne Olsson, 1980), *Skønheden og dyret* (dansk dukkefilm af Romana Burianová, 1989), *Skønheden og Udyret* (hos Disney af Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991), *Slangeprinsen* (tjekkisk dukkefilm af Zdenek Vins, 1982) og *Frøprinsen* (Lotte Reiniger, 1961).

Eventyr af typen AT 450-459 drejer sig om forvandet bror eller søster, mens AT 460-499 fokuserer på hovedpersonens udførelse af en overnaturlig opgave; men her har jeg ikke kunnet finde nogle filmeksempler.

AT 500-559 udgør en gruppe af meget forskellige eventyr med det ene til fælles, at hovedpersonen får *hjælp* fra dæmoner eller dyr med særlige (overnaturlige) egenskaber, hvad der imidlertid også kan være et motiv i mange andre eventyr. Her findes navnlig *Askepot* i flere filmversioner (eksempelvis hos Disney af Ben Sharpsteen & Wilfred Jackson m.fl., 1950 – i skærende kontrast til den ironiske *Swing Shift Cinderella* af Tex Avery, 1945). Dybsindig er *Fiskeren og hans kone*, som beretter om, hvor galt det kan gå, når mennesket gribes af storhedsvanvid; denne historie har nordmanden Øjvind S. Jorfald gendigtet i den korte tegnefilm *Flynderen* (1992) med to brødre som hovedaktører.

Langt de fleste trylleeventyr beskriver magiske midler; men i eventyrtyperne AT 560-649 udgør genstanden eller redskabet hovedmotivet. Der optræder i mange af disse eventyr tillige tjenende dæmoner eller hjælpende dyr (som i AT 561 og AT

562). *Aladdin* kendes ikke mindst gennem Disney-koncernens filmatisering (af John Musker & Ron Clements, 1992), om end der her er tale om en meget fri fortolkning af det arabiske eventyr. Alene i Danmark er *Fyrtojet* blevet filmatiseret som både - meget kort - spillefilm (Viggo Larsen, 1907), tegnefilm (Svend Methling, 1946) og dukkefilm/claymation (Mihail Badica, 1993). Svend Methlings film udmærker sig først og fremmest ved at være tro mod Andersens eventyr, men også ved at være den første danske såvel farvefilm som tegnefilm i spillefilmlængde.

Eventyrtyperne AT 650-699 drejer sig om overnaturlig styrke eller viden, mens AT 700-749 beskriver diverse andre overnaturlige elementer. Her kan anføres silhuetfilmen *Eventyret om Prins Achmed* (Lotte Reiniger, 1926) og Walt Disneys mesterværk *Snehvide og de syv dværge* (af David Hand & Ben Sharpsteen m.fl., 1937) – helt forskellig fra den danske balletfilm *Snehvide* (Lars Brydesen & Ole John, 1984).

Til de filmatiserede trylleeventyr hører endvidere *Kohyrdens fløjte* (Te Wei, o. 1965 – kort tegnefilm efter kinesisk eventyr) og *Kirikou og troldkvinden* (Michel Ocelot, 1998 – tegnefilm efter afrikansk eventyr).

B. Legendeeventyr ('Religious Tales', AT 750-849)

eks.

Evas forskellige børn (Grimm, 1843, AT 758)

Jerusalems skomager (Waldemar Liungman, o. 1929, AT 777)

Den gamle mand og døden (Æsop, AT 845)

Legendeeventyrene er karakteristiske ved deres brydning mellem overtroen og den kristne tro; men mens *legenderne* tjener til styrkelse af troen, har legendeeventyrene

ved deres fabulerende måde at beskrive kendte motiver i relation til navnlig Bibelen på et mere underholdende sigte. Hvad det overnaturlige indhold angår, kan nogle af dem minde om trylleeventyrene, mens det moraliserende sigte ligner fablernes.

En del af legendeeventyrene tager udgangspunkt i Sankt Peter og Kristi (eller Guds) vandring på Jorden, hvor apostlen (og læseren!) erfarer menneskets dårskab, mens de såkaldte ætiologiske legendeeventyr tjener til at forklare, hvorfor dyr, mennesker eller dæmoner (ofte som en straf fra Gud) har fået deres nuværende udseende og funktion. Således forklarer *Evas forskellige børn*, hvorfor de nyvaskede børn bliver konger, grever og riddere, mens de uvaskede børn må 'nøjes' med at blive bønder, håndværkere og tjenere (i sagnvarianten hos J.M. Thiele bliver de snavsede børn endog oprindelsen til de underjordiske væsner!). *Jerusalems skomager* (eller *Den evige jøde*), som ligeledes findes hos Thiele, henviser til (den fiktive?) Ahasverus, der håner Jesus på vejen til Golgata og som straf må vandre hjemløs omkring indtil frelserens tilbagekomst. Han er senere blevet symbolet på hele det jødiske folks hjemløsheds- og bosættelsesproblematik. *Den gamle mand og Døden* er et opbyggeligt eventyr, der viser menneskets livsdrift, selv når det er svært.

Desværre findes der – mig bekendt – ingen nævneværdige film fra denne gruppe eventyr.

C. Romantiske eventyr

(‘Novelle/Romantic Tales’, AT 850-999) eks.

Klods Hans (H.C. Andersen, 1855, AT 853)
Den mandhaftige, standhaftige præstedatter
 (A.N. Afanasjev, AT 884B*)
Gresilla eller den tålmodige hustru

(Waldemar Liungman, 1926, AT 887)
Gråben (Svend Grundtvig, 1884, AT 900)
Svinedrengen (H.C. Andersen, 1842, AT 900)

Når denne gruppe fortællinger, der indholdsmæssigt minder om ridderromaner og romanviser, betegnes som eventyr, skyldes det bl.a. formen (f.eks. ”Der var engang ...”) og persongalleriet bestående af konger, prinsesser og røvere m.fl. De handler ofte om diverse forviklinger i forbindelse med parforholdet og er karakteristiske ved hverken at have det overnaturlige eller det skæmtende som hovedmotiv. Typisk er eventyret om *Klods Hans* (hos Grundtvig kaldt Esben Askepuster og hos E.T. Kristensen Esben Askefis), der handler om, hvorledes den yngste af tre brødre i kraft af sin frejdighed og frækhed vinder prinsessen, en frigjorthed, der er blevet videreført i Mihail Badicas dukkefilm *Klods Hans* (1999). I *Den mandhaftige, standhaftige præstedatter Vasilisa Popovna* drejer det sig om den lige så kække Vasilisa, som med klogskab og kvikke bemærkninger tør forsmå tsaren – til forskel fra den forsagte og selvudslettende Gresilla (hvorom både Marie de France, Boccaccio, Chaucer og Perrault har skrevet), som finder sig i alle ægtemandens ydmygelser. Endelig er der eventyrene om *Gråben* eller *Svinedrengen*, hvor parforholdet (i H.C. Andersens version) ikke lykkes på grund af den stolte prinsesse, frit fortolket i Poul Ilsøes tegnefilm *Svinedrengen og prinsessen på ærten* (1962).

D. ‘Eventyr om dumme dæmoner’ (‘Tales of the Stupid Ogre’, AT 1000 1199) eks.

Hvem der først bliver vred (Svend Grundtvig, 1884, AT 1000)
Askeladden som åd om kap med trolden

(Asbjørnsen & Moe, o. 1843, AT 1088-)
Skipperen og Gamle-Erik (Asbjørnsen & Moe, 1865/1871, AT 1179)

Hovedmotivet for denne gruppe, der har træk fælles med både trylle- og skæmteeventyr, er dæmonens overvindelse ved hovedpersonens (uhæderlige) list, hvor typerne AT 1170-1199 indtager en særstilling ved tillige at rumme Faust-motivet: 'Sjæl solgt til Djævelen'. Nogen filmeksempler kan jeg imidlertid ikke give.

III. Skæmteeventyr ('Jokes and Anecdotes', AT 1200-1999)
eks.

De syv molboer (*Die sieben Schwaben*,

Grimm, 1819, AT 1231-)

Hyrdedrengen og ulven (*Æsop*, AT 1333)

Ægget (Jens Kamp, 1891, AT 1430? – sml.

H.C. Andersens digt: *Konen med æggene*, 1836)

Store Per og lille Per (Klaus Berntsen, o.

1873, AT 1535 – jf. H.C. Andersen: *Lille Claus og store Claus*, 1835)

Kejserens nye klæder (H.C. Andersen,

1837, ~AT 1620)

Den tapre lille skrædder (Grimm, 1812, AT 1640-)

Goddag – til et økseskaft (Svend Grundtvig, 1861, AT 1698J)

Ingen præst i himlen (Waldemar Liungman, 1932, AT 1738A*)

Eventyret om Slaraffenland (Grimm, 1815, AT 1930)

Her er tale om en stor gruppe skæmtende eventyr om ægtefolk, om kloge og dumme personer, om præster og religiøse handlinger, om særlige befolkningsgrupper – og om løgne. I en hverdag på grænsen mellem det realistiske og det usandsynlige eller overdrevne beskrives på ironisk og drillende vis 'de nære ting' hos jævne

mennesker samt forholdet mellem intrigemageren og autoriteterne i lokalsamfundet. Skæmteeventyret kan derfor ses som et spejlbillede (eller vrængbillede!) af den ydre verden, mens trylleeventyret forsøger at trænge gennem spejlet til en indre virkelighed. – Skønt skæmteeventyrene ofte er primitivt fortalte og moralsk betænkkelige, røber de en for 'finkulturen' sjælden frigjorthed og ligefremhed. Blandt filmversionerne har vi den danske tegnekortfilm *Konen med æggene* (Kjeld Simonsen, 1970), den engelske silhuetfilm *Den tapre lille skrædder* (Lotte Reiniger, 1954) og klassikeren *Den tapre skrædder* (Disney, 1938), hvor Mickey har hovedrollen.

IV. Formeleventyr ('Formula Tales', AT 2000-2399)

eks.

En underlig svend (Svend Grundtvig, 1884, AT 2014A)

Den stohr kahg (Svend Grundtvig, 1854, AT 2025)

Pandekagen (Asbjørnsen & Moe, o. 1866, AT 2025)

Katten (Svend Grundtvig, 1861, AT 2027)

Den gyldne nøgle (Grimm, 1819, AT 2260)

Fra bukser til ingenting (Waldemar Liungman, o. 1882, AT-)

For disse formel- eller remseeventyr gælder det, at ordsammensætningen, lydefterligningen (af f.eks. dyr) og rytmen er væsentligere end selve indholdet, der i flere tilfælde er nonsens. (Sml. remser, rim og ordspil). *En underlig Svend* minder en del om *Goddag – til et økseskaft*, men demonstrerer desuden, at ikke alt er så slemt, at det ikke også er godt for noget. "Den stohr kahg" hører til de relativt få eventyr, som er gengivet på dialekt (her: sønderjysk) og er endvidere ejendommeligt ved som 'hovedperson' at have en kage, der oven i

købet bliver ædt til sidst!

Fremhæves skal også remseeventyret *Katten*; det handler om en grådig kat, der æder alt, hvad den møder på sin vej, men som ender med at få maven sprættet op, så at alle kommer levende ud igen. Dette eventyr har træk fælles med *Rødhætte* – og i øvrigt også med den græske myte om Kronos, der æder sine børn, men senere må brække dem op igen. I Asbjørnsen & Moes variant sluger katten tillige solen og månen, en parallel til den nordiske mytologi om ulve, Skoll og Hate.

Endelig repræsenterer typerne AT 2250-2299 en form for *antientyrr*, der bryder med det traditionelle handlingsmønster ved at stoppe på det mest spændende sted og lade læseren gætte sig til resten! Det drejer sig om de såkaldte gådeeventyr, som bl.a. er beskrevet af Laurits Bødker (i *The Nordic Riddle*, 1964).

V. Uklassificerede eventyr ('Unclassified Tales', AT 2400-2499) eks.

Den kloge karl (Grimm, 1837, AT 2411)
Musefangeren (Svend Grundtvig, 1884, AT 2411)

Den anførte eventyrtype beskriver Thompson som *The Boy with Active Imagination*, hvad der henviser til drenge evne til at bruge sin fantasi og uden at bestille noget bilde arbejdsgiveren ind, at han er i færd med at fange de mus, han tænker på!

For hverken gruppe IV eller gruppe V findes der mig bekendt filmeksempler; men grupperne er dog for fuldstændighedens skyld nævnt her.

Uden for Aarne & Thompsons klassificering har vi de såkaldte *dilemmaeventyr*, der er karakteristiske ved, at de munder

ud i et dilemma, som tilhørerne så selv må løse (jf. f.eks. Janne Lundström: *Regnbuens fange – 50 dilemmaeventyr fra Afrika*, 1988, dansk udg. 1992).

Endelig er der en gruppe (kunst)eventyr, som undertiden kaldes *antientyrr*, og som i lighed med modmyten udmærker sig ved så at sige at stille al ting på hovedet. Villy Sørensen er vel nok den mest kendte forfatter på området med geniale historier som *Det ukendte træ* (1953), *Blot en drengestreg* (1953 – sikkert med motiv lånt fra Grimms *Wie Kinder Schlachtens miteinander gespielt haben*, 1812, AT 2401) og *En glashistorie* (1964 – hvor H.C. Andersens *Snedronningen* fra 1845 helt fordrejes). Filmiske eksempler på antientyrr er (ud over Tex Averys) Jannik Hastrups tegnefilm *Hvordan det videre gik den grimme ælling* (1981) og Charlotte Sachs Bostrups spillefilm *Askepop* (2003).

For de filmatiserede kunsteventyrs vedkommende tager langt de fleste afsæt i de samme fantastiske motiver, som vi træffer i trylleeventyrene. Det gælder eksempelvis *Snedronningen*, der bl.a. findes som tegnefilm (Lev Atamanov, 1957) og som 'computerfilm' (Jacob Jørgensen & Kristof Kunczewicz, 2000 – med découper af Dr. Margrethe II), *Nøddeknækkerprinsen* (Paul Schibli, 1990 – tegnefilm efter E.T.A. Hoffmanns eventyr, 1816) og *Den standhaftige tinsoldat* (Ivo Caprino, 1955 – dansk dukkefilm efter H.C. Andersens eventyr, 1838). Præg af trylleeventyr har ligeledes filmatiserede eventyr(romaner) som *Pinocchio* (hos Disney af Ben Sharpsteen & Hamilton Luske, 1940 – efter Carlo Collodi, 1880, AT 703), *Alice i Eventyrland* (hos Disney af Clyde Geronimi & Hamilton Luske, 1951 – efter Lewis Carroll, 1865), *Peter Pan* (hos Disney af Hamilton Luske, 1953 – efter

J.M. Barrie, 1904), *Lille Nemo* (Masami Hata & William Hurtz, 1992 – efter Winsor McCay, 1905), *Shrek* (Andrew Adamson o.a., 2001 – efter William Steig), *Drengen der ville gøre det umulige* (Jannik Hastrup, 2003 – med manus af Bent Haller), *Den uendelige historie* (Wolfgang Petersen, 1984 – efter Michael Ende, 1979), *Hodja fra Pjort* (Brita Wielopolska, 1985 – efter Ole Lund Kirkegaard, 1970) og *Harry Potter og De vises Sten* (Chris Columbus, 2001 – efter J.K. Rowling, 1997), hvoraf de tre sidstnævnte er spillefilm. Bl.a. *Alice i Eventyrland*, *Lille Nemo* og til en vis grad *Peter Pan* spiller på dobbeltheden mellem drøm og virkelighed, mens *Den uendelige historie* og *Harry Potter* veksler mellem den (social)realistiske virkelighed og fantasiens (fiktive) verden. Ud over *Pinocchio*s egen charme er fortællingen interessant ved at have givet stof til Brian Aldiss' novelle *Super-Toys*, som Spielberg efter Kubricks projekt på blændende vis har givet en dystre fremtidsvision af i *A.I.* (2001). Hvor det lykkes eventyrets *Pinocchio* ved den gode fes hjælp at blive forvandlet fra marionetdukke til dreng, formår science fiction filmens David ikke at udvikle sig fra robot til menneske – om så der går flere tusinde år – og filmen slutter med, at David kun har drømmen tilbage.

Det er ejendommeligt (og tankevækkende), at eventyr, hvis rødder går tilbage til en mytologisk urtid, hvor der ikke var noget klart skel mellem det rationelle og det irrationelle, trods det nutidige teknologiske og informationssamfund har kunnet bevare deres fascinationskraft. Og så rejser det store spørgsmål sig, om den fantastiske virkelighed virkelig stadig findes – eller om vi som robotten David i *A.I.* blot har drømmen i behold?

Note

AT står for *Aarne & Thompsons* typenummering i *The Types of the Folktale* (1961).

Litteratur

- Bellinger, Gerhard J.: *Mytologisk leksikon* (1989, dansk udg. v/ Gyldendal, København, 1993)
- Breuning, Ulrich (red.): *Børnefilmkataloget* (Det Danske Filminstitut & Bibliotekscentralen, 1986-)
- Breuning, Ulrich & Frans Rasmussen: *Børnefilm og video* (Det Danske Filminstitut & Dansk Bibliotekscenter, 1991-)
- Clute, John & Peter Nicholls (red.): *The Encyclopedia of Science Fiction* (Orbit, London, 1999)
- Green Jensen, Bo: *Det første landskab. Myter, helte og kunsteventyr* (Rosinante, København, 1999)
- Holbek, Bengt & Iørn Piø: *Fabeldyr og Sagnfolk* (Politikens Forlag, København, 1967)
- Høgh, Carsten: *Eventyrleksikon* (Rosinante, København, 2002)
- Scherf, Walter: *Lexikon der Zaubermärchen* (Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 1982)
- Lüthi, Max: *Das europäische Volksmärchen* (Francke Verlag, München, 1947)
- Lüthi, Max: *Märchen* (Metzler, Stuttgart, 1962)
- Tismar, Jens: *Kunstmärchen* (Metzler, Stuttgart, 1983)
- Leibfried, Erwin: *Fabel* (Metzler, Stuttgart, 1967)
- Rosenfeld, Hellmut: *Legende* (Metzler, Stuttgart, 1961)
- Sydow, C.W. von: *Våra folksagor* (Natur och kultur, Stockholm, 1941)
- Ramløv, Preben: *Myter og folkeeventyr. Væsen, funktion og historik* (Gyldendal, København, 1977)
- Olrík, Axel: *Nogle grundsætninger for sagnforskning* (heri: *Episke love for folkedigtningen*; Det Schønbergske Forlag, København, 1921)
- Thompson, Stith & Antti Aarne: *The types of the Folktale* (Academia Scientiarum Fennica, Helsinki, 1961)
- Thompson, Stith: *The Folktale* (Holt, Rinehart and Winston, New York, 1946/1977)
- Thompson, Stith: *Motif-Index of Folk-Literature*, vol. 1-6 (Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, 1979)
- Schepelern, Peter (red.): *Filmleksikon* (Munksgaard/Rosinante, København, 1995)

Schepelern, Peter: *Film og genre* (Gyldendal, København, 1981)

Simonsen, Michèle o.a.: *Eventyrindeks*
(DanskBiblioteksCenter, København, 1999–)

Strick, Philip: *Science Fiction Movies* (Octopus Books Limited, London, 1976)

Der henvises i øvrigt til den udførlige litteraturliste i *Eventyrleksikon*.