



Eventyr

Kunsteventyr og
folkeeventyr

Navn:

Klasse:

Dette forløb er opbygget i følgende rækkefølge:

Mål

Introduktion

Genrebeskrivelse

Kendetegn for eventyr

Analysér et eventyr

Skriv dit eget eventyr

Mål

Målet for dette forløb er, at du får kendskab til eventyret som genre. Du skal lære om forskellen på kunsteventyr og folkeeventyr, analysere et eventyr og selv skrive et. Du skal kunne bruge din fantasi og skrive et eventyr, som har tydelige genretræk. Målene er som følge:

Jeg kender til genretrækkene for eventyr.

Jeg har kendskab til forskellen på kunsteventyr og folkeeventyr.

Jeg kan finde/genkende forskellige genretræk i et eksisterende eventyr.

Jeg kan analysere et eventyr.

Jeg kan bearbejde og strukturere stof til et eventyr før skrivning (mindmap, ideudvikling)

Jeg kan skrive mit eget eventyr med tydelige genretræk.

Introduktion

Eventyr er en ældgammel genre, som man finder i alle kulturer rundt omkring i verden. De ældste eventyr, man kender til, er fra det gamle Egypten for omkring 4000 år siden. Eventyr er derfor ikke noget, vi har fundet på i Danmark. Eventyrene var først og fremmest beregnet til at fortælle højt, og man tror, det kunne være en måde familierne samledes på i gamle dage, hvor de ikke havde fjernsyn, bøger og ipads.

Hvis man sammenligner eventyrene fra hele verden, finder man mange fællestræk. Det er dem, vi karakteriserer som **genretræk**.

Der var engang...

Sådan starter mange eventyr. Udtrykket stammer faktisk fra arabisk, hvor man siger **Ka-ma-kan** og det betyder "Der-var-en-gang-eller-også-er-det-løgn". Dette var en hemmelig aftale mellem den arabiske fortæller og hans publikum. Når han startede sin historie med denne sætning, vidste publikum, at nu kom der en løgnehistorie. I Europa har vi overtaget denne sætningen og vi kender den som "der var engang". For os er det også et signal om, at der nu kommer noget opdigtet, hvilket passer meget godt på eventyr.

Vi skelner mellem to typer af eventyr: Kunsteventyr og folkeeventyr.

Nogle eventyr gik fra mund til mund og udviklede sig undervejs (dem kalder vi **folkeeventyr**), mens andre blev opdigtet af en forfatter og skrevet ned med det samme (De går under betegnelsen **kunsteventyr**).

Brødrene Grimm var nogle af de første til at nedskrive disse gamle folkeeventyr. De fandt altså ikke selv på eventyrene, de skrev dem blot ned. Et glimrende eksempel på en verdenskendt kunsteventyrforfatter er H.C. Andersen. Han har skrevet utrolig mange kunsteventyr igennem sin levetid fra 1805 til 1875.



Genretræk for folkeeventyr

Oprindelse:

Folkeeventyr har ingen forfattere, derfor kalder man det et folkeeventyr – det er nemlig opstået blandt folket. Folkeeventyrene gik fra mund til mund, indtil nogen skrev dem ned. Ved folkeeventyr kan der derfor stå: ”**Nedskrevet af ...**” og ikke ”skrevet af ..”. Brødrene Grimm er kendte for deres nedskrivninger af gamle folkeeventyr. De har derfor ikke selv fundet på eventyrene, det er bare dem, der har skrevet dem ned. Folkeeventyrene kunne godt ændre sig en lille smule, for hver gang de blev fortalt på ny, og derfor kan man sagtens finde flere udgaver af samme eventyr.

Komposition:

Det er nemt at kende et folkeeventyr, fordi det har en fast form og skrevet i en helt bestemt tidsrækkefølge. Folkeeventyrene var altså skrevet i en **klar kronologisk orden** (Dvs. ingen spring i tid - det går bare fra start til slut). Den faste form og faste kronologiske orden skyldes især at det har været en mundtlig genre. Den fortæller, som har givet det videre til næste fortæller, kunne måske ikke engang læse. Hans skulle altså huske det hele udenad, og det er lettere at huske en tekst, når den har en fast form. Man kan på en måde sige, at det har en fast komposition.

Fortælleteknik:

Folkeeventyrene er oftest meget enkle, fordi de jo skulle fortælles videre ud fra hukommelsen. For mange detaljer, ville derfor gå tabt. I folkeeventyrene beskrives de forskellige handlinger ikke så grundigt og **en handling udløser helt automatisk en anden**.

Personerne:

Folkeeventyr foregår i en uvirkelig verden, på en bondegård, på et slot, i en skov osv. Personerne er ikke så godt beskrevet - og det er det man kalder **flade personer**. Det er tit en fattig dreng eller pige, som er hovedperson. Hovedpersonen får prinsen eller prinsessen, de bliver gift, og alle folkeeventyr ender godt. **Det går nemlig de gode godt og de onde skidt**, og det er egentlig det folkeeventyr handler om: Hvordan får man et godt liv?

Sproget

Sproget i et folkeeventyr er ofte formelsprog med mange gentagelser - igen fordi, det var nemmere at huske

Opgave: Hvilke folkeeventyr kender du? Skriv dem her:

Opgave: Læs folkeeventyret om Askepot. Scan QR-koden her:

Hvis du ikke har en QR-scanner kan du gå ind på denne hjemmeside og downloade eventyret:

www.opgaveskyen.dk/eventyr



Opgave: Find genretrækkene for folkeeventyr i Askepot

Hvordan kan man se, at Askepot er et folkeeventyr? Find alle trækkene og skriv dem her:

Opgave: Kender du en anden udgave af Askepot?

Har du hørt samme eventyr, men bare på en lidt anden måde? Hvad var forskellen og hvor har du hørt/set/læst det henne?

Genretræk for kunsteventyr

Oprindelse:

Kunsteventyr er eventyr hvor der er **en tydelig forfatter på**. Forfatteren har altså selv fundet på og bestemt alt i eventyret. Nogle af de mest kendte forfattere af kunsteventyr er H.C. Andersen og J.K. Rowling. Kunsteventyr er altså, modsat folkeeventyr, historier som er opstået i forfatterens egen fantasi og er oftest mere eller mindre inspireret af folkeeventyrene eller forfatterens eget liv.

Komposition:

Kunsteventyret er ofte en mere levende fortælling end folkeeventyret. Der er i kunsteventyr ikke altid en kronologisk rækkefølge på handlingen og **der kan være spring i tid**. Der kan også være flere sidestillede handlingsforløb - altså der kan foregå flere handlinger ved siden af hinanden.

Fortælle teknik:

Handlinger i kunsteventyrene beskrives grundigere og med motiv og følelser. Tingene sker altså ikke bare af sig selv - man får at vide, hvorfor de sker.

Personerne:

Personerne er i kunsteventyrene bedre beskrevet. **De har følelser og karaktertræk**, som gør vi kender dem bedre end personerne i folkeeventyrene. Man kalder sådanne personer - med følelser og karaktertræk - **runder personer**.

Sproget

Kunsteventyr var oftest skrevet af rigtige forfattere, som var gode til at skrive og havde skrevet mange eventyr. Derfor er sproget mere nuanceret med detaljeret og varieret beskrivelser af personer og steder i historien. Man kan i nogle kunsteventyr tydeligt se, hvem forfatteren er, bare på grund af sproget og den måde, de er skrevet på - **hver forfatter har sit eget sprog**. Forfatteren havde god tid til at skrive eventyrene ned, mens han opdigtede dem, og derfor er sproget altså oftest bedre og mere nuanceret end i folkeeventyrene.

Opgave: Hvilke kunsteventyr kender du? Skriv nogle af dem her:

Opgave: Læs kunsteventyret Klodshans. Scan QR-koden her:

Hvis du ikke har en QR-scanner kan du gå ind på denne hjemmeside og downloade eventyret:

www.opgaveskyen.dk/eventyr



Opgave: Find genretrækkene for kunsteventyret Klodshans

Hvordan kan man se, at Klodshans er et kunsteventyr? Find alle trækkene og skriv dem her:

Opgave: H.C. Andersen og andre eventyr

Klodshans er som bekendt skrevet af H.C. Andersen. Han skrev utrolig mange eventyr. Hvilke eventyr kender du? Skriv andre eksempler på kunsteventyr, som H.C. Andersen har skrevet.

Sammenligning af genretrækkene

| Genre | Folkeeventyr | Kunsteventyr |
|------------------------|---|--|
| Oprindelse | En anonym mundtlig overleveret fortælling, der på et tidspunkt er blevet skrevet ned. | En bestemt navngiven forfatter, der selv har bestemt alt (den alvidende fortæller) |
| Komposition | Klar kronologisk orden | Der kan være spring i tid samt flere sidestillede handlingsforløb. |
| Fortælle teknik | En handling udløser mekanisk næste handling. | Handlingerne beskrives med motiv og følelser. |
| Personerne | Personerne er flade, ofte delt i gode og onde. | Personerne er runde. De har følelser og karaktertræk. |
| Sprog | Ofte formelsprog, mange gentagelser. | Meget lidt formelsprog. Hver forfatter har sit eget sprog. |

Fælles genretræk for folke- og kunsteventyr

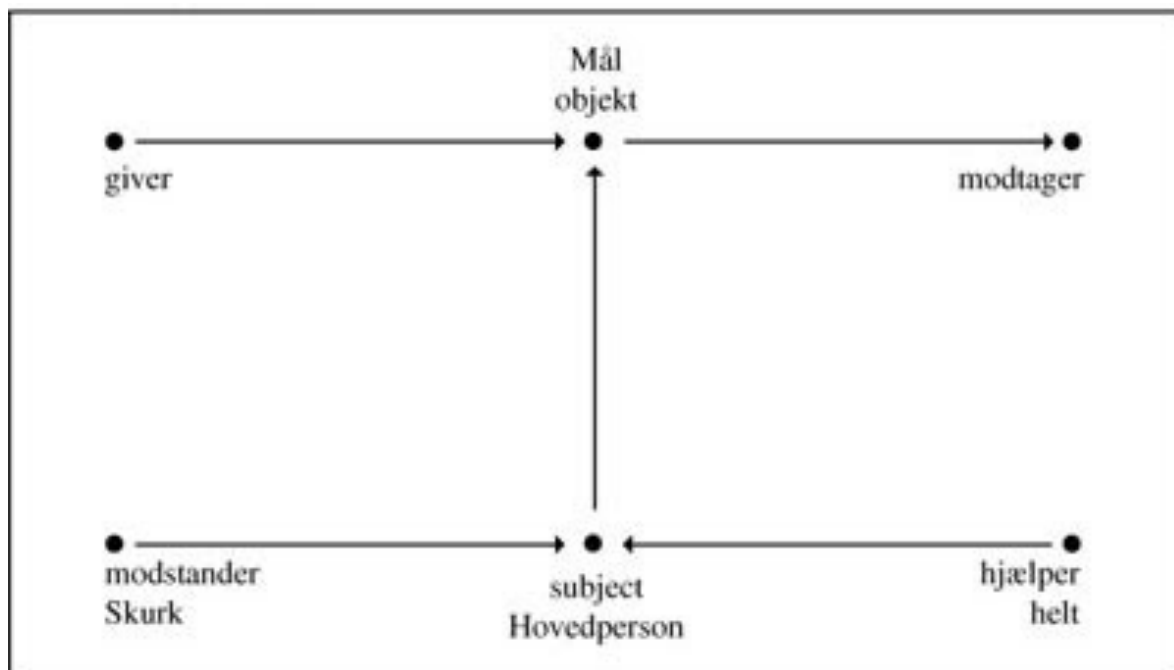
Uanset om det er et kunsteventyr eller et folkeeventyr, er der et eller flere tilbagevendende træk, som går igen. Hvis ingen af de nedestående træk går igen i eventyret, er det ikke et eventyr. Det starter med "der var engang..." og slutter med "... og de levede lykkeligt til deres dages ende"

- Gentagelser: Især tallet 3 (3 brødre, 3 prøver, 3 bukkebruser osv) men også tallene 7 og 9 går igen (de 7 små dværge)
- Dyr og ting kan tale.
- Overnaturlige væsner som fx feer, nisser, trolde, hekse osv.
- Faste typer (roller): Det gode mod det onde. Hovedpersonen, hjælper, modstander.
- Opbygningen **hjemme-ude-hjemme**.
- Hovedpersonen skal igennem flere prøver. Det kan fx være at slå dragen ihjel, sove i 100 år?

Komposition

Aktantmodellen

Aktantmodellen er en model, som giver overblik over personernes rolle i en fortælling. Aktantmodellen er særligt relevant for eventyr, da mange eventyr er opbygget, så det giver mening i forhold til aktantmodellen. Aktantmodellen består af forskellige roller, og viser disse rollers forhold til hinanden. Aktantmodellen ser således ud:



Hovedpersonen kaldes i denne model for *subjekt*. Subjektet vil gerne have noget (fx prinsessen eller prinsen) og dette mål kaldes *objekt*. Inden hovedpersonen kan få sit mål, møder han oftest en modstander (det kan være den onde heks, de onde stedsøstre osv.), og for at nå målet, har han/hun derfor brug for en eller flere hjælpere (en god fe, dværge, ged). Objektet (prinsessen/prinsen) bliver givet væk eller tilhører en anden inden hovedpersonen kan få ham/hende. Denne person kaldes *giver* og kan fx være kongen og dronningen. *Modtageren* er i den der til slut modtager objektet – dette er som regel subjektet/hovedpersonen.

Hjemme-ude-hjemme

Mange fortællinger er bygget op efter hjemme-ude-hjemme-skabelonen. Det gælder især næsten alle folkeeventyr. Læseren møder hovedpersonen hjemme, hvor der opstår et problem, som han/hun må drage ud i verden for at løse. Til sidst har han/hun klaret opgaven og kommer hjem igen – klogere og mere erfaren end før han/hun tog af sted.

4: Beskriv tid og sted. Hvor foregår eventyret? I hvilken tid på dagen? Årstid? Dyre-, ting- eller menneskeverden? Geografisk kendt?

5: Personerne. Hvem er hovedpersonen? Hvordan er han? Hvem er "modstanderen/den onde?" Hvem vil hovedpersonen have? Beskriv dem her

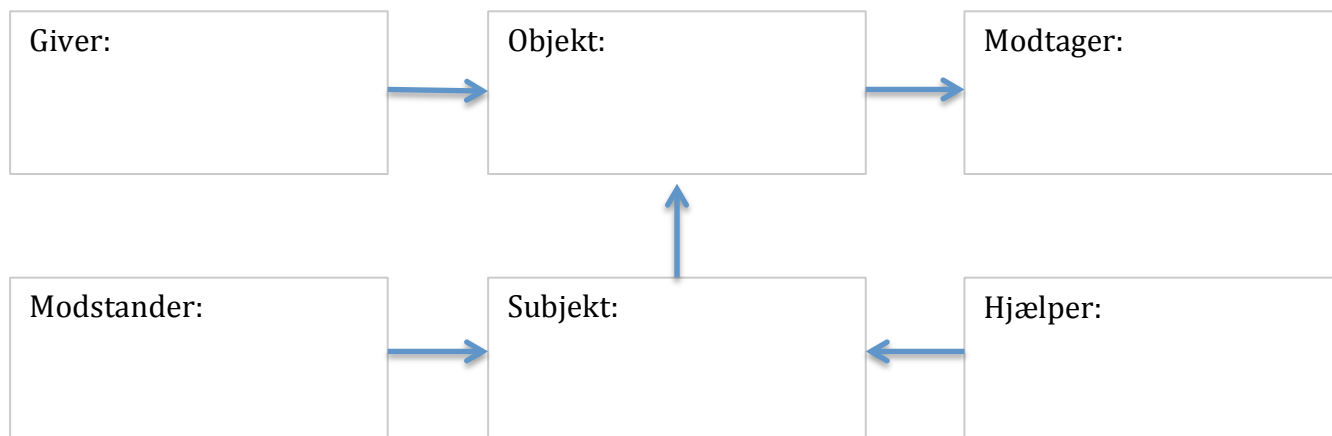
Form

1: Den ydre komposition. Hvordan ser eventyret ud? Hvordan er det bygget op?
Hvordan er layoutet. Er der billeder til?

2: Indre komposition. Hvordan er eventyret opbygget? Kan aktantmodellen udfyldes?
Er det hjemme-ude-hjemme-skabelon?

Udfyld aktantmodellen her:

© Opgaveskyen.dk



3: Hvordan er ordvalget i eventyret? Er der mange svære ord? Gamle ord? Er teksten svær at læse?

4: Sproglige billeder. Er de meget billedsprog? Bruges der metaforer, symboler, eller sammenligninger?

Fortolkning

1: Hvad er eventyrets tema? (typiske eventyr-temaer er: mod, magtsøgen, snuhed, sund fornuft, overmod, selvoptagethed, kærlighed osv.)

2: Har eventyret et budskab? Hvad vil eventyret fortælle/lære læseren/lytteren?

Til slut

Skriv dit eget eventyr

Start med ideudvikling på et ark. Få styr på handlingen og personerne, inden du går i gang med at skrive. Det kan være et mindmap eller lignende. Du skal også inden start, sætte personerne ind i aktantmodellen, så du har styr på deres indbyrdes forhold, inden du skriver. Når du har styr på det, kan du gå i gang. Overvej følgende:

- Der er tydelige genretræk i mit eventyr.
- Mit eventyr passer i aktantmodellen.
- Mit eventyr benytter sig af hjemme-ude-hjemme.
- Jeg har rettet stavfejl og store bogstaver.
- Der er styr på min tegnsætning.