

# **Troll mot Zmeu**

En sammenlikning mellom norske og rumenske eventyr

**Mara Georgiana Mezei**  
Masteravhandling  
Nordisk litteratur  
Våren 2006

Takk til Sanda Tomescu Baciu og Gudleiv Bø for hjelp og tillit.

Takk til min kjære Magnus for tålmodighet.

## Innhold

Innledning	4
I. Ti eventyr, fem par, to land	
1. <i>Prâslea og gulleplene</i> og <i>De tre kongsdøtre i berget det blå</i>	10
1.1. Strukturell sammenlikning	10
1.2. Tematisk sammenlikning	17
2. <i>Greuceanu</i> og <i>Fugl Dam</i>	27
2.1. Strukturell sammenlikning	27
2.2. Tematisk sammenlikning	32
3. <i>Kong Aleodor</i> og <i>Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur</i>	41
3.1. Strukturell sammenlikning	41
3.2. Tematisk sammenlikning	45
4. <i>Gutten som ble født med en bok i handa</i> og <i>Soria Moria slott</i>	51
4.1. Strukturell sammenlikning	51
4.2. Tematisk sammenlikning	57
5. <i>Ileana Sânzâiana</i> og <i>Lurvehette</i>	65
5.1. Strukturell sammenlikning	65
5.2. Tematisk sammenlikning	71
II. Bemerkninger	
1. Strukturelle bemerkninger	82
2. Tematiske bemerkninger	84
Konklusjon	89
Litteraturliste	91
Sammendrag	92
Vedlegg: Rumenske eventyr (sammendrag)	

## Innledning

”Det var en gang...” det er slik historien begynner. Med dette merkes det allerede at det er snakk om en magisk verden uten grenser og tid, man kommer inn i selv folkesjelen hvor alt er mulig, hvor hestene flyr eller går over vann, hvor dyr og hele naturen snakker akkurat som mennesker, hvor de svake blir sterke, hvor helten går over alle hindringene for å gjenskape balansen mellom godt og ondt.

Jeg har alltid vært fascinert av denne verden, først som barn når alt virket magisk, men likevel troverdig, og etterpå som voksen når jeg var i stand til å åpne andre dører som stod bak selve historien. Det første norske eventyret jeg leste var *Dukken i gresset*, som 20-åring, mens jeg studerte norsk i Romania. Det virket merkelig for meg først og fremst fordi det var så kort og jeg var vant til de komplekse rumenske eventyrene. Etter å ha lest flere norske eventyr oppdaget jeg en helt annerledes verden, en verden som var sterkt knyttet til naturen og på en måte mer virkelighetspreget enn den rumenske eventyrverden. Derfor bestemte jeg meg for å se nærmere på disse to entyrverdenene og se om det var mulig å finne likheter mellom dem, tross den åpenbare forskjellen.

Rumenske folkeeventyr har aldri vært oversatt til norsk, så en del av arbeidet mitt vil være å lage sammendrag på norsk av de rumenske eventyrene jeg vil bruke i analysen min. Disse vil jeg legge ved avhandlingen. I forhold til oversettelsen vil jeg nevne at grunnen til at jeg har brukt rumenske ord for de antagonistiske skikkelsene i eventyret er at med dette kan jeg bedre framheve det som er typisk for rumenske eventyr. Av praktiske grunner, har jeg likevel brukt norsk grammatikkregler for å bøye disse rumenske ordene. For å gi autentisitet til analysen vil jeg bruke sitater på rumensk. Disse vil jeg oversette til norsk.

Oversettelsen fra rumensk til norsk vil ikke være enkel, først og fremst fordi mesteparten av ordene er gamle og brukes ikke lenger og det er en utfordring å finne

deres ekvivalent på norsk. Derfor føler jeg at det er nødvendig å bruke to utgaver av rumenske eventyr: en med originale tekster og en forenklet versjon.

Siden det er folkeeventyr jeg vil se nærmere på, vil jeg bruke den historiske første eventyrsamlingen fra hvert land, det vil si Petre Ispirescus *Legende sau Basmele românilor* (Legender eller rumenernes eventyr) fra Romania og Asbjørnsen og Moes *Samlede eventyr* fra Norge. Petre Ispirescu ga ut sitt første eventyr *Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte* (Ungdom uten alderdom og liv uten død<sup>1</sup>) i 1862. *Legende sau basmele românilor* (Legender eller rumenernes eventyr<sup>2</sup>) ble utgitt i 1882. Asbjørnsen og Moe begynte utgivelsen av *Norske Folkeeventyr* i 1841 og dette ”innebar en stilistisk fornyelse av det norske litteraturspråk”. (Aschehoug og Gyldendals leksikon. 61. 1995).

Til min strukturelle analyse av norske og rumenske folkeeventyr vil jeg bruke V. I. Propps prosedyre<sup>3</sup>. Jeg vil bruke dette skjemaet som filter og se hvilke sekvenser som filtreres, men jeg er mest interessert i å se hva som blir igjen, hva som er spesielt og ikke stemmer med den generelle 1.-W. utviklingen. Det som ikke passer til skjemaet og andre interessante bemerkninger vil jeg også ta opp i en tematisk analyse av eventyrene. Den norske oversettelsen av Propps funksjoner gjengir jeg fra Irene Engelstads *Fortellingens mønstre – En strukturell analyse av norske folkeeventyr*<sup>4</sup>:

### Forberedende del

1. Innledning som fastslår utgangssituasjonen. (*ikke funksjon*).
2. Et av medlemmene i en familie forlater hjemmet. (definisjon: *Fravær*).
3. Det stilles opp et forbud for helten. (*Forbud*).
4. Forbudet overtredes. (*Overtredelse*).
5. Antagonisten prøver å skaffe seg opplysninger. (*Spørsmål om opplysninger*).

---

<sup>1</sup> Egen oversettelse

<sup>2</sup> Egen oversettelse

<sup>3</sup> Denne prosedyren presenterer Propp i verket *Morphology of the Folktale*, som ble først oversatt til engelsk i 1968.

<sup>4</sup> Jeg gjengir oversettelsen fra Irene Engelstads *Fortellingens mønstre-En strukturell analyse av norske folkeeventyr*. Oversettelsen ble laget av Einar Eggens i forbindelse med et seminarinnlegg.

6. Antagonisten mottar opplysninger om sitt fremtidige offer. (*Opplysninger oppnådd*).
7. Antagonisten prøver å narre sitt offer for å få tak i det eller noen av dets eiendeler. (*Bedrag*).
8. Offeret går i fellen og hjelper dermed ufrivillig sin fiende. (*Ufrivillig medvirkning*).

### Hovedhandlingen

- A. Antagonisten skader et av medlemmene av familien. (*Misgjerning*).
  - a. Et av familiemedlemmene mangler noe, har lyst til å eie noe. (*Mangel*).
- B. Misgjerningen eller mangelen blir kjent. Man ber eller befaler helten å gjenopprette skaden, bøte på mangelen. (*Formidling, overgangsmoment*).
- C. Helten bestemmer seg til eller går med på å handle. (*Begynnende motaksjon*).
- ↑. Helten forlater sitt hjem. (*Avreise*).
- D. Helten underkastes en prøve som forbereder ham til å motta en magisk gjenstand eller et magisk hjelpemiddel. (*Giverens første funksjon*).
- E. Helten reagerer på den fremtidige givers handlinger. (*Heltens reaksjon*).
- F. Helten mottar den magiske gjenstand. (*Mottagelse av den magiske gjenstand*).
- G. Helten føres eller bringes i nærheten av den eller det han søker. (*Forflytning i rommet*).
- H. Helten og antagonisten møtes i kamp. (*Kamp*).
- I. Helten blir merket. (*Merke*).
- J. Antagonisten beseires. (*Seier*).
- K. Skaden gjenoprettes eller mangelen dekkes. (*Gjenopprettelse*).
- ↓. Helten vender tilbake. (*Tilbakereise*).
- Pr. Helten blir forfulgt. (*Forfølgelse*).
- Rs. Helten blir reddet. (*Redning*).
- O. Helten ankommer inkognito hjem igjen eller til et annet land. (*Ankomst inkognito*).
- L. En falsk helt gjør krav på å ha utført bedriften. (*Falske krav*).

M. Man stiller helten overfor en vanskelig oppgave. (*Vanskelig oppgave*).

N. Oppgaven utføres. (*Utførelse*).

Q. Helten blir gjenkjent. (*Gjenkjennelse*).

Ex. Den falske helt eller forræder blir avslørt. (*Avsløring*).

T. Helten opptrer i ny skikkelse. (*Forvandling*).

U. Den falske helt eller forræder straffes. (*Straff*).

W. Helten gifter seg og/eller bestiger tronen. (*Bryllup*)

Ved hjelp av dette skjemaet vil jeg forsøke å sammenlikne rumenske undereventyr med norske undereventyr ved å se hvilke episoder som er felles og hvor forskjellene ligger, men jeg vil også analysere personene i disse eventyrene. Ifølge Propp finnes det sju personer i et undereventyr<sup>5</sup>, nemlig:

1. Antagonisten, aggressoren
2. Giveren
3. Prinsessen og hennes far
4. Oppdragsgiveren
5. Helten
6. Hjelpemidlet eller hjelperen
7. Den falske helt

Disse skal jeg se nærmere på og prøve å vise hvordan de er presentert, i forhold til landet eventyrene hører til.

Det er mange som har vært kritiske mot Propps analytiske prosedyre. Jeg vil presisere at mitt mål ikke er å bevise at Propps hypoteser er riktige eller ikke, jeg bruker hans skjema kun som hjelpemiddel til analysen min. Det er likevel mulig at i noen tilfeller er det nødvendig med noen bemerkninger knyttet til denne saken.

Min sammenlikningsmetode innebærer å sette eventyrene sammen to og to (et norsk og et rumensk), og se nærmere på disse parene. Det å velge hvilke eventyr som skal danne et par er en utfordring i seg selv og vil uten tvil påvirke analysen. Derfor vil jeg plukke ut

---

<sup>5</sup> Her har jeg igjen brukt Irene Engelstads ”Fortellingens mønstre”

de eventyrene som ved første inntrykk likner på hverandre, men sjekke om dette fortsatt er gyldig ved en mer grundig analyse. For å unngå begrensingene denne sammensettelsen kan forårsake, vil jeg til slutt notere det som virker interessant i alle de ti eventyrene jeg tok for meg å analysere.



**Zmeu** = et antagonistisk figur i rumensk folketradisjon. *Zmeuen* representerer onde makter og den er grådig og egoistisk. Den ser menneskelig ut og har evnen til å slåss med våpen. *Zmeuen* pleier å bortføre en prinsesse. Den er vanligvis presentert sammen med hele familien: søstre, mor, far.

**Balaur** = et dragelignende vesen i rumenske eventyr. Den har i fleste tilfeller flere hoder. Den personifiserer onde makter, men kan også opptre som hjelper.

**Zgripsor** = ørnliknende vesen i rumensk folketradisjon, veldig stor fugl. *Zgripsor* møtes vanligvis i hunkjønn: *zgripsoroaica*. Den er vanligvis ond, men kan også hjelpe helten.

**Făt-Frumos** = (direkte oversettelse: făt = sønn, gutt; frumos = vakker). I rumenske eventyr står *Făt-Frumos* for modighetens og skjønnhetens personifikasjon. Det er den figuren som står sentralt i rumensk folketradisjon. *Făt-Frumos* er alltid en representant for det gode i verden.

## I. Ti eventyr, fem par, to land

### 1. *Prâslea og gulleplene og De tre kongsdøtre i berget det blå*

#### 1.1. Strukturell sammenlikning

##### Prâslea og gulleplene

1. *Innledning.* Det var en gang en konge som hadde et epletre med gullepler...
  - A.a. *Mangel.* Kongen får aldri smake gulleplene fordi noen stjeler dem på natten.
    - A. *Formidling.* Den eldste sønnen får lov til å holde vakt ved treet.

Cneg. Han sovner og klarer ikke fange tyven.
    - B. *Formidling.* Den andre sønnen får lov til å holde vakt ved treet.

Cneg. Han sovner og klarer ikke fange tyven.
    - B. *Formidling.* Den yngste sønnen, Prâslea, får lov til å holde vakt ved treet.
    - C. *Begynnende motaksjon.* Prâslea klarer å skade tyven og bestemmer seg for å følge etter blodsporet.
  - ↑. *Avreise.* Prâslea reiser hjemmefra.

Gneg. En av brødrene til Prâslea forsøker å gå ned kløfta, men blir redd og gir opp.  
Gneg. Den andre broren prøver, men han også mislykkes.
  - G. *Forflytning i rommet.* Prâslea går ned kløfta og kommer til *zmeuenes* land.
  - H. *Kamp.* Prâslea bekjemper den første *zmeuen*.
  - J. *Seier.* Prâslea dreper *zmeuen*.
  - H. *Kamp.* Prâslea bekjemper den andre *zmeuen*.

- J. *Seier*. Prâslea dreper *zmeuen*.
- H. *Kamp*. Prâslea bekjemper den siste og sterkeste *zmeuen*; raven og jenta hjelper helten.
- J. *Seier*. Prâslea dreper den siste *zmeuen*.
- K. *Gjenopprettelse*. Prâslea befri prinsessene og bestemmer seg for å gifte seg med den yngste.<sup>6</sup>
- ↓*neg. Tilbakereise*. Prâslea prøver å komme seg ut av kløfta, men brødrene hans forsøker å drepe ham, så han klarer ikke komme ut.
- L. *Falske krav*. Brødrene hans gjør krav på å ha frigjort jentene.
- D. *Giverens første funksjon*. Prâslea ser en *balaur* som vil spise noen *zgripsorunger*.
- E. *Heltens reaksjon*. Prâslea hjelper *zgripsorene* og dreper *bal Lauren*.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Som belønning for gjerningen setter moren til *zgripsorene* seg til Prâsleas disposisjon og så, med hennes hjelp, kommer han ut av kløften.
- ↓. *Tilbakereise*. Prâslea drar hjem.
- O. *Ankomst inkognito*. Prâslea kommer hjem. Han blir hos håndverkeren.
- M. *Vanskelig oppgave*. Den yngste jenta skal bare gifte seg med den som klarer å lage en vevstol som vever selv. Prâslea lover at han skal klare det.
- N. *Utførelse*. Prâslea lager vevstolen.
- M. *Vanskelig oppgave*. Jenta ber om å få ei klukkhøne med kyllingene av gull.
- N. *Utførelse*. Prâslea klarer å lage klukkhøna.
- Q. *Gjenkjennelse*. Jenta forstår at Prâslea lever.
- Ex. *Avsløring*. Alle skjønner at brødrene løy og at det ikke var de som hadde befridd jentene.
- U. *Straff*. Brødrene dør.
- W. *Bryllup*. Prâslea gifter seg med jenta.

*Prâslea og gulleplene* gjenspeiler mange av Propps funksjoner. Som forberedende del er det bare innledningen som er til stede. Så går eventyret over til hovedhandlingen. Det

---

<sup>6</sup> Her finner vi det som Propp kaller for K4., dvs. det at helten dreper en drage /troll for å befri en prinsesse som han gifter seg med senere. I dette tilfelle får han prinsessen som resultat av kampen. Det vil si at helten kan *finne* en prinsesse mens han er på en reise som ikke er knyttet til hennes befrielse.

som er interessant å merke her er at det nesten kan snakkes om gjenopprettelse (K) før heltens begynnende motaksjon (C) i forhold til mangelen (A.a) som er presentert i begynnelsen av eventyret. Kongen får smake eplene og er fornøyd, og prøver til og med å stoppe sønnen, men Pråsleas beslutning om å reise og finne tyven kommer fra hans eget ønske om å straffe den som har gjort noe galt. Da kan vi snakke om et uoppfylt ønske hos selve helten, en misnøye fordi han ikke har fanget tyven.

Funksjonene D, E, F er flyttet litt lenger ned i handlingen; helten får ”den magiske gjenstand” først etter å ha beseiret *zmeuene*. Han viser medlidenhet med *zgripsorungene*, han er ”godheten selv”. Det er ingen som ber ham om hjelp, han gjør det uten å nøle. Hos Propp er denne funksjonen kalt D7:

”Sometimes a helpless situation simply occurs without any pronouncement of a request (...) in these instances the hero is presented with the possibility of rendering assistance. Objectively this amounts to a test, although subjectively the hero is not aware of it as such” (Propp. 1968. 41-42).

Pråslea vet ikke at han blir testet, han reagerer med godhet og det er nettopp det som er grunnen til at han blir belønnet med ”den magiske gjenstand”: ”Sometimes these services correspond to requests; other times they are done purely through the kindness of the hero” (Propp. 1968. 43). I dette tilfelle er ikke ”den magiske gjenstand” noe konkret, fysisk, hjelpen kommer ikke i form av et objekt, men i det at hjelperen stiller seg til heltens disposisjon.

### **De tre kongsdøtre i berget det blå**

1. *Innledning*. Det var en gang en konge og en dronning. (A.a. *Mangel*. De kunne ikke få barn./ K. *Gjenopprettelse*. De får tre døtre ved hjelp av en fattigkjerring).
3. *Forbud*. Fattigkjerringa advarer kongen om at jentene ikke skulle komme ”under bar himmel før de ble femten år gamle; ellers kom det en snefloke og tok dem”.
4. *Overtredelse*. En dag, ”før den yngste kongsdatteren skulle fylle sitt femtende år”, blir jentene alene og, fristet av det fine været, går de ut i hagen. ”Det kunne da aldri komme vintervær en slik dag”, tenker de.

A. *Misgjerning*. Jentene blir tatt av en snøfloke.

B. *Formidling*. Kongen lover halve riket og gullkronen hans og en av døtrene til kone til den som klarer å redde prinsessene.

Cneg. Mange prøver, men ingen av dem lykkes.

C. *Begynnende motaksjon*. En kaptein, en løytnant og en soldat tar på seg oppdraget. Soldaten får nesten ikke lov til å dra, ingen tror på at han kan klare å redde prinsessene. Men han vil prøve seg fordi han hadde drømt om at "han skulle ut og lete etter prinsessene han med".

↑. *Avreise*. Soldaten reiser sammen med kapteinen og løytnanten. De kommer til et hus hvor de skal overnatte.

D. *Giverens første funksjon*. Løytnanten hjemme og passet huset.

Eneg. Han får besøk av "en ørliten kall med sidt skjegg. Han gikk på krykker og ba så vakkert om en skilling. Men vel han hadde fått den, falt den i gulvet for ham". Når løytnanten prøver å hjelpe ham, blir han slått ned.

D. *Giverens første funksjon*. Kapteinen blir hjemme og "skulle koke maten og stelle huset".

Eneg. Han får også besøk av den gamle mannen og blir lurt og slått ned.

D. Den tredje dagen kommer soldatens tur til å bli hjemme.

E. Soldaten lar seg ikke lure og klarer å presse den gamle mannen til å finne ut det han vil vite.

F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Helten finner ut hvor kongsdøtrene er: "østenfor gården her er det en stor haug, øverst på haugen skal du grave løs en firkantet torve, så ser du en svær steinhelle, og under den er et dypt hull. I det hullet må du vinde deg ned, så kommer du til en annen verden, og der er prinsessene hos bergtrollene. Men det er langt og det er mørkt nedetter, og det bærer både gjennom vann og varme."

Gneg. Kapteinen går ned hullet, men blir redd og kommer tilbake.

Gneg. Løytnanten går ned hullet, men han blir også redd.

G. *Forflytning i rommet*. Soldaten går ned hullet og kommer til trollenes slott.

F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Hos den eldste kongsdatteren, som bodde i en kobberstue, får han styrkedrikk.

- J. *Seier*. Helten dreper trollet.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Hos den mellomste prinsessen som bodde i en stor sal, ”og der var allting av pure sølv” får han mer styrkedrikk.
- J. *Seier*. Soldaten dreper trollet.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Han får enda mer styrkedrikk hos den yngste jenta som bodde i en gullsal.
- J. *Seier*. Han dreper det siste og sterkeste trollet.
- I. *Merke*. ”Den yngste prinsessen strøk av seg gullringen sin og knyttet i håret på ham. ↓neg. Soldaten prøver å komme seg ut av hullet, men løytnanten og kapteinen forsøker å drepe ham, så han klarer ikke å komme ut.
- K. *Gjenopprettelse*. De tre jentene er ført tilbake til menneskelandet.
- L. *Falske krav*. Løytnanten og kapteinen gjør krav på å ha frigjort kongsdøtrene. ”Så truet de prinsessene på livet, om de ikke sa at det var de som hadde frelst dem fra trollene”.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Soldaten går:

”fra rom til rom, både én dag og to dager og flere til. Han lukket opp skap og skuffer. Han grov oppe på hyllene og så på alle de gilde tingene som var der. Langt om lenge kom han til en bordskuff. Den dro han ut. Der lå det en gullnøkkel. Så prøvde han seg fram med denne nøkkelen på alle de låser som var. Men det var ingen som den passet til, før han kom til et lite veggskap over sengen. Inne i det fant han en gammel rusten pipe.”

Han begynner å spille og ”med det samme slo det ned et fuglefolk så svær at hele marken var svart”. Han får hjelp av mora til fuglene, en ørn ”så diger at det ikke var måte på det”; og så kommer han seg ut av hullet.

- ↓. *Tilbakereise*. Ørnen hjelper ham å komme tilbake til kongsgården.
- O. *Ankomst inkognito*. Soldaten kommer hjem.
- M. *Vanskelig oppgave*. For å utsette bryllupet med de falske heltene, ber jentene om å få ”et slik brikkespill som de hadde i berget det blå (...) Men alt de prøvde, var det ingen som var god nok til å gjøre et slikt spill”. Soldaten gir seg i lære hos en gullsmed og lover at han skal lage spillet.
- N. *Utførelse*. Ved ørnens hjelp, får soldaten tak i ”gullbrikkespillet som kongsdøtrene hadde i berget det blå”.

Q. *Gjenkjennelse*. Den yngste jenta gjenkjenner soldaten og viser fram ringen hun hadde knyttet i håret hans.

Ex. *Avsløring*. Alle forstår at kapteinen og løytnanten løy om å ha befridd jentene.

U. *Straff*. Kapteinen og løytnanten får ”unngjelde det med livet”.

W. *Bryllup*. Soldaten gifter seg med den yngste kongsdatteren.

Det at kongeparet i begynnelsen ikke har barn, kan også være analysert som A.a.(Mangel), men det er ikke det som utløser hovedhandlingen, det er mer en presentasjon som forbereder intrigen.

Det at han får styrkedrikk hos de tre kongsdøtrene oppstår som F. (mottagelse av den magiske gjenstand), kan virke som om helten ikke trenger å gjennomgå noen prøver for å gjøre seg verdig til den hjelpen, men han er villig til å hjelpe prinsessene og allerede det er en moralsk prøve. Han får den magiske drikken tre ganger og klarer å beseire de tre trollene. I sekvensen hvor han finner den gamle pipa som han vil prøve, får han hjelp av en ørn. Her skjer mottagelsen av ”den magiske gjenstand” gjennom søking. Han leter i alle rommene og skuffene for å se om han finner noe som kan hjelpe ham å komme seg hjem igjen. Det er slik han finner pipa.

For å kunne sammenlikne bedre har jeg satt eventyrenes funksjoner i en tabell og har brukt symbolet ”■/■neg” for å merke at en viss funksjon finnes i eventyret.<sup>7</sup>

Funksjoner	<u>Pråslea og gulleplene</u>	<u>De tre kongsdøtre i berget det blå</u>
1.	■	■
2.		
3.		■
4.		■
5.		
6.		
7.		

<sup>7</sup> Tabellen viser ikke funksjonene kronologisk; det er ikke det som egentlig er min hensikt. Jeg vil observere hvilke funksjoner som kan defineres i de to forskjellige eventyrene og hvor ofte de oppstår.

8.		
A.		■
A.a.	■	(■)
B.	■ ■ ■	■
C.	■neg ■neg ■	■neg ■
↑.	■	■
D.	■	■ ■ ■
E.	■	■neg ■neg ■
F.	■	■ ■ ■ ■ ■
G.	■neg ■neg ■	■neg ■neg ■
H.	■ ■ ■	
I.		■
J.	■ ■ ■	■ ■ ■
K.	■	(■) ■
↓.	■neg ■	■neg ■
Pr.		
Rs.		
O.	■	■
L.	■	■
M.	■ ■	■
N.	■ ■	■
Q.	■	■
Ex.	■	■
T.		
U.	■	■
W.	■	■

De to eventyrene er ganske like når det gjelder struktur. Ved å følge tabellen blir det tydelig at eventyrene har forskjellige utgangspunkter. I *Pråslea og gulleplene* utløses handlingen av A.a. (mangel), mens i *De tre kongsdøtre i berget det blå* er det A. (misgjerning) som får helten til å reagere. Det norske eventyret finner inneholder også 3. (forbud) og 4. (overtredelse), som forbereder misgjerningen; ingen av disse finnes i det andre eventyret. Funksjonen C. (begynnende motaksjon) er gjentatt i begge handlingene; andre prøver før helten, men ingen av dem klarer seg gjennom prøven.

Det samme med G. (forflytning i rommet). Det er to mislykkede forsøk før helten får sjansen til å prøve. I *Pråslea* blir brødrene redde for å fortsette ned i kløfta, så de vil tilbake og gir opp, mens *Pråslea* er modig og blir ikke skremt av mørket; det er akkurat



det som også skjer i *De tre kongsdøtre i berget det blå*. Først vil kapteinen og løytnanten gå ned i hullet men de blir redde og kommer tilbake, mens soldaten gjør det uten å nøle.

Begge heltene møter tre antagonister som de må beseire. Prøvene blir stadig vanskeligere, antagonisten blir stadig sterkere. Zmeuen blir større og større, trollet får fler og fler hoder. *De tre kongsdøtre i berget det blå* har en funksjon som *Prâslea og gulleplene* ikke har. Soldaten blir merket (I), han får prinsessens gullring i håret. Men i *Prâslea* finner vi noe annerledes: jenta hjelper helten ved å hente vann til ham og dermed klarer *Prâslea* å drepe den siste zmeuen.<sup>8</sup> Når det gjelder ↓. (tilbakereise) er første forsøk mislykket hos begge heltene: De som venter utenfor kløfta/hullet gjør krav på å ha utført heltedåden selv og prøver å drepe helten. Verdt å nevne her, er måten de kommer tilbake til menneskelandet på. I begge tilfellene er det en stor fugl som hjelper dem tilbake.

Resten av funksjonene i de to eventyrene er ganske like og kan klart defineres i forhold til Propps skjema. Begge eventyrene ender med bryllup.

## 1.2. Tematisk sammenlikning

I *Prâslea og gulleplene* er helten en av tre kongssønner, mens i *De tre kongsdøtre i berget det blå* er helten bare en soldat. Fra begynnelsen, gjennom en lavere militærgrad, er soldaten satt i motsetning til kapteinen og løytnanten. En soldat har ikke samme erfaringsnivå som en løytnant eller en kaptein. Denne forskjellen mellom personene er understreket av alder i det rumenske eventyret: den yngste sønnen kan tenkes å ikke være flink og erfaren nok til å klare oppdraget, i motsetning til de to eldre sønnene som får lov til å prøve seg uten å nøle. Likevel er den norske opposisjonen mye sterkere fra

---

<sup>8</sup> Dette har ikke noe bestemt funksjon i forhold til Propps skjema, men episoden er svært vanlig i rumenske eventyr.

en sosial synsvinkel. Dette gjenspeiler troen på at *de små* og *ubetydelige* kan klare mer enn de som er sett på som *passende* til å klare oppdraget.

Soldaten drømmer om fremtiden, om oppdraget sitt, og det er derfor ham bestemmer seg for at det er skjebnen som leder ham. Han *vet* allerede at han kommer til å befri prinsessene.

De andre personene som også prøver seg har som rolle å fremvise heltens kvaliteter. For eksempel i *Prâslea og gulleplene* er det bare den yngste sønnen som får navn i historien. Dette er allerede en hentydning om at han klarer oppdraget. Når han holder vakt rundt treet, tar han med seg *cărți de cetit* (bøker til å lese). Så helten er ikke bare modig, men han er også lærd. Dette er et eksempel på den pedagogiske rollen eventyrene har.

I rumenske eventyr er helten ofte en prins, mens i norske dreier det seg oftest om en fattig gutt som blir rik til slutt (det krever identitetsskifte og det er derfor han drar hjemmefra). Det kan være et tegn på at historien behandlet de to folkeslagene annerledes. Om forholdet mellom eventyr og historie og aktuelle temaer skriver rumeneren Gheorghe Vrăbîe:

Și în basme există teme istorice, adică „mitologice” și „legendare”, „antropologice” („istoria” în cazul basmului fiind luată într-un alt sens decât în literatura scrisă). Acestea, din câte se va vedea, sunt cele mai frecvente. Dar, alături de ele, povestitorii dezvoltă și teme actuale (...) cu alte cuvinte, tematica basmelor este corelată cu profilul societății și deci și basmul evoluează odată cu aceasta. (Vrăbîe. 1975. 23)

Han mskriver her at eventyrene også inneholder historiske temaer, dvs. mytologiske, legendariske, antropologiske temaer (*historie* i eventyr har en annen betydning enn *historie* i skriftlig litteratur). I tillegg til disse temaene utvikler fortelleren aktuelle temaer også. Med andre ord står eventyrtematikken i sammenheng med samfunnet og eventyret utvikler seg i forhold til det.

Måten prinsessene oppfører seg på når de ser helten som har kommet for å redde dem er svært annerledes i disse to eventyrene. Den rumenske prinsessen sier: ”Mulțumesc lui

Dumnezeu ca ajunsei să mai văz om de pe tărâmul nostru. Cum ai ajuns aici, frate (...) aici este moșia a trei frați zmei care ne-a răpit de la părinții noștri, și suntem trei surori și fete de împărat de pe tărâmul de unde ești tu.” (Takk Gud for at jeg får se et menneske igjen. Hvordan kom du deg hit, kjære deg? Dette er gården til tre *zmeubrødre* som har bortført oss fra våre foreldre og vi er tre søstre og kongsdøtre fra den verden du også kommer fra)<sup>9</sup>. Så sier hun:

Ei sunt in adevăr voinici (...) însă cu vrerea lui Dumnezeu poate ii vei birui. Dară, până una alta, ascunde-te, vai de mine! Undeva să nu dea zmeul peste tine in casa lui, că e năbădăios și se face leu-paraleu. Acum e timpul când are sa vină la prânz, si are obicei de aruncă buzduganul cale de un conac și lovește in ușă, în masă și se pune în cui.

[De er trolig sterke (...) men, med Guds hjelp kommer du til å beseire dem. Men, gjem deg nå slik at *zmeuen* ikke finner deg i huset sitt, for han er slem og blir veldig sint. Han kommer snart hjem for å spise og han pleier å kaste klubben sin før han kommer og den slår døra, bordet og henger seg på veggen].<sup>10</sup>

Den norske prinsessen sier: ”Å, nei, kommer det kristent folk hit! (...) Bære meg for deg hva vil du her? (...) Kjære vene, gå! Kommer trollet hjem, gjør han ende på deg med det samme. Han har tre hoder.”

Prinsessene i disse to eventyrene er lidende helter, de er passive og venter på prinsen som skal redde dem. Den norske jenta virker neste skremt av å se soldaten og prøver til og med å få ham til å ombestemme seg. Dette i seg selv er en prøve som tester heltens mot og gjør ham verdig av prinsessens hjelp, nemlig styrkedrikken: ”Ja, når du er så stri, så får jeg vel se om jeg kan hjelpe deg.” Prinsessen *vet* i norske eventyr, hun er i stand til å hjelpe, hun vet hvordan helten kan beseire trollet. Den rumenske jenta virker mer passiv, hun er takknemlig og forventer at Pråslea er modig og sterk nok til å klare seg. Men hun også ber ham om å gjemme seg når *zmeuen* kommer og han nekter det.

Rett etter at de to er ferdige med å snakke dukker antagonisten opp. *Zmeuen* gjør som han pleier å gjøre: litt før den kommer hjem, kaster den fra seg morgenstjernen<sup>11</sup>, som

---

<sup>9</sup> Egen oversettelse

<sup>10</sup> Egen oversettelse

<sup>11</sup> Morgenstjerne = en slags kølle med piget hode brukt som håndvåpen og som vekterstav (Bokmålsordboka. 1994. 342)

henger seg opp av seg selv på veggen. Heltens reaksjon er å ta morgenstjernen og kaste den tilbake, lenger enn *zmeuen* hadde kastet den. Da blir *zmeuen* skremt og ved døra sier han: ”Hâm! Hâm! Aici miroase a carne de om de pe tărâmul celălalt!” som tilsvarer akkurat det trollet sier: ”Tvi, tvi! Her lukter det kristenmanns blod og bein i mitt hus”. Både trollet og *zmeuen* har evnen til å lukte at et menneske har vært der. De merker med en gang at et menneske har vært der. ”Folktale demons obviously have an instinctual ability to detect the presence of a human in their home.”(Röhrich. 1991. 93) Dette virker merkelig siden prinsessen selv er menneske og laget av samme kjøtt og blod som alle andre mennesker.

I rumensk folketradisjon er *zmeuen* presentert på forskjellige måter. Ofte er det tre av dem og *zmeukjerringa* og hennes tre svigerdøtre kommer i tillegg. (Vrabie, Gheorghe. 1975. 62).

Trollet blir lurt av prinsessen som lysker ham til han sovner og ”så listet soldaten seg inn med sverdet og slo av trollet alle tre hodene med ett hugg”. I motsetning beskriver det rumenske eventyret hele kampen mellom Prâslea og *zmeuen*. Når *zmeuen* ser Prâslea sier han: ”Cum vrei să ne batem? În buzdugane să ne lovim, in săbii sa ne tăiem, ori in luptă sa ne luptăm?” (Hvordan skal vi slåss? Skal vi bruke morgenstjerne, sverd, eller skal vi bryte?). Det er spørsmål som finnes i mange rumenske eventyr og som uttales av enten helt eller antagonist. Det er nesten som et ritual før kampen starter. Noen ganger dreier det seg ikke om et spørsmål, men om et forslag. Bryting er foretrukket, men i noen tilfeller brukes det flere måter å slåss på. Våpnene varierer fra eventyr til eventyr, men kampen ender alltid med bryting.

Når helten kommer til den siste prinsessen må han bekjempe den sterkeste av antagonistene. Her får også Prâslea hjelp av prinsessene han har befridd. Prinsessene *vet*, de også, men hjelpen kommer bare før den siste kampen. Her møter han også den yngste prinsessen, som er den vakreste av alle tre og som han velger som kone. Så den vanskeligste prøven blir når han skal befri den han er forelsket i. Det at helten forelsker seg er en premie for prinsessen. I det norske eventyret har det første trollet tre hoder, det

andre har seks og den siste har ni hoder. Og det samme skjer med *zmeuene*: den første er sterk, den andre er sterkere, den tredje er sterkest.

Repetisjon er selvfølgelig til stede her. Folkefortelleren bruker nesten samme ord for å beskrive de tre sekvensene, alt er gjentatt. Max Lüthi forklarer denne fremgangsmåten slik:

All orally transmitted literature is fond of repetition, as it provides a point of rest for both the speaker and the listener (...) Three times the identical situation is repeated- un unrealistic construction in itself. Three times we find the same words (...) Of course, some popular storytellers, too, show a natural delight in variation and reformulation. Just as a tendency toward repetition and a tendency toward variation vie on another in the subject matter of the folktale- the dragon fight is repeated three times; but the first dragon has one head, the second dragon three, the third dragon six, for example- contrary tendencies appear on the verbal level as well (Lüthi. 1982. 46,48)

Lüthi mener også at ingen forteller er fornøyd med å si ”og alt skjedde som før”, men han/hun vil skape et bilde, selv om det er akkurat samme bilde som før. (Lüthi. 1982. 51). Dette er lett å merke i de to eventyrene som blir analysert i dette kapitlet.

Beskrivelsen av den siste kampen (mot den sterkeste antagonist) er mer detaljert, selv om i det norske eventyret finnes det egentlig ikke noe kamp, trollet blir drept mens han sover. Likevel hugger soldaten tre hoder av det første trollet og seks av det andre uten noen vanskeligheter, men når han kommer til trollet som har ni hoder ”var sverdet for kort og rakk ikke lenger”. Det niende hodet våkner og begynner å brøle. Tross alt dette, klarer soldaten lett å hugge det siste hodet. På den annen side, er kampen mellom Prâslea og den siste *zmeuen* mer tragisk og mer detaljert:

Atunci se învoiră să se ia la luptă dreaptă, și se luptară și se luptară, zi de vară până seara; iar când fu pe la nămieș, se făcură amândoi două focuri și așa se băteau; un corb însă le tot da ocol croncănind. Văzându-l, zmeul îi zise:

- Corbule, corbule! Ia seu în unghiile tale și pune peste mine, că-ți voi da stârvul ăsta ție.

- Corbule, corbule! Îi zise și Prâslea, dacă vei pune pe mine seu, eu îți voi da trei stârvuri

- Unde da Dumnezeu să cadă o asemenea tiflă peste mine! Mi-aș sătura sălașul întreg.

- Adevăr grăiește gura mea, îi răspunse Prâslea.

Corbul, fără a mai intarzia, aduse în unghiile sale seu, puse peste viteazul Prâslea, și prinse mai multă putere.

Către seară zise zmeul către fata de împărat, care privea la dâșii cum se luptau, după ce se făcuseră iară oameni:

- Frumușica mea, dă-mi nițică apă să mă răcoresc, și-ți făgăduiesc să ne cununăm chiar mâine.

- Frumușica mea – îi zise și Prâslea - dă-mi mie apă și-ți făgăduiesc că te duc pe tărâmul nostru și acolo să ne cununăm.

- Să-ți audă Dumnezeu vorba, voinice, și să-ți împlinească gândul! îi răspunse ea. Fata de împărat dete apă lui Prâslea de bău și prinse mai multă putere; atunci strânse pe zmeu în brațe, îl ridică în sus și, când îl lăsă jos, îl băga până în genunchi în pământ; se opinti și zmeul, ridică și el în sus pe Prâslea și, lăsându-l jos, îl băga până în brâu; puindu-și toate puterile, Prâslea mai strânse o dată pe zmeu de-i pârâi oasele și, aducându-l, îl trânti așa de grozav, de îl băga până în gât în pământ și-i tăie capul.

(Og så bestemte de seg for å slåss, og de sloss og sloss, fra morgen til kveld; og ved midnatt ble de til to flammer og slik sloss de; en ravn fløy rundt dem. Da han så ravnene, zmeuen sa:

- Ravn, ravn! Ta fett i klønene dine og legg det på meg og jeg skal gi deg liket til han jeg kjemper mot!

- Ravn, ravn! sa Prâslea også, hvis du legger fett på meg skal jeg gi deg tre lik.

- Takk Gud for en slik lykke! Jeg kunne mate alle ravnene rundt her!

- Jeg snakker sant, svarte Prâslea.

Uten å tenke mer på det, hentet ravnene fett i klørne sine, la det over Prâslea og slik ble han sterkere.

Da kvelden kom og de ble til mennesker igjen, sa zmeuen til kongsdattera, som så på dem kjempe:

- Min kjære, gi meg litt vann så jeg frisker meg opp, og jeg lover deg at vi gifter oss i morgen!

- Min kjære, sa Prâslea også, gi meg litt vann og jeg lover deg at jeg tar deg med til vår verden og der skal vi gifte oss.

- Måtte Gud høre deg, kjære kriger, og oppfylle tankene dine! sa hun.

Kongsdattera ga vann til Prâslea og så ble han sterkere, så han klemte zmeuen mellom armene sine, løftet den og kastet den i bakken så den sto med jord opp til knærne. Og så prøvde zmeuen, han løftet Prâslea og kastet ham i bakken så han sto med jord opp til livet. Så samlet Prâslea alle kreftene sine og klemte zmeuen så hardt at beina hans knitret og han kastet den i bakken så den sto med jord opp til halsen og hugde hodet av ham.)<sup>12</sup>

Det rumenske eventyret legger tydeligvis stor vekt på den siste kampen. Prâslea og *zmeuen* kjemper flere dager, det viser en viss styrkelikhet mellom de to. I denne kampen, brukes det ikke bare kroppsmakt, men tankemakt også. Kampen viser hvilken av de to som er flinkest til å overbevise, og hvilken av dem som er best med ord. Prâslea klarer å få ravnene til å hjelpe *ham*, og ikke *zmeuen*. Han har mye mer å tilby: tre lik til ravnene mot litt fett og løftet om å gifte seg med jenta og ta henne med tilbake til menneskelandet mot litt vann. Begge har magiske krefter. *Zmeuen* er ikke bare sterk, men også lur. Mens trollet er lett å lure og sovner når prinsessen lysker ham, er *zmeuen* klar for å slåss med en gang han forstår at det er noen andre i huset.

Når soldaten vil komme seg ut til menneskelandet, stoler han ikke på de andre to og vil sette dem på prøve. Han legger en gullklump i kurven og forstår at kapteinen og løytnanten vil drepe ham. Det samme skjer med Prâslea også: han knytter en stein i

---

<sup>12</sup> Egen oversettelse

tauet og legger hatten sin på den; brødrene slipper tauet og han forstår at de ville drepe ham. De to episodene er nesten like i begge eventyrene, både når det gjelder måten de andre to falske heltene oppfører seg på og måten helten kommer seg ut på.

Når han ser at de andre har forlatt ham der nede, begynner soldaten å søke rundt og ”så gikk ham fra rom til rom, både én dag og to dager og flere til, og lukket opp skap og skuffer, og grov oppe på hyllene, og så på alle de gilde tingene som var der.”

Beskrivelsen påpeker et langt og slitsomt søk. Til slutt finner han en gullnøkkel. Så han får hjelp gjennom å søke. Slik finner han en gammel pipe og når han bruker den ”slo det ned en fugleflokk så svær at hele marken var svart.” Han finner ut at det er moren til fuglene, ”en ørn så diger at det ikke var måte på det”, som kan hjelpe ham.

Prâslea, på den annen side, går gjennom en prøve som ikke innebærer søking. Han hjelper noen *zgripsor*unger med å drepe en *balaur* som ville spise dem og slik får han hjelp av moren deres.

*Zgripsor* og *balaur* er to andre skikkelser i rumensk folketradisjon. Begge er onde vesener, men de kan også være hjelpere i noen tilfeller. Selv om den får en hjelperolle i dette eventyret, er det tydelig hvor skremmende hun er:

- Vino încoa, omule viteaz, să te acundem aici, că, de te va vedea mama noastră, te înghite de bucurie.

Traseră o pană de la unul din pui și-l ascuseră în ea. Când veni zgripsoroaica și văzu grămada aia mare de bucațele de balaur, întrebă pe pui, cine le-a făcut ăst bine?

- Mamă - îi ziseră ei - este un om de pe tărâmul celălalt și a apucat încoa, spre răsărit.

- Mă duc - le zise ea – să-i multumesc. Ea porni ca vântul înspre partea incerto îi spusesse puii că a apucat omul. După câteva minute, se întoarse:

- Spuneți-mi drept – le zise – încotro s-a dus?

- Spre apus, mamă.

Și, într-o bucată de vreme (...) străbătu cele patru părți ale tărâmului de jos și se întoarse cu deșert (...)

- Dacă ți l-om arăta, mamă, ne făgăduiești că nu-i vei face nimic?

- Vă făgăduiesc, dragii mei.

Atunci ei îl scoaseră din pană și îl arătară; iară ea, de bucurie, îl strânse în brațe și cât p-aci era să-l înghită, dacă nu l-ar fi acoperit puii.

(- Kom hit, modige mann, kom så skal vi gjemme deg her, for, hvis moren vår ser deg, svelger hun deg av glede.

De tok ut en fjær fra en av ungene og gjemte ham der. Da *zgripsoren* kom og så den døde *bal Lauren*, spurte hun ungene hvem det var som hadde hjulpet dem.

- Mor, sa de, det er en mann fra den andre verden og han gikk mot øst.  
- Da går jeg og takker ham, sa hun. Hun dro som en storm, men etter noen minutter kom hun tilbake:  
- Jeg vil vite sannheten, sa hun, hvilken vei gikk han?  
- Mot vest, mor!  
Og på noen minutter (...) søkte hun alle de fire kantene i underverden og kom tilbake uten å finne ham (...)  
- Hvis vi viser ham til deg, mor, lover du at du ikke skader ham?  
- Jeg lover, mine kjære barn.  
Da tok de ham ut av fjæren og viste ham til henne; hun klemte ham og hadde nesten svelget ham av glede, hvis ikke ungene hadde dekket ham.)<sup>13</sup>

Denne episoden viser ikke bare de overnaturlige kreftene *zgrisoren* har, men moderlig omsorg og kjærlighet også. Det at hun kan svelge noen av glede gjenspeiler en voldsom evne til å glede seg, noe som er en dominerende karakteristikk for det rumenske folket også. Den moderlige takknemlighet er så sterk her at den kan skade personen som egentlig har reddet ungene.

Det er mulig å trekke paralleller til kristendommen, det vil si underverdenen tilsvarer det kristne helvetet, befolket av underlige vesener, selv om, når det gjelder folketro er det ikke uvanlig å møte disse vesenene oppe i menneskeverdenen heller.

Selv for ørnen og *zgripsoren* er det ikke lett å fly helt til menneskeverdenen. Begge trenger mye mat. Ørnen skal ha tolv okser og ”hver gang jeg gaper, må du være kjapp og slenge i meg et stykke (...) for ellers klarer jeg ikke å nå opp med deg.” Og *zgripsoren* sier:

Greu lucru mi-ai cerut (...) dară pentru că ție îți sunt datoare mântuirea puilor mei, mă învoiesc la asta. Pregătește 100 oca de carne făcută bucățele de câte o oca una, și 100 de pâini (...) Pune-te deasupra mea cu merinde cu tot și, de câte ori oi întoarce capul să-mi dai câte o pâine și câte o bucată de carne.

(Det er veldig vanskelig, det du ber meg om (...) men jeg er forpliktet til å hjelpe deg fordi du har reddet barna mine, så jeg skal gjøre det. Forbered 100 stykker kjøtt og 100 brød (...) Sett deg på meg sammen med all maten og, hver gang jeg snur hodet må du gi meg et brød og et stykke kjøtt.)<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Egen oversettelse

<sup>14</sup> Egen oversettelse.



Rett før de skal ut til menneskelandet, møter helten og hjelperen vanskeligheter. Ørnen klarer nesten ikke å komme opp, men soldaten er klar og slenger det siste kjøttstykket til henne. Slik kommer de seg ut av hullet. Dette skaper spenning i historien og denne teknikken er veldig mye brukt i moderne actionfilmer. Når det gjelder det rumenske eventyret, er denne scenen mye sterkere. Prâslea ofrer sitt eget kjøtt for å komme ut:

Când era aproape să iasă deasupra, pasărea uriașă mai întoarse capul să-i mai dea de mâncare; dară carnea se sfârșise. Atunci Prâslea, fără să-și piardă cumpătul, trase paloșul și-și tăie o bucată de carne moale din coapsa piciorului de sus și o dete zgripsoroaicei.

(Da de nesten hadde kommet ut, snudde den store fuglen hodet for å få mer mat, men det var ikke mer kjøtt. Uten å fortvile, tok Prâslea sverdet sitt og skar et mykt stykke av låret og ga den til zgripsoren).<sup>15</sup>

Selv om måtene de kommer seg ut på er ganske like, er et større krav stilt til den rumenske helten. Han må ofre sitt eget kjøtt og han gjør det uten nøling. Men når de kommer ut, tar *zgripsoren* kjøttet ut av munnen, setter det tilbake og smører det med spytt og alt blir akkurat som før. *Zgripsorens* spytt har magiske egenskaper, akkurat som ”apa vie si apa moartă” (livets vann og dødens vann) i andre rumenske eventyr. Lüthi kaller dette for *isolation*, det vil si det at folkeeventyr “can physically cut its characters to pieces (...) and then precisely and flawlessly put them back together.” (Lüthi. 1982. 44). Han mener at episodene i et eventyr er isolerte fra hverandre, at det ikke er noen sammenheng mellom dem. Slik kan Prâslea skjære en del av låret og få det satt tilbake uten problem. Det nevnes ikke noe mer om dette videre i historien, han blir bra med en gang.

Folkeeventyret viser ikke noe medlidenhet. Tortur forårsaker ikke smerte. Eventyret tar bort virkeligheten fra kriminalitet. Antagonistene som er straffet klager ikke på grunn av grusomheten de er behandlet med. De sier ingenting om denne smerten. Også selvlemlestelse ser ut til å være smertefri (Röhrich. 1991. 136). Slik er det mulig å forklare det at det ikke nevnes noe om blod eller Prâsleas lidelse når han skjærer et kjøttstykke av låret.

---

<sup>15</sup> Egen oversettelse.

Når de kommer tilbake til slottet, klarer de å skaffe det prinsessene ønsker seg. Prâslea er satt på prøve to ganger: han må lage en vevstol som kan veve selv og ei klukkhøne med kyllingene av gull, mens soldaten har bare en prøve foran seg: ”et slikt gullbrikkespill som de hadde i berget det blå”.

Prâslea er gjenkjent på grunn av de to prøvene. Jenta vet at det er ham med en gang han kommer inn i rommet. Det samme skjer med soldaten, bare at han har en ting til som bevis på å ha frigjort jentene: ”Og så strøk hun av ham luen og viste dem ringen hun hadde bundet i håret hans.” Denne merkingen er ikke vanlig i rumenske eventyr, heltene er gjenkjent etter å ha bestått prøvene.

Hva skjer med de falske heltene? Kapteinen og løytnanten ”fikk unngjelde for det med livet”; det er all informasjon eventyret gir. Igjen finnes det mer informasjon i det rumenske eventyret. Prâslea sier: ”Tată, eu îi iert și pedeapsa să o ia de la Dumnezeu. Noi vom ieși la scara palatului și vom arunca ficare câte o săgeată în sus și Dumnezeu, dacă vom fi cineva greșit, ne va pedepsi.” (Far, jeg tilgir dem, staff skal de få av Gud. Vi tre skal ut til trappen og hver av oss skal skyte en pil i været og Gud vil straffe de som har gjort noe galt.)

Slik dør brødrene til Prâslea. Det rumenske eventyret er mye mer preget av troen på Gud; folk skal tilgi, fordi den rette dom kommer fra Gud.

## 2. Greuceanu og Fugl Dam

### 2.1. Strukturell sammenlikning

#### Greuceanu

1. *Innledning*. Det var en gang en konge...
- A. *Misgjerning*. Noen *zmeuer* hadde stjålet månen og sola fra himmelen.
- B. *Formidling*. Kongen lover halvparten av riket og dattera som kone til den som klarer å få sola og månen tilbake.
- C. *Begynnende motaksjon*. Greuceanu tar på seg oppdraget.
- ↑. *Avreise*. Han tar med seg broren sin og reiser.
- (F). *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Han kommer til Jordens Mester og får råd om hvordan han kan beseire *zmeuene*.
- H. *Kamp*. Greuceanu bekjemper den første *zmeuen*.
- J. *Seier*. Greuceanu dreper *zmeuen*.
- H. *Kamp*. Greuceanu kjemper mot den andre *zmeuen*.
- J. *Seier*. Greuceanu dreper *zmeuen*.
- H. *Kamp*. Kråka hjelper Greuceanu; helten bekjemper den siste *zmeuen*.
- J. *Seier*. *Zmeuen* beseires.
- K. *Gjenopprettelse*. Sola og månen befris.
- ↓. *Tilbakereise*. Greuceanu treffer broren sin og reiser hjem.
- Pr. *Forfølgelse*. *Zmeukona* forvandler seg til et pæretre for å friste og drepe helten.
- Rs. *Redning*. Greuceanu forstår lureriet og dreper *zmeukona*.
- Pr. *Forfølgelse*. Kona til den andre *zmeuen* forvandler seg til en hage med deilig frisk vann og prøver å forgifte dem.
- Rs. *Redning*. Greuceanu dreper den andre kona også.

Pr. *Forfølgelse*. Zmeukjerringa blir til en svart sky og følger etter dem.<sup>16</sup>

Rs. *Redning*. Jordens Mester hjelper Greuceanu og zmeukjerringa dør.

L. *Falske krav*. Mens Greuceanu sover, stjeler en djevel sverdet hans og gir det til en tjener som gjør krav på å ha befridd sola og månen. Djevelen blir til en stein.

M. *Vanskelig oppgave*. Greuceanu må finne ut hvordan sverdet ble stjålet fra ham.

N. *Utførelse*. Greuceanu stuper kråke tre ganger, ødelegger steinen og finner sverdet.

Q. *Gjenkjennelse*. Greuceanu gjenkjennes på grunn av sverdet sitt.

Ex. *Avsløring*. Greuceanu avslører den falske helten.

U. *Straff*. Tjeneren blir forvist fra kongeriket.

W. *Bryllup*. Greuceanu gifter seg med kongsdattera.

Det finnes en episode plassert mellom B. og C. som kan være sett på som en kvalifiserende prøve (D). Det at helten bestemmer seg for å sette seg selv på prøve før han reiser er ganske uvanlig. Greuceanu skal forsøke å finne sola og månen bare om han klarer det han selv har foretatt seg.

Funksjonen F. (Mottagelse av den magiske gjenstand) er selvstendig, den er ikke forberedt av D.(Giverens første funksjon) og E.(Heltens reaksjon), som det pleier å være. Helten får hjelp fordi han kjenner Jordens Mester, de er venner. Han får råd om hvordan han kan beseire zmeuene, hva han kan gjøre for å finne ut hva slags planer de har.

G. (Forflytning i rommet) finnes ikke i eventyret, helten kommer til dragene gjennom å gå: "delivery, as a function in itself, is sometimes absent: the hero simply walks to the place (i.e., function G. amounts to a natural continuation of function ↑). In such a case function G is not singled out."(Propp.1968. 51).

---

<sup>16</sup> For å vise at disse handlingene har et bestemt plass i skjemaet vil jeg nevne at de første to Pr. funksjonene kan plasseres under Pr4. ("pursuers turn into alluring objects and place themselves in the path of the hero") i Propps skjema, mens den siste Pr. hører til Pr5. i dette skjemaet ("the pursuer tries to devour the hero (...) a dragon mother opens her jaws from the sky to the earth"). Knyttet til disse er også Rs.. De første to er gjenspeilet av Rs7. ("he avoids the temptations of transformed she-dragons"), mens den siste er en variasjon av Rs5. ("the hero is hidden by blacksmiths"). (Propp, 56-58)

Nok en uvanlig sekvens er det med skjerfet. De to brødrene skilles og tar med et skjerf som de bruker som varsel ved mulige uhell. Det kan ikke plasseres under noen av funksjonene Propp utviklet. Denne sekvensen nevnes senere i eventyret, når Greuceanus bror kommer tilbake uten resultat og setter seg ved siden av kniven for å vente på broren sin.

Når helten kommer til dragenes land, bruker han hjelpen han fikk av Jordens Mester. Han blir til en due og så til en flue for å finne ut mer om hvordan han kan beseire dragene. Dette ser jeg på som en utvidelse av den tidligere F. ("han kommer til Jordens Mester...")

## **Fugl Dam**

1. *Innledning*. "Det var en gang en konge som hadde tolv døtre..."

A. *Misgjerning*. Døtrene forsvinner mens de spaserer.<sup>17</sup>

B. *Formidling*. Kongen sender ord "både i bygd og by, og fremmede land". Og så kommer ordet til en konge som har tolv sønner.

C. *Begynnende motaksjon*. De tolv sønnene ber om tillatelse til å lete etter prinsessene. De får lov og kongen "rustet et skip til dem og satte Ridder Rød til styrmann".

↑. *Avreise*. Prinsene reiser hjemmefra.

(G). *Forflytning i rommet*. Etter å ha seilt i nesten syv år kommer de inn i en storm. Alle de andre sovner, men ikke den yngste kongssønnen. Skipet kommer til en øy, og han ror i land.

(F). *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Kongssønnen møter en trollprins som gir ham et sverd, styrkedrikk for å kunne bruke det og råd om hvordan han kan finne kongsdøtrene og drepe trollet.

G. *Forflytning i rommet*. Akkurat som trollet hadde spådd, seiler de syv år til og kommer inn i en storm igjen. Kongssønnen ror i land og finner slottet hvor de tolv prinsessene er.

---

<sup>17</sup> Alt vi vet, er at døtrene "ble borte med det samme og kom ikke hjem". Da kan vi bare antyde at antagonisten har bortført dem, selv om vi ikke vet noe om den ennå.

J. *Seier*. Den yngste prinsen dreper trollet med tolv hoder.

K. *Gjenopprettelse*. Prinsessene befris.

↓neg./M. På vei hjem vender den yngste prinsen tilbake fordi kongsdøtrene vil ha gullkronene sine; ”de lå i et skap og dem ville de gjerne ha med”. Han drar tilbake og finner dem. Men når han ror tilbake til skipet oppdager han at de andre har dratt uten å vente på ham og bestemmer seg for å overnatte på slottet.

(F).*Mottagelse av den magiske gjenstand*. På slottet får kongssønnen hjelp av Fugl Dam, som tar ham med til trollprinsen som nå har blitt konge. Her får han igjen hjelp av trollprinsen; han får råd, en jernbåt og en jernklubbe.

↓. *Tilbakereise*. Kongssønnen seiler hjem i jernbåten.

O. *Ankomst inkognito*. Han kler seg ut som en sjømann og han ber en gammel kjerring ”om hun ville låne ham hus.”

L. *Falske krav*. Ridder Rød gjør krav på å ha frigjort jentene.

N. *Utførelse*. Kongssønnen henter gullkronene.

Q. *Gjenkjennelse*. Den yngste prinsessen gjenkjenner ham.

T. *Forvandling*. ”Da kastet kongssønnen av seg matrosfrakken og sto der mye gildere enn alle de andre”.

Ex. *Avsløring*. Alle forstår at det ikke var Ridder Rød som hadde befridd jentene.

U. *Straff*. ”... og så lot den gamle konge Ridder Rød avlive”.

W. *Bryllup*. ”... hver tok sin og så ble det bryllup så det hørtes og spurtes over tolv kongeriker”.

Funksjonen G. (Forflytning i rommet) fører ikke helt direkte til det han søker. I dette eventyret skjer denne forflytningen i to etapper. Først, etter å ha seilt i 7 år, møter han trollprinsen; han får hjelp av ham og så kan han fortsette i 7 år til.

Eventyret mangler også H. (kamp), trollet blir drept mens han sover. Det er ikke noen kamp mellom antagonist og helt, kongssønnen bruker hjelpen han fikk fra før for å drepe trollet. Han hugger av de tolv hodene slik trollprinsen hadde lært ham.

Hvis historien er sett i sin helhet kan hendelsen ”kongssønnen får hjelp av trollprinsen” betraktes som resultat av det at kongssønnen dreper trollet, dermed hjelper

trollprinsen og han får hjelp som følge av denne gode gjerningen. Da er historien delt slik: D. (giverens første funksjon): trollprinsen ber kongssønnen om å slå trollet ”i hjel, for han er en streng herre mot oss”; E. (heltens reaksjon): kongssønnen dreper trollet foran F. (mottagelse av den magiske gjenstand): kongssønnen får råd om hvordan han kan beseire *den falske helt* (Ridder Rød), han får også en jernbåt ”som går av seg selv” og en jernklubbe.

Funksjoner	<u>Greuceanu</u>	<u>Fugl Dam</u>
1.	■	■
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
A.	■	■
A.a.		
B.	■	■
C.	■	■
↑.	■	■
D.		
E.		
F.	(■)	(■) (■)
G.		(■) ■
H.	■ ■ ■	
I.		
J.	■ ■ ■	■
K.	■	■
↓.	■	■neg ■
Pr.	■ ■ ■	
Rs.	■ ■ ■	
O.		■
L.	■	■
M.	■	■
N.	■	■
Q.	■	■
Ex.	■	■

T.		■
U.	■	■
W.	■	■

Slik sett, er de to eventyrene ganske like. I begge er det A. (Misgjerning) som utløser handlingen. F.(Mottagelse av den magiske gjenstand) får ikke noen forberedelser, den er ganske selvstendig, hjelpen kommer uten at helten må gå gjennom noen prøver som får ham verdi for den. D.(Giverens første funksjon) og E.(Heltens reaksjon) mangler i begge eventyrene. I Greuceanu er Jordens Mester den som virker som helper, det er noen Greuceanu kjenner fra før, mens kongssønnen i Fugl Dam får hjelp av trollprinsen og fuglen uten å kjenne dem og uten forberedelser. Det rumenske eventyret mangler G. (Forflytning i rommet), helten kommer enkelt til zmeuenes land, gjennom å gå. I det norske eventyret seiler kongssønnen fjorten år før han kommer til kongsdøtrene.

Ved å følge H. (kamp) og J. (seier), er det tydelig at Greuceanu går gjennom de tre typiske hovedprøvene. Kongssønnen gjør ikke det, han beseirer antagonisten uten kamp, han dreper trollet mens det sover.

Pr.(forfølgelse) og Rs.(redning) finnes bare i *Greuceanu* og det er klart at i dette eventyret kan gjenkjennes flere funksjoner enn i det norske.

Det rumenske eventyret har løsere logisk struktur, episodene er ganske selvstendige og er ikke alltid knyttet til hverandre.

## 2.2. Tematisk sammenlikning

*Greuceanu* åpner med en situasjon som allerede er i gang. Noen *zmeuer* hadde bortført sola og månen. Eventyret presenterer mangelen og hvem som er årsaken til den i en enkel setning: ”El [împăratul Roșu] era foarte mâhnit că, în zilele lui, niște zmei



furaseră soarele și luna de pe cer” (Han – Kong Rød – var veldig trist fordi i sine dager noen zmeuer hadde stjålet sola og månen fra himmelen)<sup>18</sup>.

*Fugl Dam* derimot beskriver ikke bare kongens mangel, men også hva som skjer.

Likevel er antagonisten ikke kunngjort ennå.

Det var engang en konge som hadde tolv døtre, og dem holdt han så mye av at de måtte være omkring ham støtt; men hver middag, når kongen sov, gikk prinsessene ut og spaserte. Men en gang da kongen tok middagsluren sin, og prinsessene var ute, ble de borte med det samme og kom ikke igjen.

I *Greuceanu* uttales det et løfte om å gi bort halv parten av riket og dattera som kone til den som får sola og månen tilbake, men kongen lover også å drepe de som ikke klarer det.

Til forskjell fra de andre eventyrene, hvor prinsessen er den som er bortført og trenger redning, er situasjonen annerledes i dette rumenske eventyret. Her er det sola og månen som skal befris og det at helten gifter seg med prinsessen kommer bare som belønning. *Zmeuene* er i stand til å stjele sola og månen, og det virker ikke uvanlig i eventyrets kontekst, det er helt normalt at slike overnaturlige vesener klarer det. Det viktigste for historien er at antagonistene har gjort noe galt og helten kan dra ut for å straffe dem.

Alt eventyret sier om *Greuceanu* er at han er ”en krigersom levde på den tiden.” Det dreier seg ikke om en skikkelse som kan møtes i forskjellige rumenske eventyr, som *Askeladden* i norske, for eksempel. *Greuceanu* dukker opp i bare ett eventyr. Når han drar ut for å utføre oppdraget, tar han med seg broren sin. I motsetning til andre eventyrbrødre, er ikke broren til *Greuceanu* den som skal spille rollen som den falske helt. Han er bare en skygge av den fryktløse *Greuceanu*. Han er trolig satt i motsetning til broren sin, men han prøver ikke å ta heltens seier over til egen gevinst.

---

<sup>18</sup> Egen oversettelse

De to drar først til en hjelper. Greuceanu vet at han får hjelp hos Jordens Mester, de er blodsbrødre, men vi finner ikke ut hvor de kjenner hverandre fra, eventyrskikkelsene har ikke fortid eller framtid, dette er igjen et tegn på det Luthi kaller for *isolation*.

Et annet utmerket eksempel på *isolation* frembringer eventyret i følgende setning: ”Trei zile și trei nopți au stat închiși într-o cămară, Greuceanu cu Faurul-pământului și se sfătuiră”(Tre dager og tre netter ble Greuceanu og Jordens Mester alene på et rom, og snakket sammen).<sup>19</sup> Selv om sola og månen har forsvunnet, er det snakk om *tre dager* og *tre netter*. Det finnes ikke noen sammenheng mellom episodene, det er ingenting som hindrer folkefortelleren i å snakke om dager og netter, selv om de to elementene som står for dag og natt er borte. Og det finnes ikke noen informasjon om hvor vanskelig det er å leve uten sol og måne, alt virker uendret.

Uvanlig i Fugl Dam er det at et troll dukker opp som hjelper. Dette trollet er litt annerledes enn ”det dumme trollet” med flere hoder, han får rollen prinsessen pleier å ha: han *vet* og hjelper helten til å beseire antagonisten. Han har styrkedrikken og det er han som sier: ”Men prøv nå om du kan svinge sverdet (...) så får du ta deg en slurk av denne flasken.” Det er det prinsessene pleier å si når helten kommer for å redde dem. Det interessante aspektet her er at trollet er først referert til som ”en mann så stor og stygg at kongssønnen ble rent fælen”, men etterpå er bare ordet ”troll” brukt for å beskrive denne hjelperen.

Trollet forteller kongssønnen alt som kommer til å skje og lærer ham hvordan han kan klare seg gjennom prøvene. Greuceanu, på den andre siden, er mer aktiv i hjelpeprosessen. Han sitter alene sammen med Jordens Mester og de rådfører seg, de snakker om hva som kan gjøres for å beseire *zmeuene*.

Skjerfet de to brødrene deler og kniven de stikker i bakken er elementer som ikke er vanlige i norske eventyr. Greuceanu og broren hans deler et skjerf og hvis det blir ødelagt i kantene etter at de skilles, betyr det at de skal treffes igjen. Hvis det blir

---

<sup>19</sup> Egen oversetelse

ødelagt i midten, betyr det at den andre er død. Eventyret kombinerer til og med to slike elementer. De stikker en kniv i bakken og den som kommer tilbake først og ser at kniven er rusten, skal skjønne at den andre er død. Lutz Röhrich nevner dette når han snakker om folkeeventyrets forhold til virkelighetens magiske oppfatning og kaller dette for *sympathetic magic*:

Whenever folktales mention sympathetic animals, plants, or objects, we are dealing with an archaic belief in contagious magic. The objects the hero leaves at home before departing on a journey, so that his relatives will know how he is doing, work through sympathetic magic (Röhrich. 1991. 64).

Det er det som skjer med skjurfet og kniven. De kan varsle om tilstanden til de som eier dem. Heltens eksistens utvider seg over alt han eier.

Greuceanu bruker et magisk ritual når han kommer til *zmeuenes* land. Han stuper kråke tre ganger, slik som Jordens Mester hadde lært ham, og blir til en due. Slik setter han seg på en gren foran *zmeuenes* hus. Når den yngste av *zmeujentene* ser ham, begynner hun å bekymre seg og sier:

-Măiculiță și surioară, pasărea asta gingașă nu mi se pare orgulie pentru casa noastră. Ochii ei nu seamănă a pasăre, ci mai mult seamănă a fi ochii lui Greuceanu cel de aur. Pană acum ne-a fost și nouă! D-aici înainte numai Dumnezeu să-și facă milă de noi și de-ai noștri.

(Kjære mor og søster, denne sirlige fuglen ser ikke lykkelig ut for hjemmet vårt. Dens øyne likner ikke på en fugl sine, de likner mest på øynene til Den Gyllne Greuceanu. Det er slutten for oss! Fra nå av kan bare Gud hjelpe oss og våre).<sup>20</sup>

Selv om de er onde vesener snakker de om Gud. Dette påpeker en veldig sterk kristen tradisjon i Romania. Gud finnes for alle, gode og onde. De kjenner Greuceanu og er redd for ham. De går inn for å se hva som kan gjøres. Nå bruker helten det samme magiske rituallet (han stuper kråke tre ganger) for å bli til en flue og høre på *zmeuenes* planer.

Den yngste kongssønnen ble fortalt om hva som venter ham i slottet hvor det store trollet bor. Trollet sover og kongssønnen hugger hodene av ham. Igjen, i det rumenske

---

<sup>20</sup> Egen oversettelse

eventyret, er kampen lang og hard. Først bekjemper Greuceanu den yngste *zmeuen* og dreper ham og hesten hans. Før kampen starter blir de enige om måten de skal slåss på:

- Vino, zmeule viteaz, in săbii sa ne tăiem sau in luptă să ne luptăm!

- Ba in luptă, că e mai dreaptă!

(- Kom, modige zmeu, skal vi slåss med sverd eller skal vi bryte?

- Jeg velger bryting, for det er ærligere).<sup>21</sup>

Ære og rettferdighet er noe både helter og antagonister snakker om i rumenske eventyr.

Det er viktig at kampen er oppriktig, det er derfor de velger bryting.

Greuceanu dreper også den andre *zmeuen* og hesten hans. Når han bekjemper faren til de to *zmeuene*, blir styrkene jevne. ”În săbii se bătură ce se bătură și se rupseră săbiile, în suliți se loviră ce se loviră și rupseră sulițele; apoi se luară la luptă; se zguduiiau unul pe altul de se cutremura pământul (...) așa luptă nici că s-a mai văzut.” (De sloss med sverd til sverdene brakk, de slo til med spyd til de gikk i stykker; og så begynte de å bryte; de slo hverandre så hardt at jorden skalv (...) en slik kamp hadde ingen sett før).<sup>22</sup>

Også i dette eventyret er raven til stede. Både Greuceanu og *zmeuen* ber raven om å hente litt vann til dem. *Zmeuen* lover raven at den skal få motstanderens lik sammen med hesten hans, men Greuceanu sier til raven at den skal få tre *zmeuelik* og tre hestelik om han hjelper ham. Akkurat som i *Prâslea og Gulleplene*, har helten mer å tilby enn antagonisten, så det er han som får hjelpen. Slik klarer Greuceanu å kaste *zmeuen* i bakken så han står med jord opp til halsen. Han viser ikke noe medlidenhet mot motstanderen:

-Spune-mi, zmeule spurcat, unde ai ascuns tu soarele și luna, căci azi nu mai ai scăpare din mâna mea.

Se codea zmeul, îngâna verzi și uscate, dară Greuceanu îi mai zise:

-Spune-mi, vrei ori nu, eu tot le voi găsi, și încă și capul reteza-ți-l-voi.

Atunci zmeul, tot mai nădăjduindu-se a scăpa cu viață dacă îi va spune, zise:

-In Codrul-Verde este o culă. Acolo înăuntru sunt închise. Cheia este degetul meu cel mic de la mâna dreaptă.

---

<sup>21</sup> Egen oversettelse

<sup>22</sup> Egen oversettelse

Cum auzi Greuceanu unele ca acestea, îi reteză capul, apoi îi tăie degetul și-l luă cu sine.

(Fortell meg, hvor har du gjemt sola og månen, for idag slipper du ikke unna.

Zmeuen nølte, men Greuceanu sa:

Fortell meg, jeg kommer til å finne dem uansett, og jeg kommer til å hugge hodet av deg også.

Da håpet zmeuen at han skulle komme seg ut av dette i live og sa:

I Den Grønne Skog finnes det et tårn. Der er de. Nøkkelen er lillefingeren min fra høyre hand.

Med en gang Greuceanu hørte dette, hugde han hodet av zmeuen, skar lillefingeren og tok den med seg).<sup>23</sup>

Når Greuceanu finner sola og månen, tar han sola i høyre hand og månen i venstre og kaster dem opp i himmelen. Alt er mulig i eventyr, og helter, hjelpere og antagonister er i stand til å gjøre underlige ting. Etter å ha drept antagonistene, er det andre prøver heltene må gå gjennom. Den yngste kongssønnen må hente gullkronene til kongsdøtrene og de andre seiler fra ham og forlater ham der; Greuceanu og broren hans blir angrepet av *zmeu*konene som prøver å lure dem.

I det norske eventyret kommer hjelpen i form av en stor fugl. Det uvanlige her er det at eventyret ikke bare nevner hvor redd helten er, men det legger vekt på det:

Han var nok redd for å være alene om natten i slottet; men det var ikke annet hus å få, og så skjøt han hjertet opp i livet, låste alle dører og porter i lås, og la seg på et rom der det sto et oppredd seng. Men redd var han og reddere ble han da han hadde ligget en stund, og det tok til å knake og brake i vegger og tak, som hele slottet skulle revne. Med ett dusket det ned ved siden av sengen som et høyløss. Så ble det stilt igjen; men han hørte en røst som ba ham ikke være redd, og sa:

Jeg er Fugl Dam,  
og jeg skal hjelpe deg fram.

Dette er enda et bevis på Luthis *isolation*. Kongssønnen er i stand til å drepe det store trollet, men når han skal overnatte i slottet, blir han veldig redd. Det at han tør å overnatte på slottet selv om han er redd, kan være en prøve som gjør kongssønnen verdig til hjelpen han får. Fugl Dam er et fantastisk vesen som bare dukker opp uten noe forhold til fortiden eller framtiden. Eventyret forteller ikke noe om hvor denne fuglen kommer fra, hvorfor eller hvordan den har funnet kongssønnen, den er bare der for å hjelpe og så forsvinner den like mystisk som den kom. Det samme kan sies om Greuceanu; han er en kriger, men vi vet ingenting om hans fortid, om hvorfor han er

---

<sup>23</sup> Egen oversettelse

kjent. Eventyret beskriver også *zmeuene*s reaksjon når de ser denne krigeren. Hesten til den første *zmeuen* hopper sju steg tilbake og da sier *zmeuen*: ”Pe lumea asta nu mi-e frică de nimeni, decât de Greuceanul cel de aur”. (I verden frykter jeg ingen, bortsett fra Den Gylne Greuceanu). Når den andre *zmeuen* kommer hjem, hopper hesten sytten steg tilbake og sier det samme. Og når den siste kommer hjem hopper hesten sytti steg tilbake. Dette viser hvor fryktet Greuceanu er, men vi får likevel ikke noe informasjon om hvorfor dette er slik. Om denne mystiske ”logikken” i eventyrets utfoldelse sier Luthi:

To overcome one obstacle, the hero is given a gift; the next obstacle he overcomes without any gift at all, as though this were a matter of course. Otherworld donors impart certain faculties to folktale protagonists by elaborate procedures, while the same protagonists possess other faculties that are just as astonishing, and no explanation is offered. They are given certain information by unknown advisers, while they themselves know other things that are just as secret, and we never learn how they came by their knowledge. (Luthi. 1982. 44-45)

Fugl Dam tar kongssønnen til trollet som hjelp ham før, ikke hjem som, i *Prâslea og gulleplene* og *De tre kongsdøtre i berget det blå*. Her får han hjelp igjen og råd om hvordan han kan avsløre Ridder Rød. Først må han vise tålmodighet og vente i sju år til. For å kunne seile med jernbåten han får låne, må den yngste prinsen bruke noen magiske formler: ”Båt, gå fram!” og ”Båt, gå veien hjem, som du gikk den fram!”, akkurat som Greuceanu som stuper kråke tre ganger for å bli til det han vil. Disse magiske formlene lærer heltene fra hjelpere i disse tilfellene, men noen ganger kan de disse fra før og vi får ikke vite hvor dette kommer fra. Når det gjelder forholdet mellom disse magiske formlene og virkelighet mener Lutz Rohrich følgende:

We can easily trace the use of such formulas in the folktale to living folk belief, but their formulation is certainly not recent, and therefore we cannot draw any conclusions about a particular archaic conception of reality. However it is striking that written magic (using numbers and/or letters) plays absolutely no role in the folktale even though it has an important place in belief. Surely, this implies a criterion for dating the tales: If folktale magic uses no writing, it must originate from a time before writing existed (Rohrich. 1991. 68-69).

I rumenske eventyr er det ikke bare *zmeuene* som er antagonister, men hele slekten deres også: koner og mødre. Greuceanu og broren hans blir forfulgt av konene til de to *zmeuene* han drepte og etterpå av moren deres. De prøver å lure dem og den første kona forvandler seg til et pæretre. Greuceanus bror vil gjerne smake pærene, men Greuceanu

hadde hørt planene deres før, og lar seg ikke lure. Han slår treet med sverdet og dreper *zmeukona*. Den andre kona blir til en fin hage med deilig friskt vann. Broren vil gjerne drikke vannet, men Greuceanu blir ikke lurt denne gangen heller. Her blir det mer tydelig hva rollen til heltens bror er. Han virker som alter-ego, han er den som ikke *vet* eller *kan*, i motsetning til Greuceanus egenskaper.

Til slutt blir de forfulgt av moren til *zmeujentene*. Hun er veldig sterk fordi hun har mistet mannen sin, jentene og svigersønnene sine. Hun har så mye makt fordi hun lider over å ha mistet familien. Hun vil ha hevn. En mor er fortsatt mor selv om hun hører til det negative. Hun svelger den hete statuen Jordens Mester hadde laget og blir til et fjell av jern. Slik får også Jordens Mester sin belønning for å ha hjulpet Greuceanu, siden han er mester og kan bruke jernet til å lage ting.

Den norske kongssønnen drar hjem i en jernbåt, og den rumenske Greuceanu drar hjem i en hestedrosje laget av jern (til og med hestene er av jern). Om det er jern, gull, sølv eller kobber, er metaller viktig i eventyr. Det samme gjelder for mineraler. I det rumenske eventyret kalles Greuceanu for *Den Gyllne Greuceanu*, pæretreet *zmeujenta* forvandler seg til bærer gullpærer, den varme statuen til Greuceanu er laget av jern, djevelen som stjeler sverdet blir til en stein, og så videre. Det er derimot vanskeligere å finne slike eksempler i Fugl Dam. Når eventyret forteller om gull og sølv dreier det seg mer om rikdommer helten tar med seg eller om noe han skal hente for å klare en prøve, enn om noe laget av disse metallene:

Men da de hadde kommet et stykke ut på sjøen, sa kongsdøtrene at i gleden hadde de glemt gullkronene sine; de lå i et skap, og dem ville de gjerne ha med (...)  
Kongssønnen gikk nå på stabburet etter fire tønner rug til Fugl Dam og da han hadde satt til livs dem, ba han kongssønnen at han skulle henge skapet med gullkronene på den ene siden av halsen på ham, og ta så mye gull og sølv som kunne veie likt imot, og henge på den andre siden, og så fikk han selv sette seg opp på ryggen (...)  
Da han reiste fikk han så mye gull og sølv og så mye annet gildt, og klær og linnet som trollprinsen hadde sydd til ham...

I *Greuceanu* er til og med djevelen en skikkelse. Han stjeler sverdet til Greuceanu og blir til en stein. Slik blir det kjent at heltens makt står i dette sverdet, uten det er han ukjent. Deretter får en tjener sverdet hans og alle tror at det hadde vært ham som frelste

sola og månen. Men Greuceanu forstår bedrageriet. Han bruker det magiske ritualet igjen, stuper kråke tre ganger, blir til en stålhammer og ødelegger steinen. Her klarer Greuceanu seg uten å få hjelp, noe som beviser hvor ukonsekvente eventyrene egentlig er. Han gifter seg med prinsessen, men dette er bare belønningen han får, det var ikke hun som skulle reddes i begynnelsen. Det er det som ble lovet til helten før han tok på seg oppdraget. Ikke alle eventyrene handler om en prinsesse som skal reddes. Noen ganger er prinsessen og bryllupet bare en belønning helten får for å ha utført et annet oppdrag.

I Fugl Dam er det Ridder Rød som fungerer som falsk helt. Han tror han klarer å lure alle, men får sin straff når kongssønnen avslører ham. Eventyret slutter med samme tall som var til stedet gjennom hele eventyret: ”... og så ble det bryllup så det hørtes og spurtes over tolv kongeriker.”



### **3. Kong Aleodor og Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur**

#### **3.1. Strukturell sammenlikning**

##### **Kong Aleodor**

1. *Innledning*. Det var en gang en konge som ikke hadde fått noen barn før han ble veldig gammel.
3. *Forbud*. Aleodor får ikke lov til å jakte på landet til Halv-rytter-halv-humpende-hare<sup>24</sup>.
4. *Overtredelse*. Likevel bryter Aleodor løftet.
6. *Opplysninger oppnådd*. Halv-rytter-halv-humpende-hare får øye på Aleodor.
- A. *Misgjerning*. Halv-rytter-halv-humpende-hare vil drepe Aleodor, med mindre han henter dattera til Kong Verdeş til ham.
- B. *Formidling*. Aleodor får ordre om å hente henne.
- ↑. *Avreise*. Aleodor reiser hjemmefra.
- D. *Giverens første funksjon*. På vei finner han en gjedde som prøver å komme seg tilbake til vannet.
- E. *Heltens reaksjon*. Han vil spise den, men fisken ber ham om hjelp.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Aleodor får et fiskeskjell som belønning.
- D. *Giverens første funksjon*. Han ser en kråke med skadet vinge.
- E. *Heltens reaksjon*. Han vil jakte den, men kråka ber om hjelp.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Han får en fjær som belønning.
- D. *Giverens første funksjon*. Aleodor treffer en loppe.

---

<sup>24</sup> Egen oversettelse. På rumensk: Jumătate-de-om-călare pe-jumătate de-iepure-şchiop.

- E. *Heltens reaksjon*. Han vil trække på den, men den ber om hjelp.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Aleodor får en dun.
- H. *Kamp*. Aleodor må gjemme seg. Han får hjelp av gjedden som forvandler ham til en liten fisk og gjemmer ham på havets bunn.
- Jneg. Jenta finner ham.
- H. *Kamp*. Helten må gjemme seg igjen. Ved hjelp fra kråka blir han til ei kråke selv.
- Jneg. Jenta finner ham.
- H. *Kamp*. Helten får hjelp av loppen som forvandler ham til en lus.
- J. *Seier*. Jenta finner ham ikke. Han får lov til å ta med jenta.
- ↓. *Tilbakereise*. Aleodor og jenta vender tilbake.
- U. *Straff*. Hun forelsker seg i Aleodor, kaster en forbannelse over Halv-rytter-halv-humpende-hare og så dør han.
- W. *Bryllup*. Aleodor gifter seg med jenta.

Dette er et svært uvanlig eventyr og det passer ganske dårlig til Propps skjema. Funksjonene som identifiserer seg best er D., E. og F. Akkurat som i Greuceanu er det lett å merke at episodene ikke alltid er logisk bundet.

Det som er spesielt her er at det er jenta, og ikke helten, som dreper Halv-rytter-halv-humpende-hare. Fra å være antagonist, blir jenta til hjelper av helten. Eventyret er ganske enkelt, folkefortelleren beholder kun de viktigste episodene i et eventyr. Slik blir Kong Aleodor en merkelig historie med få funksjoner; de som likevel er representert brukes veldig ofte og identifiserer seg veldig godt.

### **Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur**

1. *Innledning*. ”Det var en gang en mann som hadde en eneste sønn.” Han er veldig fattig.
- A.a. *Mangel*. Han dør. Sønnen hans vil ut i verden og prøve lykken.
- ↑. *Avreise*. Gutten reiser hjemmefra.

- D. *Giverens første funksjon*. Han møter en løve en falk og en maur som ber om hjelp med å dele en død hest mellom dem.
- E. *Heltens reaksjon*. Gutten hjelper dem: ”Løven skal ha det meste, for han er størst og sterkest. Falken skal ha det beste, for han er fin og fysen. Mauren skal ha skallen, for han kryper i kroker og kriker.”
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Gutten får evnen til å skape seg til løve, falk og maur.
- G. *Forflytning i rommet*. Gutten blir til falk og flyr til kongsgården.
- A. *Misgjerning*. Kongsdatteren her ”var lovt bort til en haugebasse” som sender en drage som bud og ”kongen måtte gi ni velfødde svin hver gang den kom ”.
- B. *Formidling*. ”... og derfor hadde han satt ut at den som kunne fri han for dragen, skulle få kongsdatteren og halve riket”.
- C. *Begynnende motaksjon*. ”Det sa gutten han skulle gjøre”
- H. *Kamp*. Gutten, som blir til en løve, slåss mot dragen.
- J. *Seier*. Gutten dreper dragen.
- A. *Misgjerning*. Selve haugebassen kommer og tar kongsdatteren med seg.
- ↑. *Avreise*. Gutten gjør seg til falk og drar for å finne henne.
- (H.) *Kamp*. Gutten finner de andre to kongsdøtrene som ble bortført fra kongsgården og som var hos andre to haugebasser. Han klarer å lure haugebassen som har tatt den yngste prinsessen, så han finner ut hvordan han kan befri jentene og drepe haugebassene.<sup>25</sup>
- J. *Seier*. Gutten dreper haugebassene (han henter sandkornet fra den niende tungen i det niende hodet på dragen han har drept).
- ↓. *Tilbakereise*. ”Så reiste de til kongsgården...”
- W. *Bryllup*. ”Gutten og den yngste kongsdatteren skulle ha hverandre, og de turte bryllup over hele kongeriket i syv samfulle uker.”

---

<sup>25</sup> Jeg valgte å definere denne sekvensen som kamp fordi det er egentlig det som fører til heltens seier, det at gutten klarer å lure haugebassen virker som kamp, selv om det ikke er fysisk kamp.

Eventyret har flere sekvenser, heltene reiser hjemmefra fordi han ønsker å prøve lykken ute i verden [funksjon a5 ”money, the means of existence, etc. are lacking”(Propp. 1968. 35-36)]. Dette kan defineres som ↑. (Avreise) som har som begrunnelse en mangel (A.a.). Likevel drar gutten ikke tilbake til huset han reiste fra i begynnelsen, men han finner et annet sted som virker som utgangspunkt for sin reise når han skal redde prinsessen, nemlig kongsgården. Det er dette han vender tilbake til etter å ha befridd prinsessen.

Men den største rollen i dette eventyret spilles av hjelpen han får av de tre vesenene han møter på veien. Hele historien bygges rundt de evnene han får som belønning. Det at han kan skape seg til løve, falk og maur får han til å beseire monstrene han møter.

I forhold til Propp, tar et eventyr vanligvis utgangspunkt i A.(Misgjerning) eller A.a.(Mangel). I *Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur* finnes det både A.(to ganger) og A.a. Dette markerer forskjellige sekvenser i historien.

Funksjoner	<u>Kong Aleodor</u>	<u>Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur</u>
1.	■	■
2.		
3.	■	
4.	■	
5.		
6.	■	
7.		
8.		
A.	■	■ ■
A.a.		■
B.	■	■
C.		■
↑.	■	■ ■
D.	■ ■ ■	■
E.	■ ■ ■	■
F.	■ ■ ■	■
G.		■

H.	■ ■ ■	■ (■)
I.		
J.	■neg ■neg ■	■ ■
K.		
↓.	■	■
Pr.		
Rs.		
O.		
L.		
M.		
N.		
Q.		
Ex.		
T.		
U.		
W.	■	■

Det er lett å merke i tabellen at funksjonene konsentrerer seg rundt hjelpen helten får og rundt hovedprøvene helten består. D. E., og F. har en sentral rolle i historiens utvikling.

Til forskjell fra *Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur*, inneholder *Kong Aleodor* flere forberedelser, nemlig 3.(forbud), 4.(overtredelse) og 6.(opplysninger oppnådd). Kong Aleodor har A. a. (misgjerning) som utgangspunkt; funksjonene 3., 4. og 6. forbereder historien for A. a.

### 3.2. Tematisk sammenlikning

De to eventyrene har forskjellige utgangspunkter. Aleodor er en gutt som ikke mangler noe materielt sett når faren hans dør, mens gutten i det norske eventyret arver ikke annet ”enn et sverd, et strieplagg, og noen brødsmuler”. Den rumenske helten er en prins, mens den norske er fattig. Disse tilstandene skaper tilsvarende intriger. Aleodor blir advart mot å jakte på landet til Halv-rytter-halv-humpende-hare og han gjør det likevel, den norske gutten drar ut i verden for å prøve lykken.

I begge eventyrene blir de to guttene farløse. Men det finnes ikke noe informasjon om mødrene. Det er som om de aldri har eksistert, og guttene har kommet til denne verdenen på en underlig måte. Og det er ikke så rart, siden eventyr bruker lite detaljer, og fortelleren snakker om bare det som er relevant for historien. Ikke en eneste gang er mødrene nevnt. *Kong Aleodor* presenterer farens intense ønske om å få barn og dette ønske blir til virkelighet ved slutten av livet sitt. Men dette skjer ikke ved hjelp av magi, som i andre eventyr. Eventyret bare forteller at han får et barn.

Når faren hans dør, får Aleodor et forbud og blir advart mot å sette fot på landet til Halv-rytter-halv-humpende-hare. En dag er han ikke forsiktig, sklir ut og bryter forbudet. Aleodor vet at han har feilet, så han godtar straffen. Møtet mellom helt og antagonist ender ikke med kamp, selv om det vanlige forslaget ” în săbii să ne tăiem, în buzdugane să ne lovim, ori în luptă să ne luptăm?” (Skal vi bruke sverd, morgenstjerne eller skal vi bryte?) finnes også her:

- Toți nelegiții ce-mi calcă hotarul cad în robia mea.
- Mai întâi trebuie să știi - îi răspunse Aleodor - că din nebăgare de seamă și fără voia mea am călcat pe coprinsul tău, și n-am nici un gând rău asupra-ți.
- Eu te socoteam mai altfel; dara văz că ai de gând să-ti ceri iertăciune de la mine ca toți fricoșii.
- Ba să mă ferească Dumnezeu! Eu ti-am spus curatul adevăr, și dacă vrei luptă, alege-ți: în săbii să ne tăiem, în buzdugane să ne lovim, ori în luptă să ne luptăm.
- Nici una, nici alta. Ci, ca să scapi de pedeapsă, alt chip nu e, decât să te duci să-mi aduci pe fata lui Verdeș împărat.

- (- Alle forbryterne som våger å sette fot på landet mitt blir slavene mine.
- Først må du vite, svarte Aleodor, at jeg ikke satt fot på landet ditt med vilje, og jeg mener ikke noe vondt.
- Jeg trodde du var annerledes; men jeg ser at du er redd og har tenkt å be om unnskyldning som alle de andre.
- Gud bedre, nei! Jeg har fortalt deg sannheten, og hvis du vil slåss, kan du velge: skal vi bruke sverd, morgenstjerne eller skal vi bryte?
- Ingen av disse. Men, hvis ikke du vil bli straffet, må du hente dattera ti Kong Verdeș til meg, annen utvei finnes det ikke.)<sup>26</sup>

Helten slipper å bekjempe antagonist mot et oppdrag. Han er tvunget til å dra ut og finne en prinsesse for noen andre. Selve navnet *Halv-rytter-halv-humpende-hare* skaper frykt. Det originale rumenske navnet er enda mer skremmende og er fryktelig langt *Jumătate-de-om-călare pe-jumătate de-iepure-șchiop*. Akkurat som *Greuceanu*, er

---

<sup>26</sup> Egen oversettelse

*Aleodor* og *Jumătate-de-om-călare pe-jumătate de-iepure-șchiop* navn og personer som finnes i bare et bestemt eventyr, og de danner ikke alminnelige figurer som opptrer i flere rumenske eventyr.

Før heltene drar, får han følgende lykkønske av *Halv-rytter-halv-humpende-hare*: „Pasă cu Dumnezeu, și să-ți ajute să vii cu izbândă bună.” (Måtte Gud være med deg og hjelpe deg så du kommer seierrik tilbake)<sup>27</sup>. Igjen er den rumenske kristne tradisjonen til stede hos en antagonist.

I begge eventyrene er heltene hjulpet av dyr. Den norske gutten får evnen til å bli til løve, falk eller maur. Han hjelper de tre med å dele en død hest. Gutten er klok og deler hesten slik: ”Løven skal ha det meste, for han er størst og sterkest; falken skal ha det beste, for han er fin og fysen; mauren skal ha skolten, for han kryper i kroker og kriker.” Men gutten vil ikke ha betaling. Selv om han er fattig, vet han ikke hva han skal ønske seg når han får tre ønsker. Så er det løven som foreslår gaven: evnen til å skape seg til løve, falk eller maur. Denne gaven får han ikke for sin egen fornøyelse, men for å være i stand til å gå gjennom viktige prøver som venter ham. Folkeeventyret gir muligheter, og ikke ting til personene sine. Det leder dem til steder hvor ting skal arrangeres og de får den hjelpen akkurat når tiden stemmer, verken før eller etter det. (Lüthi. 1982. 86)

Slik er det med *Aleodor* også, som treffer de framtidige hjelperne på vei til Kong Verdeș. Først finner han en gjedde som strever med å komme seg tilbake til vannet. Han har lyst til å spise den, men gjedden begynner å snakke og ber ham om hjelp. I tillegg til den funksjonelle rollen denne scenen har, viser den også heltens medlidenhet, han er ikke bare modig, men godhjertet også. Han får et fiskeskjell som belønning, noe han skal bruke senere i reisen sin. Belønningen er også noe som forbereder prøvene som venter heltene. Etterpå møter han en ravn med en skadet vinge. Han vil skyte den, men raven ber ham om hjelp. Mot den, får han en fjær og raven sier: ”Ține penița asta, voinice, și când te vei găndi la mine, eu voi fi la tine” (Ta den fjæren, modige kriger, og

---

<sup>27</sup> Egen oversettelse

når du tenker på meg, vil jeg være hos deg)<sup>28</sup>. Vesenene Aleodor møter er i stand til å snakke og har magiske evner. Likevel trenger de hjelp av helten. Det gjenspeiler deres funksjon, de tester helten for å tilby hjelpen deres videre i eventyret. Aleodor møter også en loppe som virker ubetydelig først, men så begynner den å snakke direkte til ham og gir ham en dun. Loppen kan til og med navnet til Aleodor: ”Cruță-mi viața, Aleodor împărat, și eu te voi mântui pe tine de la moarte.” (Spar livet mitt, kong Aleodor, og jeg kommer til å redde deg fra døden)<sup>29</sup>.

Rohrich mener at det at heltene får en ting som hører til hjelperen for å kunne kalle dem senere, stammer fra folketro:

In a folktale a horse's or bear's hair, a fish's scale, or an eagle's feather can summon the animals themselves when the hero needs their help. This folktale motif's basis in the belief in pars pro toto is quite clear: The person who has a part can also influence or have power over the whole. For this reason folk belief warns against throwing away nail clippings or cut hair. (Rohrich. 1991. 59)

Det er akkurat det som skjer i det rumenske eventyret: Aleodor får en fiskeskjell av fisken, en fjær av raven og en dun fra loppen. Disse kan han bruke når han trenger hjelp.

Både rumeneren Aleodor og den norske gutten får metamorfose som belønning. Aleodor blir forvandlet til dyr av hjelperne, og gutten i den norske historien får evnen til å bli til løve, falk, eller maur når han selv vil.

Den norske gutten er mer aktiv, han bruker de magiske evnene med en gang. Han blir til falk og flyr til en kongsgård hvor han blir fanget av kongsdattera. Om natten gjør han seg til maur og kryper ut av burret. Slik finner han ut at kongsdattera er lovt bort til en haugebasse. Han blir til løve og dreper budet til haugebassen, en drage med ni hoder. Gutten får bruk for alle de tre evnene han fikk som belønning.

---

<sup>28</sup> Egen oversettelse.

<sup>29</sup> Egen oversettelse.



I motsetning til den norske helten, er Aleodor mer passiv når han kommer til kongsgården som hører til Kong Verdes. Han setter seg ved porten og håper at noen kommer til å spørre ham hva han vil. Han venter der i tre dager, til noen kommer til ham. For å kunne ta med kongsdattera, må han gå gjennom tre prøver; han må gjemme seg tre ganger uten at dattera finner ham. Det er tidspunktet for at helten skal få hjelpen han har gjort seg verdig av. Han trenger bare å bruke gavene han fikk av gjedden, raven og loppen. Lüthi skriver om denne hjelpen eventyrets helter får og setter den under begrepet *depthlessness*:

Otherworld helpers are not the domestic companions or fellow-workers of ordinary people, but rather they flash from the void whenever the plot requires them. Each new situation generally calls for a new helper, but even if the same otherworlds beings appear more than once, they disappear from sight in the meantime-not to any particular place, or into an abyss existing behind things, but rather just by not being mentioned any more(...)The relationship between the hero and a helpful animal is made manifest in the hair, feather or scale that the animal gives him. Not by his spiritual powers or by an effort of will does the hero draw the helper to him, but he invokes him effortlessly by simply making use of the gift that embodies the relationship. (Lüthi. 1982. 17-18)

Når Aleodor skal gjemme seg, bruker han fiskeskjellet og gjedden kommer med en gang. Her kommer metamorfosen inn i det rumenske eventyret også. Gjeddene forvandler Aleodor til en liten fisk, men jenta klarer å finne ham. Raven gjør helten til en liten ravn, men han blir oppdaget også denne gangen. Det er bare tredje forsøk som er vellykket. Loppen forvandler ham til en lus og gjemmer ham i kongsdatterens hår, så hun klarer ikke å finne ham. Fra første prøve forstår jenta at Aleodor er spesiell og ber faren om å ikke straffe ham selv om han ikke klarer prøvene: “Mi se pare, tată, că flăcăul ăsta mi-a venit de hac. Și mult e nurliu și drăgălaș. Chiar de l-oi afla până la a treia oară, să-l ierți, tată, că nu e prost ca ceilalți.” (Det ser ut til at denne gutten kan seire over meg. Og han er veldig kjekk også. Selv om jeg finner ham tre ganger, tilgi ham, far, for han er ikke dum som de andre)<sup>30</sup>. Det er også tegn på at jenta begynner å forelske seg i ham.

I det norske eventyret er hjelpen brukt hele tiden, det vil si at gutten forvandler seg til falk, løve eller maur mange ganger i historien for å få til det han vil. Når kongsdattera

---

<sup>30</sup> Egen oversettelse.

er bortført av haugebassen, gjør han seg til falk for å forfølge ham og så til maur for å kunne snakke med jenta. Antagonisten er lett lurt også i dette eventyret. Han forteller jenta hemmeligheten for å ødelegge haugebassene. Det haugebassen sier høres nesten ut som en magisk formell: “ikke før noen finner det sandkornet som ligger under den niende tungen i det niende hode på den dragen som far din skattet til. Men det finner ingen.” Takket være evnene han har fått, klarer gutten å hente sandkornet og ødelegge haugebassene.

Før gutten kommer tilbake med sandkornet, mister han det mellom strandsanden og bruker tre dager på å finne det igjen. Denne scenen har ikke noen funksjon, den brukes for å forlenge ventingen og øke spenningen. Slike scener er brukt i nåtidens filmer.

Det rumenske eventyret presenterer et annet type forhold mellom helt og prinsesse. Aleodor er sendt av *Halv-rytter-halv-humpende-hare* for å hente dattera til kong Verdeş, slik at han kan gifte seg med henne. Kongsønnen redder ikke prinsessen fra en zmeu eller balaur, det er hun som virker som antagonist for heltens suksess og det er hun som forelsker seg i ham. Hun er mye mer aktiv en andre eventyrprinsesser. På vei til Halv-rytter-halv-humpende-hare kysser hun Aleodor og han blir sint og forteller henne hvor de skal. Da sier hun: “Apoi, bine, frăţioare, de ce nu mi-ai spus așa de acasă; căci atunci ştiam şi eu ce să fac; dar lasă, nici acum nu e timpul trecut.” (Hvorfor sa du ikke det fra begynnelsen, kjære deg? Da hadde jeg vist hva jeg skulle gjøre; men det er ikke for seint ennå)<sup>31</sup>. Hun vet hva som skal gjøres, hun vet hvordan hun kan beseire Halv-rytter-halv-humpende-hare. Hun avviser oppmerksomheten hans og han dør av ergrelse. Det er ikke Aleodor som beseierer antagonisten, men prinsessen. Det er på en måte hun som befriir helten, og ikke omvendt.

Riket til Aleodor blir større og de to gifter seg. I det norske eventyret er situasjonen *klassisk*: gutten befriir prinsessene og gifter seg med den yngste kongsdattera.

---

<sup>31</sup> Egen oversettelse.

## ***4. Gutten som ble født med en bok i handa og Soria Moria slott***

### **4.1. Strukturell sammenlikning**

De neste to eventyrene jeg har valgt er ganske spesielle og begge passer dårlig til Propps skjema. Likevel skal jeg prøve å analysere dem ved å bruke det strukturelle skjemaet for å ha et utgangspunkt til sammenlikningen.

#### **Gutten som ble født med en bok i handa**

##### ***Sekvens I***<sup>32</sup>

1. *Innledning.* Det var en gang et gammelt par.

A.a. *Mangel.* De hadde ikke noe barn. Kona møter en gammel mann som forteller at de skal få barn.

K. *Gjenopprettelse.* Ni måneder etter får de en sønn som blir født med en bok i handa.

A.a. *Mangel.* Spåkvinnene snakker om guttens fremtid og spår at gutten kommer til å bli tatt av onde makter når han fyller tolv år.

B. *Formidling.* Faren til gutten hører det spåkvinnene sier og, før gutten blir 12 år gammel, forteller han alt han hørte til de andre.

C. *Begynnende motaksjon.* De bestemmer seg for å samle alle menneskene i kirken den kvelden gutten blir tolv.

H. *Kamp.* Den første kvelden blir kirken full av tåke.

J. *Seier.* De ber så sterkt at tåken blir borte.

H. *Kamp.* Den andre kvelden blir kirken full av mus, flaggermus og ugler.

---

<sup>32</sup> Jeg har valgt å dele eventyret i tre sekvenser, selv om det er flere selvstendige episoder i historien. De tre sekvensene tilsvarer heltens reiser.

- J. *Seier*. De ber denne gangen også og de kommer seg gjennom kvelden.
- H. *Kamp*. Den tredje kvelden kommer en flyende munk.
- Jneg. Han tar bort gutten.
- H./↑. De kjemper i lufta og gutten faller ned i en dyp kløft.
- G. *Forflytning i rommet*. Gutten klarer seg ut av kløfta og kommer til et forbannet rike.
- A. *Misgjerning*. Kongsdattera i riket er forhekset til å ikke kunne gifte seg før noen klarer å overnatte på samme rom som henne uten å dø.
- Cneg. Mange prøver, men ingen lykkes.
- C. *Begynnende motaksjon*. Gutten vil også prøve.
- K. *Gjenopprettelse*. Han klarer det og hele riket kommer til live igjen.
- W. *Bryllup*. Gutten gifter seg med jenta.

## **Sekvens 2**

- A.a. *Mangel*. Han er lykkelig, men han savner foreldrene sine.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Jenta gir ham en magisk ring og kusken sin som hjelper.
- G. *Forflytning i rommet*. Gutten begynner reisen tilbake og kommer hjem etter tre år, tre måneder og tre dager.
- K. *Gjenopprettelse*. Han ser foreldrene sine.
- O. *Ankomst inkognito*. De gjenkjenner ham ikke, men han får overnatte hos dem.
- Q. *Gjenkjennelse*. Gutten forklarer hvem han er og bruker den magiske ringen for å vise hvor han har vært.
- A. *Misgjerning*. Adelsmannen blir misunnelig, vil ha ham til svigersønn, men avvises, og stjeler ringen fra ham.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Han får en ring av kusken. Ringen gir ham to tjenere.
- K. *Gjenopprettelse*. Ved deres hjelp får han den andre ringen tilbake.

### Sekvens 3

A.a. *Mangel*. Gutten savner kona si og bestemmer seg for å reise tilbake til henne.

↑. *Avreise*. Gutten reiser hjemmefra.

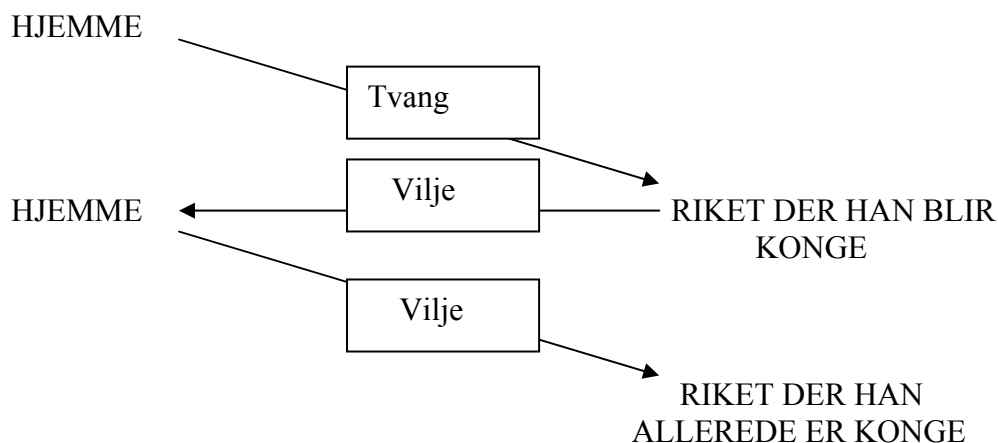
Pr. *Forfølgelse*. Adelsmannen følger etter ham og stjeler begge ringene.

M. *Vanskelig oppgave*. Han finner ut at en nabokonge hadde beseiret riket hvor jenta var og ville tvinge henne til å gifte seg med ham.

(Rs.) *Redning*. Han får ringene tilbake av kona si.

N. *Utførelse*. Gutten samlet mennene i riket og beseiret nabokongen og de levde lykkelige.

I forhold til heltens utvikling i dette eventyret, har reisene helten tar forskjellige utgangspunkter.



Her brukes det den vanlige ↑. *Avreise(...)*↓. *Tilbakereise* modellen, det dreier seg om en vandring mellom to verdener, mellom to måter å leve på. Helten er tvunget til å forlate hjemmet sitt, en munk fører ham bort og så kommer han til et rike han redder fra en gammel forbannelse og hvor han gifter seg med kongsdattera og blir konge. Han savner foreldrene, så hans ønske er å reise tilbake for å finne dem, men hjemme finner han ut at han savner kona si, så han reiser tilbake til henne.

## Soria Moria slott

### *Sekvens 1*

1. *Innledning.* ”Det var en gang et par folk som hadde en sønn, og han het Halvor”.
- A.a. *Mangel.* Halvor ”satt bare og raket i asken. Foreldrene satte ham bort i mange slags lære, men Halvor stanset ikke noensteds”.
- B. *Formidling.* En skipper kommer og spør Halvor om han har lyst til å bli med ham på sjøen.
- ↑. *Avreise.* Halvor reiser sammen med skipperen.
- G. *Forflytning i rommet.* ”(...)langt om lenge kom det en sterk storm(...)De hadde drevet opp mot en fremmed kyst, som ingen av dem var kjent på”. Halvor går i land.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand.* Han kommer til et stort slott hvor han får mat og styrkedrikk av prinsessen som bor her.
- J. *Seier.* Halvor dreper trollet.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand.* Hos den andre prinsessen får han mat og styrkedrikke.
- J. *Seier.* Halvor dreper trollet med seks hoder.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand.* Hos den tredje prinsessen får han styrkedrikk.
- J. *Seier.* Gutten dreper trollet med ni hoder.

### *Sekvens 2*

- A.a. *Mangel.* Halvor savner foreldrene sine.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand.* ”Så kledde de ham opp, så han ble så gild som en kongssønn, og så satte de en ring på fingeren hans, og den var slik at han kunne ønske seg både fram og tilbake med den(...)”.
3. *Forbud.* ”(...)men de sa han måtte ikke kaste den bort og ikke nevne navnene deres, for så var det slutt på herligheten; og da fikk han aldri se dem mer”.
- G. *Forflytning i rommet.* ”Gi jeg nå var hjemme og hjemme var her!” sier Halvor, og plutselig står han utenfor huset til foreldrene sine.
- K. *Gjenopprettelse.* Han ser foreldrene sine igjen.
- O. *Ankomst inkognito.* De forstår ikke hvem han er, men han få overnatte hos dem.

Q. *Gjenkjennelse*. Når gloskinnet fra peisen lyser på Halvor kjenner foreldrene ham igjen.

4. *Overtrødelse*. Han forteller om de tre prinsessene.

### **Sekvens 3**

A. *Misgjerning*. Jentene kommer og tar ringen fra ham.

I. *Merke*. De setter en annen ring i stedet.

↑. *Avreise*. Halvor reiser for å finne prinsessene igjen.

G. *Forflytning i rommet*. Halvor reiser langt.

F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Halvor møter en mann som selger ham en hest.

Han kommer til en gammel dame hvor han bytter bort hesten i et par støvler ”som du kan ta femten fjerdinge i hvert steg med”. Den gamle damen hjelper ham med å finne ut hvor Soria Moria er og han får også vite at det snart er bryllup på slottet.

O. *Ankomst inkognito*. Han kommer til Soria Moria, men ”han holdt seg avsides og ikke ville gå fram før siste dagen, da de skulle ete middag”.

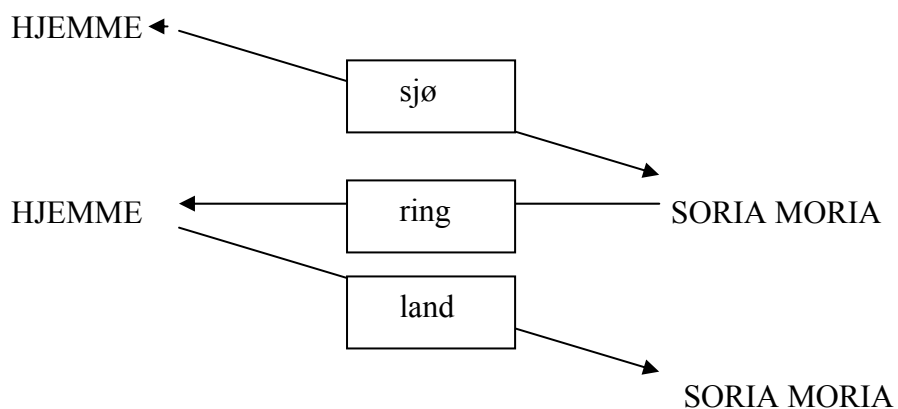
Q. *Gjenkjennelse*. Halvor viser ringen og blir gjenkjent.

W. *Bryllup*. Halvor gifter seg med den yngste prinsessen.

I Soria Moria er det tre sekvenser som framstår i forhold til heltens reiser: han reiser hjemmefra til sjøs og kommer til Soria Moria hvor han redder prinsessene, men klarer ikke å leve der på grunn av et indre ønske for å se foreldrene sine igjen. Han får en ring som hjelper ham til å komme seg hjem igjen. Hjemme bryter han løftet om å ikke fortelle om prinsessene og han mister dem og muligheten til å dra tilbake til Soria Moria, så han reiser igjen (på land denne gangen) for å prøve å finne dem.

Begge eventyrene baserer seg på modellen HJEMME → BORTE → HJEMME → BORTE, slik at det er mulig å identifisere 3 sekvenser i forhold til de tre reisene.

Funksjonene i Propps skjema kan ikke defineres like klart som i de andre eventyrene som ble analysert tidligere.



Funksjoner	<u>Gutten som ble født med en bok i handa</u>	<u>Soria Moria slott</u>
1.	■	■
2.		
3.		■
4.		■
5.		
6.		
7.		
8.		
A.	■ ■	■
A.a.	■ ■ ■ ■	■ ■
B.	■	■
C.	■ ■neg ■	
↑.	■ ■	■ ■
D.		
E.		
F.	■ ■	■ ■ ■ ■ ■
G.	■ ■	■ ■ ■
H.	■ ■ ■ ■	
I.		■
J.	■ ■ ■neg	■ ■ ■
K.	■ ■ ■ ■	■
↓.		
Pr.	■	
Rs.	(■)	
O.	■	■ ■



L.		
M.	■	
N.	■	
Q.	■	■ ■
Ex.		
T.		
U.		
W.	■	■

Begge eventyrene viser heltene i følelsesmessig splittelse mellom foreldre og partner. Det rumenske eventyret er mye mer fragmentert enn det norske; strukturelt sett har episodene ikke en logisk utvikling, hver scene danner en historie i seg selv. Det er lett å se i tabellen: eventyret har to A. (misgjerning) funksjoner, og fire A.a. (mangel) funksjoner. Til sammenlikning møtes disse funksjonene bare tre ganger i *Soria Moria slott*: A. en gang, og A.a. to ganger.

En annen interessant element i det rumenske eventyret er at de første to seierne (J.) er positive og den tredje negativ: to netter klarer menneskene i bygda å hjelpe gutten, den tredje mislykkes de og gutten blir bortført av en munk. Det uvanlige her er det at i forhold til den tradisjonelle modellen, er de to første forsøkene som er negative og den tredje er alltid positiv.

*Soria Moria slott* mangler H. (kamp), Halvor venter på trollet bak døra og hugger hodene når det kommer hjem.

## 4.2. Tematisk sammenlikning

*Gutten som ble født med en bok i handa* begynner med et eksempel på det Rohrich kaller for *sympathetic magic*, noe som er til stede i *Greuceanu* også. Et gammelt par ønsker seg barn; de prøver alt, men ingenting hjelper. Da bestemmer de seg for å gå hver sin vei og mannen tar med seg håndkleet kona hadde vevd og kona tar med seg

mannens lommeterkle. Når de ser tre bloddråper på håndkleet eller lommeterklet, skal de vite at den andre er nærme døden. Etter ni dager, oppdager mannen tre bloddråper på konas håndkle og drar hjem. Der finner han ut at kona møtte en gammel mann i en mørk skog som sa at ønsket deres skulle gå i oppfyllelse. Når han hører det, sier mannen: ”Și ăsta a fost semnul de pe ștergarul meu?”(Og det var tegnet på håndkleet?)<sup>33</sup> og hun svarer: ”Se vede că ăsta” (Det ser ut til at det var det)<sup>34</sup>. Selv om de bestemmer på forhånd hva tre bloddråper på håndkleet eller lommeterkle skulle bety, dør ingen av dem, men etter ni måneder får de en sønn som er født med en bok i handa.

Det er selvfølgelig magisk at noen er født med en bok i handa. Eventyret sier ikke hva slags bok det er, men den virker spesiell:

”copilul creștea, asculta pe părinți și cartea cu care se născuse din mâini n-o lăsa. Cetea, cetea mereu pe dânsa și învăța, de se mira toată lumea de silința și învățătura dânsului. Când se făcu ca de nouă ani, stia câte în lună și în soare. El însuși ajunsese să fie o carte.”

(gutten vokste opp, var lydig og hadde alltid boken med seg. Han leste mye i den og lærte av den, og alle ble overrasket over hans umak og hans kunnskap. Da han ble ni år, visste han alt mellom himmel og jord. Han var en bok i seg selv).<sup>35</sup>

På en annen side er Halvor, gutten i Soria Moria slott, lat og vil ikke gjøre eller lære noe. Han sitter bare og raker i asken. Det er som om han venter på noe som er riktig for ham, fordi når skipperen kommer og spør om han har lyst til å bli med på sjøen, er ”han ikke lenger uferdig” og vil gjerne det.

Mens Halvor venter på det riktige tidspunktet, blir skjebnen til den rumenske gutten kjent gjennom spådamene som kommer til vuggen hans. De kommer den tredje kvelden etter fødselen. Den første spår rikdom, den andre spår at når gutten blir tolv år kommer han til å bli bortført av onde makter og den tredje sier at hvis han klarer å komme unna disse maktene, blir han konge. Spådamene er vanlige vesener i rumenske eventyr. Rollen deres er å bestemme sjebnen til nyfødte barn.

---

<sup>33</sup> Egen oversettelse.

<sup>34</sup> Egen oversettelse.

<sup>35</sup> Egen oversettelse.

Når gutten blir tolv samles alle i kirken og ber for å hjelpe gutten. Igjen er det lett å finne kristne elementer i det rumenske folkeeventyret. Det som er interessant å merke seg her er at den sterkeste onde makten, den som klarer å bortføre gutten, er representert av en munk. De første to nettene klarer menneskene i bygda å hjelpe gutten gjennom å be, men den tredje natten kommer en flyvende munk og tar ham bort. Boken får en sentral rolle i den første delen av historien. Gutten lærer av å lese i den boken han blir født med. Bare det at han er født slik, tyder på en strålende framtid. Den hjelper til og med mot munken som fører ham bort:

Fiul unchiaşului, deşi răpit de călugăr, dară cartea din mână n-o lăsa. Citea mereu şi în gura mare; iară când fu de ajunse pe la mijlocul cărţii, călugărul nu-l mai putea ţine. Vru să-i smucească cartea din mână; dară băiatul o ţinea vârtos. Luptându-se cu băiatul prin văzduh ca să-i ia cartea, călugărul îl scăpă, şi fiul unchiaşului căzu într-o prăpastie adâncă.

(Selv om han hadde blitt bortført av munken, slapp ikke gutten boken fra handa si. Han leste høyt og uten å stoppe; og da han kom til midten av boken, klarte ikke munken å holde ham lenger. Han prøvde å ta boken fra ham; men gutten holdt den enda hardere. De sloss og munken slapp gutten ned i en dyp kløft)<sup>36</sup>.

Akkurat som i *Prâslea og gulleplene* hvor helten tar med seg bøker for å lese under treet, er også denne helten lærd. Det er enda et eksempel på den pedagogiske rollen eventyret har. Etter at helten faller ned i kløfta, begynner eventyrfortelleren å kalle ham for *Făt-Frumos*. I fleste tilfeller heter helten *Făt-Frumos* gjennom hele eventyret.

Det norske eventyret presenterer samme situasjon som i *Fugl Dam*. En storm fører helten bort til et ukjent sted. Han bestemmer seg for å gå i land.

Både det norske og det rumenske eventyret oppfordrer helten til å søke etter mennesker i et ukjent land. Begge er redde og sultne. Den rumenske helten finner bare ruiner og til og med menneskebein i hauger. Nordmannen Halvor kommer til et vakkert land og går på “en stor vei, som var så jevn at en gjerne kunne trille et egg på den”. Begge er belønnet ved å finne et fint slott hvor de ikke bare får spise seg mette, men finner prinsessene også. I disse to eventyrene reiser ikke heltene hjemmefra for å redde en

---

<sup>36</sup> Egen oversettelse.

prinsesse, men historiens utvikling krever bryllup, samt prøver helten skal gjennomgå for å gjøre seg verdig til å gifte seg med kongsdattera.

Halvor går gjennom tre prøver, mens den rumenske helten går gjennom bare en. Disse prøvene er svært forskjellige. Det norske eventyret presenterer den kjente situasjonen hvor helten bekjemper tre troll, det første med tre hoder, det andre med seks og det siste med ni og får styrkedrikke av prinsessen.

På den annen side er prøven til den rumenske gutten gåtefull. Når han kommer til slottet, møter han slottets vokter som forteller ham hvorfor det er så mange menneskebein i riket. Da finner han ut at kongeparet der hadde også hatt problemer med å få barn og istedenfor å be til Gud, brukte de trolldom som hjelp. Det interessante her, er at forbannelsen som ligger over riket er på en måte forårsaket av spådamene. Her får de en litt annerledes rolle enn den de har i begynnelsen av eventyret når helten er født. Vokteren forteller at:

La trei zile când veniră ursitoarele, o ursiră ca să nu se poată mărita până ce nu se va găsi cineva care să petreacă o noapte în cămara ei și să scape teafăr. Pasămite Dumnezeu pedepsea pe copil pentru păcatul părinților. Nu numai atât, dară ursitoarele întinse pedeapsa aceasta și asupra împărăției. Ele zise că din ziua când va veni cel dintâi pețitor și nu va izbuti să scape, toate orașele și toate satele să se dărâme precum le-ai văzut și tu, și toti oamenii să putrezească, să le rămâie numai oasele. Aceasta ca să îngrozească pe juni, ca să nu vie în pețit. Vezi d-ta, și fermecătorul acela care a făcut pe împărăteasa să nască, fu pedepsit, căci umbra lui este care vine noaptea de muncește și chinuiește pe bieții tineri carii se incumetă a rămânea în cămara domniței.

(Tre dager etter fødselen, når spådamene kom, ønsket de at jenta ikke kunne gifte seg før noen klarte å sove en natt på samme rom som henne uten å bli drept. Det ser ut til at Gud straffet barnet for foreldrenes synd. Ikke bare det, men spådamene spredte den straffen over kongeriket også. De sa at fra den dagen når den første frieren kom og ikke klarte prøven, skulle alle byene og bygdene falle sammen og alle menneskene skulle råtne, slik at bare beina skulle bli igjen. Dette for å skremme bort alle som kunne tenke å fri til kongsdattera. Du ser, gutten min, til og med trollmannen som hjalp dronningen med å få barn ble straffet for det er hans skygge som kommer og plager de som tør å overnatte på prinsessens rom).<sup>37</sup>

De som ikke tror på Gud og ikke følger kirkens vei, men bruker trolldom isteden, blir straffet. I tillegg er det også barnet som får lide for foreldrenes feil. Det interessante her er at eventyret i seg selv er en samling av hekser, drager og magiske vesener, fantastiske elementer som ikke er knyttet til kirken eller Gud.

---

<sup>37</sup> Egen oversettelse

Gutten i det rumenske eventyret vil prøve seg han også, selv om både slottets vokter og prinsessen prøver å stoppe ham. Igjen klarer han seg ved hjelp av boken han ble født med. Ingenting er fortalt om det som skjer den natten han overnatter på rommet, det finnes bare en setning som forklarer hvordan han ser ut dagen etter: “A doua zi îl găsiră cu cartea în mână, și searbăd, și galben ca turta de ceară, de pare că muncise cine știe la ce lucruri grele, și cine știe câte nopți nemâncat și nebăut.” (Dagen etter fant de ham med boken i handa, tynn og blek, som om han hadde utført noe veldig vanskelig, og som om han ikke hadde spist eller drukket på flere netter).<sup>38</sup>

Boken får ikke bare en magisk rolle i *Gutten som ble født med en bok i handa*, men den virker også som hjelper, som følgesvenn gjennom historien. Det finnes ikke detaljer om boken, ingen vet hva som står i den og hvorfor gutten finner hjelp i den uansett hvor vanskelig situasjonen er. Den boken kan være et symbol på den hellige boken, nemlig Bibelen.

Begge heltene klarer prøvene og viser seg verdig for prinsessene. Selv om de kommer fra to forskjellige kulturer og fjerntliggende land, viser det seg at begge eventyrene inneholder lengselen etter tryggheten og beskyttelsen en familie har, etter den lyse og uskyldige tiden et barn tilbringer sammen med mor og far. Den følelsen står i vei for heltenes lykke, så de bestemmer seg for å dra tilbake for å se foreldrene igjen. Av prinsessene får de en magisk ring som skal hjelpe dem gjennom reisen. Ringen er nok også et symbol for ekteskap, ikke bare et hjelpemiddel.

Halvor får et forbud før han drar, han får ikke lov til å si navnene til prinsessene. Den rumenske gutten gifter seg og bor sammen med kona en stund, før han forstår at han vil se foreldrene igjen. Ringen han får skal han bruke slik: hvis han tar den av fingeren og ser på den, skal det oppstå et vidunderlig slott. Han får også en kusk som hjelper. Det viser at kongsdattera *vet* hva som kommer til å skje, selv om hun er forestilt som et passivt skikkelse. Ringen Halvor får gir ham evnen til å transportere seg fram og

---

<sup>38</sup> Egen oversettelse

tilbake, men den krever et magisk formell: “Gi jeg nå var hjemme, og hjemme var her!” sier han og plutselig står han foran huset til foreldrene sine.

Den rumenske gutten reiser tre år, tre måneder og tre dager før han kommer hjem. Han går gjennom kongeriket til Kong Sever og der blir han tatt imot med mye godhet, og gjennom felandet hvor feene hilser ham velkommen og blir glade for å se ham. Episodene her er svært isolerte, disse vesenene spiller ikke noen rolle videre i eventyret. Ingen vet hvem Kong Sever er, han er ikke en kjent person i den rumenske folketradisjonen. Han er nevnt bare en gang, uten at han har en vesentlig rolle i historien.

En merkelig element i begge eventyrene er at heltene velger å ankomme inkognito i foreldrenes hus og overraske dem med hvordan de har forandret seg. Det som gjør dem annerledes og ugjenkjennelige er måten de ser ut på. De er dekket av gull og har på rike klær. Folkeeventyret bruker gull, sølv eller kobber for å vise skjønnhet. Personene forandrer seg ved hjelp av disse rike metallene, de blir ugjenkjennelige. I folkeeventyrets kontekst skilles det mellom rike og fattige folk gjennom klær.

Når foreldrene oppdager at sønnen har lyktes blir de veldig glade. Begge heltene mister lykken når de blir alt for stolte og snakker for mye. Halvor bryter forbudet og viser prinsessene til alle sammen. Da tar jentene ringen fra ham. Den rumenske heltens blir lurt, døtrene til adelsmannen i bygda gir ham en drikke blandet med ugrass som får ham til å sovne dypt og stjeler ringen fra ham.

Herfra tar de to eventyrene forskjellige retninger mot å finne prinsessene igjen. Halvor møter flere personer som fungerer egentlig som hjelpere; denne gangen får heltens hjelp gjennom bytting. Først kjøper han en hest av en mann han møter på veien; han bytter penger mot en hest. Etterpå kommer han til et hus hvor det bor et gammelt par. Her bytter han hesten mot et par magiske støvler. Også her finnes det et godt eksempel på Lüthi's *isolation*. Når kjerringa ser gutten, sier hun: ”Men hva ærend har du da, som kommer hit? (...) her har det ikke vært kristne folk på over hundre år.” Likevel, senere,

etter at hun får hesten, sier hun: ”for nå kan jeg komme til å ri til kirken, jeg også.” De har kirke, selv om hun selv sier at det ikke har vært kristne folk der for over hundre år. En kirke forutsetter prest og menighet, men det virker som om de er de eneste som bor der.

Naturelementer får også en hjelperolle i Halvors reise tilbake til Soria Moria. Kjerringa spør først månen og så vestenvinden. Månen kan ikke veien dit fordi en sky sto foran den da den skinte der. Men vestenvinden vet hvor Soria Moria ligger fordi den skal dit for å tørke klær til bryllupet. Både månen og vinden snakker, de oppfører seg som ekte personer. I eventyrets verden får naturen et ansikt, den snakker trolig til mennesker. Det påpeker et nært og sterkt forhold mellom mennesker og natur.

Hjelpen kommer akkurat når helten trenger den. I *Gutten som ble født med en bok i handa* er kusken nevnt bare når helten drar fra kona si og så finnes det ikke et ord om ham før han er ønsket som hjelper. Etter at ringen blir stjålet fra ham, får gutten hjelp av kusken. Han får en annen ring, som prinsessen ga til kusken i tilfelle han skulle trenge den. Ringen gir ham to tjenere som skal hjelpe ham med hva enn han måtte ønske.

Den rumenske historien bruker ordet *arap* for de to tjenerne, noe som har to betydninger: afrikansk person, noen med sort hud og hår eller arabisk person. Dette kan være en innflytelse fra den arabiske verden. Aladin får også en *tjener-ånd* fra lampen i *1001 Natt*. Dette elementet er videre utnyttet av rumeneren Ion Creangă, som skrev kunsteventyret *Harap-Alb*. *Harap* betyr det samme som *arap* og *alb* betyr *hvit*, en kontrast forfatteren bruker for å beskrive heltens stand gjennom eventyret. Ion Creangă er kjent for den fortellende stilen i eventyrene sine.

De to tjenerne tvinger adelsmannen til å gi tilbake ringen han sammen med jentene hans hadde stjålet. Gutten tar med seg ringene og reiser tilbake til kona si. Adelsmannen forfølger ham og stjeler begge ringene mens han sover. Etter det, møter gutten noen sangere som er på vei til bryllupet til kona si. Disse sangerne har magiske

evner og de går like fort som en storm. En av dem bærer gutten på ryggen. Det gjenspeiler det Luthi sier om eventyrets personer:

”One cannot even speak of the characters of the folktale as being intelligent. The tasks of cleverness that occur in the folktale are not truly tests of intelligence, as Charlotte Bühler has observed, because <<they are derived from such a specific situation that no cunning could ever hit upon it... The solution depends on very specific aids that do not depend on the sagacity of the person, but are offered to him by lucky chance>>(…) Each new situation generally calls forth a new helper, but even if the same otherworld beings appear more than once, they disappear from sight in the meantime-not to any particular place, or into an abyss existing behind things, but rather just by not being mentioned any more.”(Lüthi. 1982. 15-16)

Helten er hjelpeløs, han mister begge ringene, men får dem tilbake med hjelp fra andre. Han kommer slik til kona si. Selv om prinsessene er forestilt som passive vesener som venter i evigheter på noen som skal befri dem, fungerer de egentlig som hjelpere. I dette tilfelle, er det prinsessen som sender sangerne til å hjelpe gutten og hente ringene tilbake.

En annen interessant element i dette eventyret er hvordan helten er navngitt. Fra han blir født til munken bortfører ham er han referert til som *gutt*. Etterpå, når han begynner reisen fra kløfta er han kalt for *Făt-Frumos*. Når han kommer tilbake til kona si er han referert til som *konge*. I rumensk folketradisjon personifiserer *Făt-Frumos* den perfekte helt, en slags ”Prince Charming”. *Făt-Frumos* er modig og rettferdig og drar ut for å finne prinsessen som har blitt bortført av en zmeu.

Det rumenske eventyret ender ikke med bryllup siden helten giftet seg med prinsessen tidligere i historien, men slutten bevarer fortsatt folkefortellerens *løfte* at ”*de levde lykkelige i alle sine dager*”. På denne måten er dette eventyret forskjellig og mer fragmentert enn de andre som har blitt analysert tidligere i denne avhandlingen. Utviklingen går ikke mot bryllup etter en viss moment, men mot å leve lykkelig sammen.

Det norske eventyret slutter med bryllup. Halvor finner slottet og prinsessene igjen. Akkurat som i det rumenske eventyret, er prinsessen i ferd til å gifte seg med noen andre, men helten kommer i tide for å stoppe det.



## 5. *Ileana Sânzâiana og Lurvehette*

### 5.1. Strukturell sammenlikning

#### **Ileana Sânzâiana**

1. *Innledning*. Det var en gang en konge.

A.a. *Mangel*. Han må sende en sønn til nabokongen, men han har bare tre døtre.

B. *Formidling*. Kongen forteller om mangelen til døtrene sine.

C. *Begynnende motaksjon*. Den eldste dattera tar på seg oppdraget.

↑. *Avreise*. Hun reiser hjemmefra.

Dneg. Faren, forvandlet i ulv, venter på henne under en kobberbro. Jenta blir redd og tør ikke gå over broen.

C. *Begynnende motaksjon*. Den andre dattera vil også prøve.

↑. *Avreise*. Hun begynner reisen.

Dneg. Hun blir også redd og klarer ikke å gå over broen.

C. *Begynnende motaksjon*. Den yngste dattera tar på seg oppdraget.

D. *Giverens første funksjon*. Hun finner den gamle hesten til faren sin som ber henne om å passe på ham.

E. *Heltens reaksjon*. Jenta bestemmer seg for å passe på hesten.

F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Hesten blir sterk igjen og lover å hjelpe henne.

D. *Giverens første funksjon*. Kongen venter under kopper broen, men hesten lærer henne hvordan hun skal oppføre seg når hun ser ulven.

E. *Heltens reaksjon*. Hun blir ikke skremt av ulven og dreper den nesten.

D. *Giverens første funksjon*. Kongen bestemmer seg for å teste jenta en gang til og setter en bro av sølv over elva, forvandler seg til løve og venter på henne.

- E. *Heltens reaksjon*. Jenta er modig og klarer seg gjennom den prøven også.
- D. *Giverens første funksjon*. Og så vil kongen sette dattera si på prøve en gang til og setter en kopper bro og forvandler seg til en drage med tolv hoder.
- E. *Heltens reaksjon*. Hun skader den og så oppdager hun hvem dragen egentlig er.
- ↑. *Avreise*. Jenta får farens velsignelse og begynner reisen til nabokongen.
- D. *Giverens første funksjon*. Jenta møter to zmeuer som slåss. Begge ber henne om hjelp.
- E. *Heltens reaksjon*. Jenta hjelper zmeuen som lover henne hesten Sol-Gul.
- D. *Giverens første funksjon*. Zmeuens mor forstår at krigeren er ei jente og hun prøver å lure henne. Hun setter en bunt med blomster under hver pute og bunten skal visne bare om en mann sov på den.
- E. *Heltens reaksjon*. Jenta følger hestens råd og bytter blomstene midt på natta.
- D. *Giverens første funksjon*. Zmeuene prøver å lure henne igjen og tar henne ut i hagen for å vise henne alle de vakre blomstene.
- E. *Heltens reaksjon*. Jenta later som om hun blir sur og sier at for en kriger er det meningsløst å snakke om blomster.
- D. *Giverens første funksjon*. Zmeuens mor vil prøve å bevise at krigeren er en jente en gang til. Hun ber sønnen sin om å ta med krigeren på våpenrommet. Kongsdattera får lov til å velge et våpen.
- E. *Heltens reaksjon*. Hun velger et gammelt sverd og ikke noen av de andre våpnene som er pyntet.
- F. *Mottagelse av den magiske gjenstand*. Hun får Sol-Gul og tar farvel fra den gamle hesten.
- G. *Forflytning i rommet*. De reiser langt til de kommer til nabokongen.
- K. *Gjenopprettelse*. Kongsdattera når fram til nabokongen, og dermed oppfyller ønsket til faren sin.
- A./B. Før hun kommer til nabokongen, finner jenta en hårløkk av gull (dette er plassert mellom G. og K.). Det at hun forteller om det fører til at kongen sender henne bort for å finne eieren til hårløkken. Nå blir kongen jentas motstander.
- C. *Begynnende motaksjon*. Kongsdattera bestemmer seg for å reise.
- ↑. *Avreise*. Hun drar til sjøs.

- G. *Forflytning i rommet*. Hun seiler til havens myr hvor hun finner Ileana Sânzâiana som hadde blitt bortført av en zmeu.
- H. *Kamp*. Hun bortfører Ileana Sânzâiana og de blir forfulgt av zmeuens mor. Sol-Gul råder dem om å ta ut steinen som ligger i sitt venstre øre og kaste den bak seg. Steinen blir til et fjell.
- Jneg. Zmeukjerringa klarer å klatre over fjellet.
- H. *Kamp*. Ileana Sânzâiana tar ut en børste fra hestens høyre øre og kaster den bak seg. Børsten blir til en tett skog.
- Jneg. Zmeukjerringa gnager sin vei gjennom skogen.
- H. *Kamp*. De kaster ringen som er på fingeren til Ileana Sânzâiana bak seg. Ringen blir til en veldig stor vegg.
- J. *Seier*. Zmeukjerringa klarer ikke å komme seg over veggen og dør av ergrelse.
- K. *Gjenopprettelse*. Kongsdattera tar med seg Ileana Sânzâiana.
- ↓. *Tilbakereise*. De reiser tilbake til kongeriket.
- L. *Falske krav*. Kongen vil gifte seg med Ileana Sânzâiana
- M. *Vanskelig oppgave*. Hun vil ikke gifte seg før hun får hoppene sine. Kongen sender jenta ut for å finne hoppene.
- N. *Utførelse*. Kongsdattera finner hoppene, men hun finner også zmeuen som hadde bortført Ileana Sânzâiana. Hun beseirer zmeuen. Sol-Gul beseirer hingsten som passer på hoppene.
- M. *Vanskelig oppgave*. Ileana Sânzâiana vil bade i melken fra hoppene sine sammen med kongen. Hoppene var ville og sparket alle som prøvde å nærme seg. Kongen får jenta til å utføre oppgaven.
- N. *Utførelse*. Det begynner å regne og vannet blir til is slik at hoppene ikke kan bevege seg. Jenta klarer å melke dem.
- M. *Vanskelig oppgave*. Ileana Sânzâiana vil ha en ting til før hun skal gifte seg med kongen: dåp-fatet som oppbevares i en liten kirke over Jordan vannet. Jenta får også dette oppdraget.
- N. *Utførelse*. Fatet ligger i en kirke og er vaktet av nonner, men jenta klarer å stjele det når presten kommer for å preke.

- T. *Forvandling*. Presten blir sint og forhekser synderen til å bli mann om det er kvinne, eller kvinne om det er mann. Kongsdattera blir til en gutt.
- U. *Straff*. Ileana Sânzâiana straffer kongen for å ha sendt noen andre ut for å utføre oppgavene. Kongen dør.
- W. *Bryllup*. Kongsdattera, som nå er blitt gutt, blir konge og gifter seg med Ileana Sânzâiana.

Funksjonelt sett er dette eventyret laget av to sekvenser. Den første presenterer jenteheltens reise til nabokongen. Før hun reiser hjemmefra, består kongsdattera en ”kvalifiserende prøve” når hun finner hesten og passer på den. Som belønning får hun hestens hjelp. Etter avreisen er det andre farer som venter på henne. Kongen, faren hennes, setter henne på prøve (D., E., D., E., D., E.). Hesten hjelper henne gjennom prøvene. Nå begynner en ny serie ”kvalifiserende prøver” som fører til at hun får en annen magisk hjelper, Sol-Gul (D., E., D., E., D., E., D., E., F.). Når jenta når fram til nabokongen er det mulig å snakke om gjenopprettelse fordi hun oppfyller ønsket til faren sin som konstituerte mangelen (A.a.) i begynnelsen av den første sekvensen.

Den andre sekvensen begynner mens den første pågår. Før hun kommer til nabokongen, finner jenta hårlokken til Ileana Sânzâiana. Dette utløser en annen historie som har samme struktur som alle andre eventyr og som passer inn i Propps skjema. Nabokongen blir jentas motstander etter hvert fordi det er han som sender henne ut for å løse vanskelige oppgaver og han opptrer som ”den falske helt” når han vil gifte seg med Ileana Sânzâiana (L.).

Et veldig uvanlig element i dette eventyret er at selv om det dreier seg om en jentehelt, er det en prinsesse som skal reddes og som helten skal gifte seg med. Eventyret tilpasser seg den situasjonen og forvandler jenta til en gutt, slik at historien kan ha en normal utvikling. Vanligvis presenterer funksjonen T. helten i nye klær, men her skifter kongsdattera kjønn for å kunne fullføre eventyret og gifte seg. Den falske helt får sin straff og kongsdattera forvandlet til gutt gifter seg med Ileana Sânzâiana.

## Lurvehette

1. *Innledning.* ”Det var engang en konge og en dronning”.
  - A.a. *Mangel.* De har ikke barn.
  - K. *Gjenopprettelse.* Ved hjelp av en fattig kjerring får de to tvillingjenter: en vakker og en stygg som de kalte Lurvehette.
  - A. *Misgjerning.* En julekveld tar trollkjerringene hodet av den yngste dattera og bytter det med et kalvehode.
  - C. *Begynnende motaksjon.* Lurvehette bestemmer seg for å reise ut og finne hodet til søstera si.
  - ↑. *Avreise.* De to jentene reiser hjemmefra.
  - G. *Forflytning i rommet.* Jentene seiler til landet hvor trollkjerringene bor.
  - H. *Kamp.* Lurvehette stjeler tilbake hodet til søstera si og trollkjerringene prøver å ta den tilbake.
  - J. *Seier.* Bukken Lurvehette rir på stanger trollkjerringene.
  - K. *Gjenopprettelse.* Søstera til Lurvehette får hodet tilbake.
  - T. *Forvandling.* Kongen i riket ser søstera til Lurvehette og vil gifte seg med henne. Lurvehette sier til kongen at han kan gjøre det bare om sønnen hans gifter seg med henne. På vei til kirken forvandler Lurvehette seg og blir til en vakker jomfru.
  - W. *Bryllup.* Kongssønnen gifter seg med Lurvehette og kongen med søstera hennes.

I dette eventyret er det mulig å oppdage episodene i Propps skjema, men de er utydelige og vanskelig å avgrense. Det at kongen og dronningen ikke har barn danner mangelen (A.a.) i begynnelsen. Akkurat som i *De tre kongsdøtre i berget det blå*, blir mangelen gjenopprettet (K.) ved hjelp av en fattig kjerring som forklarer dronningen hva hun skal gjøre for å få barn. Mellom disse episodene finnes det også et slags forbud som overtredes. Kjerringa sier til dronningen at hun skal bære inn to kar med vann, vaske seg i dem, legge dem under senga og spise blomstrene som vokser i dem over natta. En av de blomstene er vakker og den andre stygg. Hun må ikke spise den stygge (3.), men hun gjør det likevel (4.).

Forvandlingen til Lurvehette (T.) er også kompleks og skjer gradvis. På vei til kirken stiller hun tre spørsmål til kongssønnen og med hvert svar blir hun penere og rikere utseendesmessig. Eventyret ender med bryllup(W.).

Funksjoner	Ileana Samzaiana	Lurvehette
1.	■	■
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
A.	■	■
A.a.	■	■
B.	■ ■	
C.	■ ■ ■ ■	■
↑.	■ ■ ■ ■	■
D.	■neg ■neg ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
E.	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
F.	■ ■	
G.	■ ■	■
H.	■ ■ ■	■
I.		
J.	■neg ■neg ■	■
K.	■ ■	■
↓.	■	
Pr.		
Rs.		
O.		
L.	■	
M.	■ ■ ■	
N.	■ ■ ■	
Q.		
Ex.		
T.	■	■
U.	■	
W.	■	■

Tabellen viser tydelig hvordan de to eventyrene er konstruert og hvilke funksjoner som dominerer handlingen. *Lurvehette* har en enklere utvikling, det inneholder bare 11 av de 33 funksjonene i tabellen og til og med de er gjenspeilet bare en gang. På den annen side har Ileana Samzaiana 20 funksjoner og noen av dem gjentas flere ganger.

Ileana Sâmzâiana gjenspeiler den klassiske scenen hvor tre brødre tar på seg oppdraget, men det er bare den yngste av dem som klarer seg gjennom prøvene. Forskjellen i dette eventyret er at her er det snakk om tre søstre; den yngste av dem viser seg å være modigst.

I *Lurvehette* finnes det ikke noe rivalitet mellom søstrene, det er klart at de er satt i opposisjon: en er vakker, den andre er stygg, en er hjelpeløs, den andre er sterk og modig.

Funksjonen D. er dominerende i det rumenske eventyret. Helten får mange ganger hjelp for å komme seg videre, noe som også tyder på at det finnes flere episoder i handlingen. Mens den rumenske historien er kompleks og inneholder flere episoder, er det norske eventyret enkelt og funksjonene er representert bare en gang.

## 5.2. Tematisk sammenlikning

Både *Ileana Sâmzâiana* og *Lurvehette* har en jente som hovedfigur. De to jentene overtar rollen gutter pleier å ha i eventyr. De er modige og tar beslutninger, det er de som får hjelpere ved sin side. Likevel, har de to historiene forskjellige utgangspunkter og en ganske annerledes utvikling av personene. Det rumenske eventyret går så langt som å forandre kjønn på kongsdattera, slik at hun kan oppfylle eventyrets mål, nemlig bryllup. Selv om det virker veldig sterkt i *Ileana Sâmzâiana*, er likevel ikke alltid bryllup som er målet i et eventyr. I forhold til dette påpeker Rohrich: "(...) the wedding is occasionally simply a convenient formula for the happy ending" (Rohrich. 1991. 94).

Kongsdattera i *Ileana Sânzâiana* er den yngste av tre døtre som prøver å utføre et oppdrag, og det er hun som klarer det, etter at de to andre mislykkes. Det er den samme modellen som er brukt i *Prâslea og gulleplene*, men forskjellen er at her dreier det seg om tre jenter istedenfor tre gutter. Eventyrprinsesser pleier å være passive og vente på den modige prinsen som skal frigjøre dem fra monstre som har bortført dem. I dette tilfelle er det prinsessene som reagerer på farens sorg og prøver å hjelpe ham. Hver av dem tar på seg oppdraget. Akkurat som Prâslea, er den yngste kongsdattera lurere enn de andre to og forbereder seg før reisen.

Eventyret framhever her noe som ser ut til å være en viktig kvalitet i rumensk folketradisjon, nemlig beskjedenhet. Mens de andre to kongsdøtrene tar med seg ”calul cel mai de frunte din grajdurile împărătești, hainele cele mai mândre și i mai bogate și merinde ca să-i ajungă un an de zile”(den flinkeste hesten i kongeriket, de fineste og rikeste klærne og mat for ett år)<sup>39</sup>, velger den yngste dattera den gamle hesten til faren sin som nå er svak, mager og syk. Hun passer godt på den og den tiende dagen blir hesten fin og sterk. Jentas beskjedenhet er fullt belønnet; det er ikke bare en hjelper hun får, men en følgesvenn også.

Som vist før i analysen, merker Lüthi at hjelpere i eventyr dukker opp når situasjonen trenger dem, og at de forsvinner fra handlingen i mellomtiden. Det som er interessant her er at hesten er sammen med jenta hele veien. I tillegg til å være hjelper er hesten rådgiver og venn. Selv om det ikke er samme hest som følger kongsdattera er det alltid hesten som har hjelperollen i dette eventyret.

Rohrich forklarer i *Folktales and Reality* at folkefortellerne bruker sitt eget miljø som modell for eventyr:

”The narrator’s real world is particularly noticeable when the narrative is set in some distant land. This is clear in the folktale depiction of kings, emperors, and court society: Folktale kings certainly do not correspond to historical kings, even if illustrated books picture them with Barbarossa’s beard, Karl the Great’s coat, and a Merovingian crown. Simple people just do not know about court affairs.”(Rohrich. 1991. 193)

---

<sup>39</sup> Egen oversettelse



Dette er tydelig i det kongen sier til døtrene sine når de kommer tilbake uten å lykkes: ”Dacă este așa - zise împăratul - șezi acasă de-ți vezi de fuse și mosoare.”(Siden det er slik, sa kongen, bli hjemme ved rokkene og nøstene dine)<sup>40</sup> Șezi acasă dragă - îi răspunse împăratul - de vezi de coada măturei și de zarzavaturile de la bucătărie.”(Bli hjemme ved feiekosten og kjøkkenet, svarte kongen)<sup>41</sup>. Det er nok noe en historisk konge ikke hadde sagt til døtrene sine. Fortellerens egen realitet og sosiale klasse overlapper virkeligheten i det kongelige livet. Det er derfor at kongsdøtrene er skildret som alminnelige kvinner: de vever, rydder og lager mat, noe som slett ikke gjenspeiler kongelig tilværelse.

I det rumenske eventyret er det kongen som setter jentene på prøve for å se om de er flinke nok til å klare seg. Uten å nøle setter kongen en bro over vannet og blir til ulv. Han har altså magiske krefter selv. Eventyret viser ikke hvordan kongen har fått disse kreftene, hvorfor han er i stand til å forvandle seg til dyr. Dette er tatt for gitt i eventyrets kontekst og slike magiske handlinger krever ikke forklaring heller.

Et tydelig eksempel på at eventyrets episoder er isolerte kan spores i begynnelsen av *Ileana Sâmbățiană*. Etter at den yngste jenta reiser hjemmefra, prøver kongen å teste henne; han forvandler seg til ulv og venter på henne under en bro. Før hun kommer til broen får jenta høre sannheten: ”Pe drum, calul spuse fetei cu ce tertipuri îmbla tată-său să-i încerce bărbăția, și o povățui ce să facă ca să scape cu fața curată.”(På veien fortalte hesten til jenta om hvordan faren hennes ville finne ut om hun var modig<sup>42</sup> nok, og lærte henne hva hun skulle gjøre for å klare seg)<sup>43</sup>. Jenta klarer den første prøven, og før de kommer til den andre broen advarer hesten henne: ”Îi (...) spuse că are să mai dea de o cursă pe care i-o întindea tată-său, și o și învăță cum să facă să iasă și de astă dată biruitoare.”(Han fortalte henne at det var en annen felle faren hennes hadde satt opp, og

---

<sup>40</sup> Egen oversettelse.

<sup>41</sup> Egen oversettelse.

<sup>42</sup> Det jeg oversatte med ”modig” er det rumenske ordet ”bărbăție” som kommer fra ”bărbat” (mann) og som betyr mandighet, men i den konteksten får ordet en dobbel mening, som er nærmere modighet enn mandighet.

<sup>43</sup> Egen oversettelse.

han lærte henne hvordan hun kunne seire denne gangen også)<sup>44</sup>. Jenta klarer den andre og tredje testen også og da viser kongen seg og forteller at det hadde vært han som hadde forvandlet seg i ulv, løve og *balaur*. Kongsdatterens reaksjon er overraskende: ”Fetei nu-i venea să crează ochilor când văzu pe tată-său înaintea ei” (Jenta kunne ikke tro sine egne øyne da hun så faren sin).<sup>45</sup> Selv om kongsdattera vet fra før at det er faren sin som står bak prøvene og selv om dette understrekes to ganger, blir hun veldig overrasket over å se kongen der. Det beviser at eventyrets episoder ikke er knyttet til hverandre på en logisk måte, de eksisterer for seg selv, isolerte.

Når kongen forvandler seg, stuper han kråke tre ganger, akkurat som Greuceanu. Det er et magisk ritual for metamorfose i rumenske eventyr. De som utfører det blir til dyr. I *Greuceanu* nevnes det at helten har lært dette rituallet av Jordens Mester, men i dette eventyret nevner fortelleren ingenting om hvordan kongen lærte det.

Den rumenske kongsdattera må gjennomgå tre prøver før hun får lov til å reise videre. Hun reiser forkledd som mann. Fra dette tidspunktet er hun kalt *Făt-Frumos* i eventyret. Etter de tre seirene, blir hun verdig ikke bare til reisen, men til et mannenavn også. Til og med de andre personene i eventyret kaller henne for *Făt-Frumos*.

Kongen i *Ileana Sânzâiana* har tre døtre, men han trenger en sønn for å kunne tilfredsstille nabokongens ønske. På den annen side har kongeparet i Lurvehette ingen barn og det er det som konstituerer mangelen som utløser handlingen. Eventyret nevner at de tar ”til seg et fremmed lite pikebarn; henne ville de ha hos seg i kongsgården og oppdra, og henne ville de skjenne på som sitt eget”, men med det samme de får sine egne barn er hun ikke tilstede i historien lenger. Det viser at folkefortelleren bruker strengt de personene som er relevante for handlingen på et visst tidspunkt og glemmer dem totalt når de ikke er viktige for handlingen lenger. I dette tilfelle fungerer ”den lille jomfruen de hadde tatt til seg” som forbindelse mellom dronningen og kjerringa som hjelper henne med å få barn.

---

<sup>44</sup> Egen oversettelse.

<sup>45</sup> Egen oversettelse

For å få barn, bruker dronningen et magisk ritual. Det lærer hun av fattigkjerringa som sier:

Dronningen skal la bære inn to kar med vann en kveld hun vil legge seg. I dem skal hun vaske seg og siden slå dem inn under sengen. Når hun ser under den om morgenen, er det vokst opp to blomster, en vakker og en stygg. Den vakre skal hun spise, den stygge skal hun la stå. Men glem ikke det siste!

Selv om hun blir advart mot det, spiser dronningen den stygge blomsten. På grunn av dette får hun ikke bare en vakker datter, men en som er veldig stygg også. Det ligger en pedagogisk tenkning bak denne handlingen, grådighet er alltid straffet.

I de fleste tilfeller er kjærlighet og omsorg betinget av skjønnhet. Det er lettere å bli glad i en som er vakker. Det eventyr er grunnlagt på er store kontraster: personene er enten veldig fattige eller veldig rike, de er enten utrolig pene eller forferdelig stygge.

Om en tid kom dronningen i barselseng. Først fødte hun et pikebarn som hadde en sleiv i hånden og red på en bukk; stygg og fæl var hun, og med det samme hun kom til verden, ropte hun: ”Mor!”

Er jeg din mor, så Gud trøste og bære meg!” sa dronningen.

Sørg ikke for det, det kommer snart en etter som er vakrere,” sa hun som red på bukken.

Om litt fikk dronningen et lite pikebarn til; det var så vakkert og pent at aldri hadde noen sett så vakkert et barn; og henne kan en nok vite dronningen var glad i.

Likevel blir de stygge vakre til slutt og når det gjelder jenter er skjønnhet nesten alltid tegn på hjelpeløshet. Lurvehette er stygg og fæl, men hun er modig og snakker ”med det samme hun kom til verden”. Hun er også den eneste som får eget navn i eventyret, noe som tyder på at hun er helten i denne historien.

Det er ikke så mange fellestrekk mellom det rumenske og det norske eventyret, men det er interessant å se hvordan jenteheltene utvikler seg i disse to handlingene. Den rumenske kongsdattera reiser forkledd som mann, det er en hemmelighet hun må holde på, men hun har ikke magiske krefter, eventyret behandler henne som en vannlig helt som trenger hjelpere for å klare seg. Lurvehette virker mer som et magisk og overnaturlig vesen enn som en prinsesse. Hun ”vet” hva hun skal gjøre. Det ”å vite” er

karakteristisk for prinsesser som hjelper helten i kampen mot antagonisten. På denne måten er Lurvehette mer som en prinsesse enn kongsdattera i *Ileana Sânzâiana*.

Etter å ha gjennomgått farens test, får den rumenske jenta tre nye prøver. Hun kommer til et sted hvor to zmeuer slåss. De hadde slåss i ni år uten at noen av dem seiret. De ber kongsdattera om hjelp. En av zmeuene lover henne en veldig flink hest, Sol Gul. Det er den zmeuen jenta hjelper.

Her finnes det igjen et eksempel på *isolation*. Selv om zmeuen lover hesten til jenta, må hun gjennomgå tre prøver til før hun kan få den, som om løftet ikke er gyldig lenger. Zmeukjerringa mistenker at krigeren er en jente og hun vil gjerne ha henne til svigerdatter. Kongsdattera må bevise at hun er mann. Det er en veldig enkel differensiasjon mellom kjønn i denne scenen: det at hun velger et våpen med pynt eller at hun lar seg imponere av naturens skjønnheter er sett på som grunn nok til å bevise at hun er jente. Men hun får hjelp av hesten og lar seg ikke lure. Magiske metoder er også brukt for å finne ut heltens kjønn. Zmeukjerringa setter en bunt med blomster under hver pute. Blomstene skal visne bare om det er en mann som sover på puta. Kongsdattera bytter ut blomstene og klarer seg gjennom prøven.

Kongsdattera bytter hjelpere, men det er fortsatt en hest som får den nye rollen. Denne hesten, Sol-Gul er faktisk broren til den gamle hesten og er sterkere og flinkere. Jo vanskeligere blir oppgavene, jo flinkere blir hjelperen. Det virker som om navnet gir individualitet til personene i et eventyr og definerer noen viktige trekk en viss person eier.

Hjelpen kommer ikke bare fra hesten, men fra skjebnen også. Hun finner en hårlokk av gull på vei til nabokongen. Denne gangen får hun ikke et klart råd fra hesten. Når hun lurer på om hun skal plukke den opp eller ikke, er hestens svar ganske mystisk: ”de o vei lua, te vei cǎi, de nu o vei lua iarăși te vei cǎi.” (hvis du tar den, kommer du til å angre, hvis du ikke tar den, kommer du også til å angre).<sup>46</sup> Det er en av de få gangene

---

<sup>46</sup> Egen oversettelse.

hjelperen gir et valg til helten. Jenta skal velge selv om det er verdt å ta med hårløkken. Hun bestemmer seg for å ta den med.

Når hun kommer til nabokongen, blir han veldig fornøyd med å ha fått en slik kriger og blir glad i henne. Det som er interessant å nevne her er at hun ikke gjør seg bemerket gjennom å være modig og sterk, noe som karakteriserer de aller flinkeste krigerne, men ved å være ”chipeş şi drăgălaş”(pen og søt). Kongen liker hennes kloke svar og hun viser seg å være en veldig flink kokk. Det er altså ikke mandige trekk som får henne til å vekke oppsikt, men hennes klokhet og søte utseende.

De andre kongssønnene som også var tjenere i riket blir misunnelige og forteller kongen at den nye krigeren har en lokk fra Ileana Sânzâianas hår. Nå begynner en ny rekke prøver. Kongen blir jentas motstander når han sender henne ut for å finne Ileana Sânzâiana og hente henne til ham. Han truer henne: ”căci de nu, unde-ți stau talpele îți va sta și capul.” (hvis ikke du gjør det, kommer hodet ditt til å stå ved siden av føttene dine)<sup>47</sup>. Denne setningen er vanlig i rumenske eventyr. Den er ytret av en person som forlanger noe av helten.

I begge eventyrene seiler heltene ut for å fullbringe sin skjebne. Den rumenske kongsdattera ber om å få tjue skip og penger for å kjøpe de fineste og rikeste varene. På den andre siden vil Lurvehette ikke ha mannskap med seg, hun vil reise sammen med søsteren sin alene etter at trollkjerringene stjeler hodet hennes. Lurvehette får ikke mye hjelp gjennom eventyret, hun er hjulpen i seg selv. Den eneste hjulpen hun får kommer fra bukken, men selv den virker som om den er en del av henne, siden hun blir født ridende på den. Hun tar tilbake hodet til søsteren sin og klarer å beseire trollkjerringene når hun er forfulgt: ”Trollkjerringene etter og ville ta igjen hodet og de var om henne så tykt at de yrte og krydde; men bukken puffet og stanget med hornene, og selv slo og dasket hun med sleiva, og så måtte trollkjerringflokken gi seg.”

---

<sup>47</sup> Egen oversettelse.

Forfølgelsen skjer annerledes i det rumenske eventyret. Det er interessant å se nærmere på den. Etter at kongsdattera bortfører Ileana Sânzâiana, kommer *zmeukjerringa* etter dem. De får hjelp av hesten som sier til Ileana Sânzâiana at hun skal ta ut steinen som ligger i dens venstre øre og kaste den bak seg. Steinen blir til et stort fjell som når himmelen, men *zmeukjerringa* klarer å klatre over det. Da får de beskjed fra hesten at de skal kaste bak seg børsten som ligger i hans høyre øre. Børsten blir til en tett skog, men *zmeukjerringa* kommer seg gjennom den også. Det er fortsatt hesten som råder dem om å kaste bak seg ringen til Ileana Sânzâiana. Den blir til en stor vegg. *Zmeukjerringa* klarer ikke å klatre over den og dør av ergrelse. Når Rohrich skriver om magiske ritualer i eventyr, refererer han til nettopp denne gesten om å kaste ting bak seg:

The fleers usually escape by throwing back some objects which magically transform and become insurmountable obstacles for the pursuer. Considered superficially, these events seem to fantastically exaggerate, as folktales do, the otherwise natural fact of throwing back something which hinders one's flight and may even delay a pursuer. This seems obvious and natural enough (...) most folktales do depict a magical transformation of the thrown objects. But even this is not merely a fantastic exaggeration of reality; rather, it too has a close relationship to folk practices and belief. More specifically, this folktale motif is based on very serious impediment magic: Throwing back magical objects is part of ancient magical practice. Ethnographic research indicates that similar folk beliefs still exist in many places. (Rohrich. 1991. 58)

En reminisens av slike ritualer er muligens det å kaste salt eller pepper over sin skulder i tilfelle man velter saltbøssen. Da hindrer man de onde maktene som venter på å angripe.

I noen tilfeller er eventyr ganske grusomme, som for eksempel: ”După ce se uitară la stârvul zmeoaicei și făcură haz de dânsul, îl lăsară corbilor și porniră mai departe” (Etter at de så på *zmeukjerringas* lik og gjorde narr av det, forlot de det til ravnene og reiste videre)<sup>48</sup>. Eventyr har pedagogisk rolle, de dømmer grådighet og uretferdighet, men de kan paradoksalt inneholde grusomme scener som den her.

Ileana Sânzâiana vil ikke gifte seg med kongen, hun er forelsket i den som reddet henne. For å unngå å gifte seg med noen de ikke liker, setter eventyrprinsesser et krav,

---

<sup>48</sup> Egen oversettelse

de ber om noe som nesten er umulig å fullføre. Likevel når ønsket deres er oppfylt, setter prinsesser et krav til, som om det første ikke lenger er gyldig. Dette snakker Lüthi om i *The European Folktale: form and nature*:

When the princess or her royal father wants to get rid of a suitor, they either set him a task that seems impossible to solve, or they send him to hell or to a battle in which he is meant to perish. When the hero accomplishes the task and avoids destruction, the taskmaster simply demands something new of him without explaining why the first accomplishment is no longer sufficient. (Lüthi. 1982. 40)

Akkurat slik oppfører Ileana Sânzâiana seg når kongen vil gifte seg med henne. Hun vil ha hoppene sine fordi hun vet at hingsten passer på dem og at det er umulig for noen å klare oppdraget. Men kongen er også lur og sender kongsdattera ut for å hente hoppene. Hun får igjen hjelp av hesten som lærer henne hvordan hun kan komme seierrik ut av dette også. Hos hoppene møter kongsdattera sønnen til *zmeukjerringa*. Han hadde Ileana Sânzâiana også sendt ut for å hente hoppene. Kongsdattera dreper *zmeuen* og Sol-Gul beseirer hingsten.

Når Ileana Sânzâiana får hoppene, ber hun rett og slett om noe annet, det at det første ønske har blitt oppfylt er ikke nok lenger. Hun vil at noen skal melke hoppene fordi hun vet at de er ville og det ikke er mulig å komme nærme dem. Kongsdattera får dette oppdraget også, men denne gangen får hun ikke hjelp av hesten, men av Gud. Det er ikke bare hjelp hun får, men et under:

Fata împăratului, cu inima zdrobită de mâhnire și obidită că tot pe dânsa o pune la lucrurile cele mai rele (...) se ruga la Dumnezeu cu credință ca să o ajute să sfârșească cu bine și slujba aceasta. Și unde începu o ploaie d-alea de părea că toarnă cu găleata, și îndată ajunse apa până la genunchile iepelor, și apoi dete un înghet de nu se mai puteau mișca din loc. Văzând minunea aceasta, fata împăratului mai întâi multumi lui Dumnezeu pentru ajutorul ce-i dete, apoi se puse de mulse iepele.

[Kongsdattera, med hjertet knust av sorg og lei for at de bare var hun som fikk alle oppdragene (...) ba sterkt til Gud for å hjelpe henne gjennom dette også. Da begynte det å regne hardt og da vannet kom til hopenes knær frøs det så de kunne ikke bevege seg. Da hun så det takket kongsdattera Gud og så begynte hun å melke hoppene.]<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Egen oversettelse

Det tredje ønske til Ileana Sânzâiana er knyttet til religion. Hun vil ha dåpsfatet som oppbevares i en liten kirke i Jordan. Hun lover også at det er det aller siste hun trenger for å gifte seg: ”Văz, luminate împărate, că tot ce am cerut mi s-a îndeplinit. Un lucru ne mai trebuie și apoi să știi că ne vom cununa.” (Jeg ser, mektige konge, at jeg har fått alt jeg ønsket meg. Det er bare en ting til vi trenger og så kan vi forlove oss).

Kongsdattera er sendt ut igjen. Religiøsitet og hedenskhhet blandes i denne episoden. Dåpsfatet ligger i midten av en liten kirke og er voktet av nonner som aldri sover. Nonnene har supernaturlige egenskaper, noe som minner om hekser. De er alltid på vakt bortsett fra de gangene en eremitt kommer dit for å preke. Da er det bare en nonne som vokter fatet. Et annet eksempel på at episodene er isolerte fra hverandre finnes her: selv om fortelleren fastsetter at nonnene aldri sover, verken dag eller natt, er situasjonen helt annerledes når helten trenger å lykkes:

”Se duseră deci, trecură apa Iordanului și ajunseră la acea bisericuță. Noroc că tocmai atunci sosise pustnicul și chemase pe toate călugărițele la ascultare. Numai una rămăsese de pază; și aceasta, obosită fiind de șederea îndelungată, o prinse somnul. Ca să nu se intample însă cine știe ce, ea se culcă pe pragul ușei, cu gând că n-o să poată nimeni intra fără să simtă ea.”

(De dro av sted altså, gikk over Jordans vann og kom til denne kirken. De var heldige fordi eremitten nettopp hadde kommet og kalte inn alle nonnene for å høre preken. Kun en ble igjen for å holde vakt; og hun ble så trøtt av å ha sittet så lenge at hun sovnet. For at ingenting galt skulle skje, la hun seg på dørterskelen slik at ingen kunne komme inn uten at hun skulle merke det).<sup>50</sup>

Det er ikke bare det at nonnen sovner, men hun legger seg, noe som hadde vært uvanlig for en person som aldri sover. De religiøse personene i eventyret har hedenske egenskaper. Eremitten forhekser tyven til å bli mann om det er en kvinne og kvinne om det er en mann. Slik blir kongsdattera mann. Dette passer utmerket til slutten av eventyret, for, siden jenta blir til det alle tror hun er, nemlig mann, er det slutt på hemmeligheter og et rettferdig bryllup kan endelig finne sted.

En forandring skjer i det norske eventyret også før Lurvehette gifter seg. Når de to søstrene kommer til det fremmede landet, får ingen lov til å se søstera til Lurvehette,

---

<sup>50</sup> Egen oversettelse



før kongen selv kommer til skipet deres. Kongen vil gifte seg med søstera, men Lurvehette sier at det lar seg bare gjøre om sønnen hans gifter seg med henne. Hun tvinger rett og slett prinsen til å bli sin mann. Det er ikke passende for eventyrprinsesser, men Lurvehette er ikke noe vanlig prinsesse heller. Hun forandrer seg gradvis på vei til kirken, først blir bukken til en vakker hest, så blir sleiva til en sølvvifte, så forandres hetten til en gullkrone og til slutt blir Lurvehette så vakker at prinsen ”syntes det ikke kunne være så vakker en jomfru i verden”.

Avslutningen i *Ileana Sâmzaiâna* likner på den i *Kong Aleodor*. Det er Ileana Sâmzaiâna som straffer kongen fordi han har fått noen andre til å gjøre det hun ba om. Mens hun og kongen bader i hoppenes melk, sier hun at hun vil at hingsten skal blåse kald luft på dem. Den blåser kald luft på Ileana Sâmzâiana og glovarm luft på kongen, slik at han dør. Kongsdattera som nå er mann blir konge og gifter seg med Ileana Sâmzâiana.

## II. Bemerkninger

### 1. Strukturelle bemerkninger

De fem rumenske eventyrene og de fem norske som har blitt analysert fra en strukturell synsvinkel er bare et lite mønster for to forskjellige kulturer, men de står for forskjellige typer undereventyr. Det har blitt vist at det ikke er så lett å plassere dem i Propps skjema. Det er likevel to par (*Greuceanu - Fugl Dam, Prâslea og gulleplene - De tre kongsdøtrene i berget det blå*) som passer ganske bra til funksjonene utviklet av Propp. De andre eventyrene inneholder flere sekvenser som bare har noen av disse funksjonene og som ikke danner en historie hvor elementene utfolder seg fra 1. til W i vanlig rekkefølge.

Det interessante her er likheten mellom *Prâslea og gulleplene* og *De tre kongsdøtre i berget det blå* når det gjelder reisene mellom verdener. Begge heltene har to følger; i Prâsleas tilfelle er det brødrene som blir med ham, soldaten i det norske eventyret reiser sammen med en kaptein og en løytnant. Begge prøver å gå ned kløfta, men de blir redde. Heltene gjør det uten å nøle, redder prinsessene, men når de skal komme seg ut, prøver de andre to å drepe dem og klipper tauet. Begge får hjelp av en stor fugl.

H. (kamp) har en mye sterkere rolle i rumenske eventyr, det er ære og stolthet som står på spill, heltene bruker forskjellige våpen og de slåss så hardt at de ødelegger dem. Til slutt er det bryting som avslutter kampen. På den andre siden virker ikke den norske kampen mot trollet så skremende og dramatisk. Noen ganger blir trollet drept uten kamp, heltene venter bak døra og hugger av trollets hoder. Da eksisterer H. funksjonen

ikke. Det er muligens et resultat av hvordan antagonistene er konstruert: *zmeuen* er veldig sterk og har magiske krefter, mens trollet er sterkt, men dumt og tregt.

I. (merke) finnes ikke i rumenske eventyr, helten får ikke noe merke av prinsessen. Det skjer ikke som i *De tre kongsdøtre i berget det blå* hvor den yngste prinsessen knytter ringen sin i soldatens hår. I stedet for det, har rumenske eventyr en annen episode som er plasert mellom H. (kamp) og J. (seier). Både helten og antagonisten ber prinsessen eller en ravn i noen tilfeller om å hente vann eller noe annet som kan få dem til å bli sterkere. I *Prâslea og gulleplene* henter raven til og med fett fordi de to kjemper i form av flammer. Helten og antagonisten er like i styrke og kjemper til våpnene blir ødelagt; det er derfor de trenger noe som skal gjøre en av dem litt sterkere enn den andre slik at kampen kan ta slutt. Begge lover ting til prinsessen eller raven, men helten har mer å tilby, så han får hjelp. Det er en episode som ikke finnes i norske eventyr.

Ingen av de eventyrene som har blitt analysert har mer enn tre funksjoner i den forberedende delen. Hovedhandlingen virker å være viktigst i disse eventyrene. At det er A. (misgjerning) eller A.a. (mangel) som utløser handlingen, er ikke så vesentlig, og vanligvis er begge til stede i et og samme eventyr. Dette gjør at eventyrene har flere episoder. Likevel, merkes det en løsere komposisjon i rumenske eventyr. Episodene er selvstendige, det er lettere å merke overgangen mellom sekvenser. Det er flere selvstendige historier i ett eventyr, funksjonene kan gjenfinnes i forkortet form mange ganger. Dette kan være tegn på en breiere spredning og sirkulasjon hos befolkningen.

Det at helten i *Gutten som ble født med en bok i handa* gifter seg mye før slutten av eventyret er også et unntak fra Propps "regler". Det som driver eventyret etterpå er først lengselen etter mor og far og etterpå ønsket om å være sammen med kona si igjen.

Pr. (forfølgelse) og Rs. (redning) finnes ikke i noen av de norske eventyrene som ble sett nærmere på i avhandlingen. Helten blir ikke forfulgt, trollet blir drept i kamp, det er ikke noen slektninger som prøver å drepe helten etterpå. I rumenske eventyr er vanligvis den rollen spilt av *zmeuens* mor (*zmeukjerringa*) som er full av ergrelse på grunn av

sønnens død. Det er lett å merke hvordan historien kan bli påvirket av hva slags antagonister helten har.

Disse elementene er unntak fra en slik strukturell analyse som Propp foreslår, det er viktige ting han ikke fanger opp.

## 2. Tematiske bemerkninger

Den tematiske analysen av disse ti folkeeventyrene viser at de rumenske er mer komplekse enn de norske. Historien er lengre og inneholder flere episoder. Det at helten stuper kråke tre ganger og forvandler seg til dyr, at ting han/hun eier kan varsle noe om hans/hennes tilstand finnes ikke i de fem norske eventyrene, men dukker opp ofte i de fem rumenske eventyrene. Disse sekvensene gjenfinnes i flere eventyr, tilpasset situasjonen. Greuceanu stuper kråke tre ganger for å bli først til en due og så til en flue og til en hammer på slutten av eventyret. Det samme gjør kongen i Ileana Sânzâiana for å forvandle seg til ulv, løve og drage. Det er et magisk ritual som er kjent og brukt av alle slags skikkelser i rumenske folkeeventyr. Et slikt ritual finnes ikke i de norske eventyrene som er analysert. Når helten i *Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur* blir til dyr, nevner folkefortelleren bare at han gjør det, og ikke hvordan han klarer det.

*Isolation* er mye mer til stede i rumenske eventyr; episodene er mer selvstendige. Disse eventyrene er også mindre ensporet enn de norske. De inneholder akrobatiske prestasjoner, mirakler og personene er mer komplekse. *Zmeuene* rir på hester, de er modige. Det er heller ikke bare *zmeuen* helten skal kjempe mot, men hele *zmeufamilien*: koner, søstre, mødre, fedre. I motsetning til det, er det norske trollet dum og treg, og bortsett fra at det vanligvis er tre av dem, er det ikke andre personer som er knyttet til dem og deres rolle. Trollet kan dukke opp som hjelper, som for eksempel i *Fugl Dam* når prinsen får råd og materiell hjelp av et troll han møter på en øy. På den annen side, er *zmeuen* aldri presentert som hjelper, den er alltid heltens motstander.

Den rumenske eventyrverden er befolket av mange forskjellige vesener: *zmeuer*, *zgripsorer*, *balaurer*, spådamer, feer, og så videre. Noen av dem hjelper, andre prøver å hindre helten i å klare oppdraget. Sammen danner de en underlig verden, rik i magiske begivenheter. På den andre siden er norske eventyr enklere og har ikke et så rikt persongalleri, men de er preget av å leve i sterk forbindelse med naturen.

Gud er nevnt i både rumenske og norske eventyr, men religion virker sterkere i rumenske eventyr. Gud er nevnt som beskytter, både av helt og antagonist. Det er også flere religiøse elementer i rumenske eventyr. Prester og nonner er til stede, men ikke som sentrale skikkelser. På den andre siden, presenterer noen norske eventyr Gud som en sentral person. Likevel, er blandingen mellom religiøse og hedenske elementer mye tydeligere i rumenske eventyr.

Magiske elementer er lett å gjenfinne både i rumenske og i norske eventyr. Akkurat som i bygdesamfunnet har gamle damer mystisk og universell kjennskap, uten nødvendigvis å være hekser. For eksempel, når soldaten i *De tre kongsdøtrene i berget det blå* drømmer at han skal ut og finne prinsessene, sier moren hans: ”Det kan gjerne være noe fanteskap som er kommet for deg (...) du må drømme det samme tre netter på rad, ellers er det ikke sætende.” Det er en magisk hendelse som moren kjenner til: for at noe skal være skjebnebestemt må det gjentas flere ganger, nemlig tre. Det samme med det gamle paret i *Gutten som ble født med en bok i handa*. De vet at hvis hver av dem tar med seg noe som hører til den andre, da kommer disse gjenstandene til å varsle fare. Også kjerringa i *Lurvehette* vet hva dronningen skal gjøre for å få barn.

Forholdet mellom folkeforteller og helt virker sterkere i rumenske eventyr. Fortelleren er følelsesmessig involvert i historien. Måten han kaller helten på forandrer seg samtidig som handlingen utfolder seg. Dette skjer ikke i noen av de norske eventyrene som ble sett nærmere på i denne avhandlingen.

Det er bare noen personer som får navn i eventyr og det er ikke engang de viktigste i historien. Helten i *Gutten som ble født med en bok i handa* har ikke navn. Han er kalt

for *gubbens sønn* eller *Făt-Frumos*, men når han reiser hjem, nevnes det at han går gjennom kongeriket til Kong Sever, en person som ikke har noen betydning for historien. Det samme med kongsdattera i *Ileana Sânzâiana*. Hun får ikke navn, men hesten hennes gjør det (Sol-Gul). Egentlig de eneste navnene i eventyret er Ileana Sânzâiana og Sol-Gul. Eventyrpersonene trenger ikke nødvendigvis navn for at historien skal kunne fortelles. Dette bevises i *Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur*, hvor ingen av skikkelsene har navn. Dette viser hvor inkonsekvente eventyrene er, på både den norske og den rumenske siden.

En overraskende likhet er scenene i *Prâslea og gulleplene* og *De tre kongsdøtre i berget det blå* når heltene går inn og ut av kløfta/hullet. I begge eventyrene prøver følgene til helten å klatre ned ved hjelp av en tau, men de blir redde og vil ikke fortsette. Helten klarer det. Når de skal ut, blir helten den siste nedi kløfta/hullet, etter å ha sendt prinsessene opp, og følgene prøver å drepe ham ved å slippe tauet. Det er akkurat samme mønster i begge eventyrene, til og med når Prâslea og soldaten skal ut. Begge får hjelp av en veldig stor fugl som de må mate på veien.

Et felles trekk for eventyrene er det at dronningen bare er nevnt når historien trenger henne, for eksempel når kongeparet ikke har barn. Til og med i denne situasjonen kan det hende at hun ikke er nevnt, som i *Kong Aleodor*. Likevel får kvinner en viktig rolle. Selv om det ikke er så mange av dem, finnes det eventyr som har en kvinne som helt. Av de to som ble analysert her, *Lurvehette* og *Ileana Sânzâiana*, gjenspeiler det norske en mer selvstendig kvinnetilstand. Lurvehette er modig og lur. Hun er en aktiv prinsesse i det at hun selv finner prinsen. Hun tvinger ham til og med til å gifte seg med henne. Hun venter ikke på at han skal se hennes indre skjønnhet og forelske seg i henne for at hun skal vise sin ytre skjønnhet. Hun er egentlig en antiprinsesse for hun representerer det motsatte av det en vanlig eventyrprinsesse står for. Hun handler på egen hånd og har ikke noen hjelpere bortsett fra bukken hun ble født med. Hun er til og med sterkere enn den vanlige mannlige helten. På den andre siden, er kongsdattera i *Ileana Sânzâiana* beskrevet som hvilken som helst mannlige helt. Hun er like sterk som en mann. Folkefortelleren bruker til og med hankjønn når han/hun snakker om henne og går så

langt som å forandre hennes kjønn til slutt. Prinsessen får ikke en prins, men blir til en prins selv og får en prinsesse. Selv om kvinnen i denne historien er like modig som en mann står hun alltid bak en mannforkledning og det virker som om hun må ha den rollen for å gjøre noe viktig. Når det gjelder kjønnsroller er det en mye mer åpen og friere situasjon som er beskrevet i det norske eventyret. Lurvehette får lov til å være seg selv, hun tar beslutninger og styrer handlingen. Den rumenske kongsdattera, på den andre siden, må stå bak mannens skygge for å kunne gjøre noe viktig og, til og med slutten hindrer henne i å avsløre at det var en kvinne som klarte alle oppdragene.

På en annen side, er prinsessen i Kong Aleodor den som egentlig befriprinsen fra antagonisten. Hun er selv heltens motstander når hun setter ham på prøve, men det er også hun som dreper Halv-ridder-halv-humpede-hare. Hun er sterk og bestemmer historiens utvikling. I forhold til henne virker helten passiv og svak.

Et annet eksempel på sterke kvinner i eventyr er *Gutten som ble født med en bok i handa* på den rumenske siden og *Soria Moria slott* på den norske. Prinsessene i disse eventyrene står bak heltens suksess, de styrer handlingen. Det er de som hjelper prinsen med å komme seg hjem og det er de som *vet* når han trenger hjelp.

Selv de prinsessene som er gjenspeilet som passive vesener som venter på helten som skal redde dem har makt. De *vet* hvor styrkedrikken ligger, de *vet* når antagonisten kommer hjem og det er slik de hjelper deres redder.

Generelt sett, finnes det ikke store forskjeller i måten rumenske og norske eventyr begynner/slutter på. ”A fost odată ca niciodată...” er den rumenske måten å si ”Det var en gang...” på, og betyr det samme, oversatt til norsk. Når det gjelder slutten er det flere og diverse formler som blir brukt. Noen måter å slutte på gjør alle oppmerksomme på at det er folkefortelleren som har styrt hele handlingen:

Så legger jeg mitt eventyr på en slede,  
Og kjører det til deg, som bedre kan kvede;  
Men kan du ikke kvede bedre enn jeg,  
Så skam få deg, for du laster meg. (Rødrev og Askeladden)

Trecui și eu pe acolo și stătui de mă veselii la nuntă, de unde luai  
*O bucată de batoc*  
*Ș-un picior de iepure șchiop,*  
Și încălecai p-o șa, și v-o spusei dumneavoastră așa. (Prâslea og gulleplene)

(Jeg var også der og koste meg på bryllupet, og derfra tok jeg  
Et stykke klippfisk  
Og foten til en humpende hare  
Og jeg satt meg i en sadel, og fortalte dette til dere)<sup>51</sup>

Noen ganger slutter eventyrene brått, uten å bygge en avslutning. Igjen er den rumenske siden mer utydelig og ulogisk enn den norske. I noen tilfeller sier folkefortelleren til og med: ”Și-ncălecai pe-o căpșună, și vă spusei o mare minciună” (Og jeg satt meg på et jordbær, og fortalte dere en stor løgn)<sup>52</sup>. Dette understreker det urealistiske nivået eventyrene er plasert på og inneholder en del selvironi også: folkefortelleren selv innrømmer at hele historien ble diktet opp og setter på spill sin egen troverdighet. Den norske avslutningen er enklere og ikke så følelsesmessig ladet.

---

<sup>51</sup> Egen oversettelse: jeg har ikke tenkt på rim i denne oversettelsen, jeg ville bare få fram innholdet så nøyaktig som mulig.

<sup>52</sup> Egen oversettelse.



## Konklusjon

Etter å ha ”reist” mange ganger mellom Norge og Romania i denne avhandlingen, har jeg innsett at det ligger mye mer bak hvert av disse eventyrene enn man forstår ved en enkel lesning. Disse historiene bærer avtrykk fra to forskjellige kulturer, to samfunn som ligger langt fra hverandre. På grunn av at eventyrene ble muntlig overlevert, ble de preget av fortelleren, men også av innsamlere som prøvde å justere dem til å passe inn i en litterær form.

Jeg har brukt V.I. Propps skjema for å definere funksjoner i de ti utvalgte eventyrene. Jeg har forstått at det ikke alltid er mulig å gjøre dette uten å tvinge eventyrene inn i denne forhåndsbestemte modellen. Likevel, i de tilfellene hvor skjemaet passet, klarte jeg å se hvilke funksjoner som er dominerende i hvert eventyr. Det gjorde det også lett å forstå hvor mange episoder et eventyr inneholder, ved å se på A.(misgjerning) og A.a.(mangel). På den måten har Propps modell hjulpet meg i sammenlikningen av norske og rumenske eventyr.

Totalt sett, inneholder både de rumenske og de norske eventyrene i denne avhandlingen nesten alle funksjonene Propp legger fram. To av de fem eventyrparene passer forholdsvis bra til Propps skjema og korresponderer nærmest fullkomment. De andre historiene konsentrerer seg rundt kun noen av funksjonene og disse dominerer mesteparten av handlingen.

Mer spesifikt, viser den strukturelle analysen at funksjonen I.(merke) er å finne i noen av de norske eventyrene, men mangler fullstendig i rumenske eventyr. I.(merke) er erstattet med en annen sekvens som ikke er definert av Propp. Pr. (forfølgelse) og Rs. (redning) finnes ikke i de fem norske eventyrene, men er representert i rumenske eventyr. H.(kamp) er svakere i norske eventyr.

Analysen viser at selv om eventyrene jeg har plukket ut virker ganske like ved første lesning, inneholder de viktige tematiske og strukturelle forskjeller. Det er åpenbart at rumenske eventyr har flere episoder med løs sammenheng, mens de norske er enklere og ikke så fragmenterte. I tillegg til å være rikere når det gjelder skikkelser, er rumenske eventyr også veldig preget av religion.

Troll mot zmeu? Hvem vinner? Jeg har fått dem til å møtes i denne avhandlingen. I tre år sloss de, til de ble slitne. De forstod da at ingen av dem kunne vinne, at hver av dem var best på sin side. Da dro de hjem og ble stille, hver med sin del av verden og venter fortsatt på å bortføre en prinsesse, kjempe mot en prins og ofre seg selv for å gi oss en fin og spennende historie.

Snipp, snapp snute, så er avhandlingen ute...

## Litteraturliste

### Primærlitteratur

Ispirescu, Petre; *Legende sau basmele românilor* (1882); Timișoara, Editura Facla, 1984

Ispirescu, Petre; *Basmele Românilor*; București, Editura ȘTEFAN, 2002; Adaptare Georgeta Pavelescu.

Asbjørnsen, P. Chr., Jørgen Moe; *Samlede eventyr* (tre bind); Oslo, Gyldendal norsk forlag, 1965

### Sekundærlitteratur

*Aschehoug og Gyldendals Store ettbinds leksikon*; Oslo, Kunnskapsforlaget, 1995

*Bokmålsorboka: Definisjons- og rettskrivningsordbok*; Oslo, Universitetsforlaget, 1994; Redaksjon Marit Ingebjørg Landrø, Boye Wangenstein

Engelstad, Irene; *Fortellingens mønstre, En strukturell analyse av norske folkeeventyr*; Oslo, Universitetsforlaget, 1976

Lüthi, Max; *The European Folktale: form and nature*; Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1982; Translated by John D. Niles

Propp, Vladimir; *Morphology of the Folktale* (1968); Austin, University of Texas Press, 2003; Translated by Laurence Scott

Röhrich, Lutz; *Folktales and Reality* (1979); Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1991; Translated by Peter Tokofsky

Vrabie, Gheorghe; *Structura poetică a basmului*; București, Editura Academiei Republicii Socialiste România, 1975

## Sammendrag

Avhandlingen sammenlikner fem rumenske eventyr med fem norske. Tittelen *Troll mot zmeu* kommer fra hvert lands sterkeste og mest representative eventyrantagonist: troll for Norge, zmeu for Romania. De ti eventyrene er satt sammen i fem par og sammenliknet både strukturelt (ved hjelp av V. I. Propps modell) og tematisk. Den strukturelle analysen er gjennomført ved hjelp av en tabell som inneholder Propps skjema og som viser funksjonenes frekvens i hvert eventyr. Den tematiske analysen inneholder merkelige oppfatninger for de to eventyrene som danner et par.

Avhandlingen har to deler: selve analysen, hvor eventyrparene er sammenliknet og generelle bemerkninger, hvor alle de ti eventyrene er sett nærmere på.

De fem eventyrparene som er sammenliknet i avhandlingen er: *Prâslea og gulleplene* og *De tre kongsdøtre i berget det blå*, *Greuceanu og Fugl Dam*, *Kong Aleodor og Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur*, *Gutten som ble født med en bok i handa* og *Soria Moria slott*, *Ileana Sânzâiana* og *Lurvehette*. Hver av disse får en strukturell oppdeling i funksjoner og er analysert tematisk etterpå. Eventyrpersonene er også analysert i forhold til hvilket land de hører til.

Avhandlingen inneholder også sammendrag for de 5 rumenske eventyrene som er tatt med i diskusjonen.