

**FRA FOLKEVISER TIL
FANTASTISKE FORTÆLLINGER**

FOLKEEVENTYR

Karakteristika

- Folkeeventyrene er ligesom folkeviseerne en del af middelalderens mundtlige fortælletradition.
- Vi kender ikke forfatterne.
- Blev nedskrevet i 1800-tallet.
- Ligesom det gælder for folkeviseerne, findes de enkelte folkeeventyr i forskellige varianter, fordi forskellige fortællere til forskellig tid og i forskellige områder har præget dem på hver deres måde.
- Modsat folkeviseerne, som man mener har deres udspring i de øvre lag i samfundet, er folkeeventyrene i højere grad den jævne befolknings fortællinger.

Der findes forskellige typer af folkeeventyr, de to mest kendte er:

SKÆMTEEVENTYR



Historier, der gør grin med overklassen.

Fremstiller på grotesk vis drømmen om social opstigning, som reelt var en umulighed i middelalderen.

Ofte sker en omvending, hvor det lave og underkuede bytter position med det høje og anerkendte, som man kender det fra middelalderens latter- og karnevalstradition, hvor underklassen for en stund får lov til at gøre nar af overklassen.

TRYLLEEVENTYR



Befolket af trolde, feer, drager etc.

Typisk **forvandlingsmotiv**: person er blevet forvandlet til et dyr af dæmoniske magter og siden bliver forvandlet tilbage igen takket være en anden persons kærlighed, mod, troskab eller selvopofrelse.

Den første forvandling kan være et symbol på en umodenhed hos den forvandlede, et traume, en angst for at forlade hjemmet eller for det seksuelle, mens den anden forvandling tilbage igen netop kan være et symbol på den kærlighed og det mod, der skal til for at ophæve angsten og umodenheden hos den forvandlede.

Indre komposition i folkeeventyr

- Trylleeventyr kan ofte fortolkes som en symbolsk fortælling om hovedpersonens psykiske udvikling, typisk udviklingen fra barn til voksen. Opbygningen af trylleeventyret spejler som regel hovedpersonens udvikling. Fx: Hjemme (barn) – Ude (udviklingsfase) – Hjem igen (voksen).



Indre komposition i folkeeventyr

- Trylleeventyr kan ofte fortolkes som en symbolsk fortælling om hovedpersonens psykiske udvikling, typisk udviklingen fra barn til voksen. Opbygningen af trylleeventyret spejler som regel hovedpersonens udvikling. Fx: Hjemme (barn) – Ude (udviklingsfase) – Hjem igen (voksen).

1

I hjemmefasen møder vi helten, og konflikten varsles.

2

I anden fase drager han ud i verden for at møde nogle ydre forhindringer og for at overvinde sig selv. I dette uderum findes overnaturlige kræfter, der kan tolkes som projektioner af psykiske kræfter som angst, begær osv.

Indre komposition i folkeeventyr

- Trylleeventyr kan ofte fortolkes som en symbolsk fortælling om hovedpersonens psykiske udvikling, typisk udviklingen fra barn til voksen. Opbygningen af trylleeventyret spejler som regel hovedpersonens udvikling. Fx: Hjemme (barn) – Ude (udviklingsfase) – Hjem igen (voksen).

1

I hjemmefasen møder vi helten, og konflikten varsles.

2

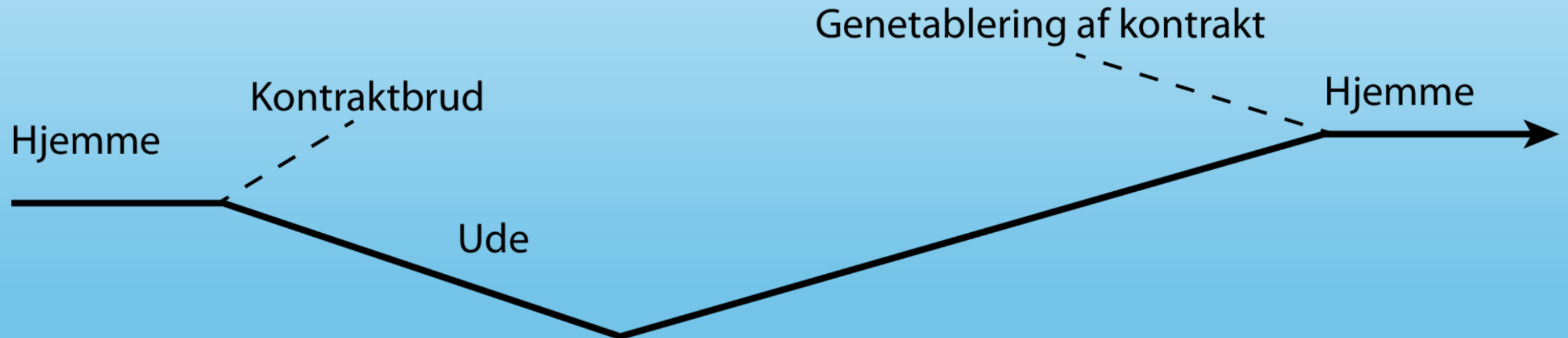
I anden fase drager han ud i verden for at møde nogle ydre forhindringer og for at overvinde sig selv. I dette uderum findes overnaturlige kræfter, der kan tolkes som projektioner af psykiske kræfter som angst, begær osv.

3

Helten består i de fleste eventyr prøverne og vinder i eventyrets tredje fase et nyt hjem, typisk det halve kongerige. Han gennemgår altså en udvikling.

Indre komposition i folkeeventyr

Ligesom trylleviserne følger trylleeventyrerne altså kontraktmodellen:



Axel Olriks episke love for, hvordan folkeeventyr bliver fortalt (1908)

Modsætningsloven siger, at hvis to personer optræder samtidig i eventyret, er de for det meste modsætninger.

Tretalsloven siger, at når noget gentages tre gange, er det særlig vanskeligt eller farligt at overkomme.

Gentagelsesloven eller de mange gentagelser, der i det hele taget forekommer i eventyr, benyttes dels for at understrege, hvor væsentlig den pågældende handling er, dels for at fortælleren kan huske sit stof.

Bagvægtsloven bestemmer, at når flere ens situationer følger efter hinanden, er den sidste den mest afgørende.

Overskuelighedsloven fortæller, at eventyr altid kredser om ganske få personer, og der er kun tale om få kræfter der griber ind i personernes liv.

Indledningens hvileregul fortæller, at man i eventyrets begyndelse altid går fra det hvilende til det stærkt bevægende.

Afslutningens hvileregul siger, at eventyret slutter efter en afgørende begivenhed, men gør det ikke pludseligt. Ofte tilføres eventyret en særlig slutning, der skaber ro.

Aktantmodellen DEL

Når du skal analysere eventyr, kan du med fordel gøre brug af *aktantmodellen*, som er udarbejdet af den franske strukturalist og semiolog A. J. Greimas. Aktantmodellen kan bruges til at finde ud af, hvilke roller personerne i eventyret har, og disse roller kaldes aktanter – deraf modellens navn. Aktantmodellen kan også bruges til analyse af alt lige fra noveller til reklamer og film, men den er helt oplagt at bruge på eventyr, da personerne ofte er endimensionelle. Det vil sige, at de onde er og forbliver onde og dermed er modstandere hele eventyret igennem. I aktantmodellen er der 6 aktanter, som udgør rollerne i eventyret:



1. **Subjekt:** Den person i eventyret, som handler, og som må igennem prøverne for at få sin belønning til sidst. Det er ofte hovedpersonen, som er subjektet i eventyret.
2. **Objekt:** Den person eller den belønning, som hovedpersonen stræber efter (målet). Prinsessen eller det halve kongerige er ofte objektet i eventyret.
3. **Modstander:** Den person eller ting, som hovedpersonen kæmper imod for at få sin belønning. Trolde, hekse eller brødre er ofte modstanderen i eventyret.
4. **Hjælper:** Den person eller ting, som hjælper hovedpersonen undervejs, så han når sit mål. Hjælperen i eventyret vil ofte være en god ven, en heks, en fe, et magisk sværd eller en hund.
5. **Modtager:** Den person, som får belønningen. Hovedpersonen er ofte modtageren i eventyret. Ofte er eventyrets hovedperson både subjekt og modtager.
6. **Giver:** Den person, som giver objektet til hovedpersonen, eller som udlover en dusør. Kongen er ofte giveren i eventyret.

ØVELSE 1 Oversigt: forskelle mellem folke- og kunsteventyr

	Folkeeventyr	Kunsteventyr
Overlevering	Oprindelig mundtlig overlevering.	Skriftlig overlevering.
Oprindelsestidspunkt	Ukendt.	Kendt.
Forfatter	Én eller flere anonyme forfattere.	Én kendt forfatter.
Handling	Som regel kun et enkelt hovedforløb. Kronologisk opbygning.	Kan være flere hovedforløb og biforløb. Spring i tid og sted kan forekomme.
Synsvinkel/fortæller	Mest ydre synsvinkel.	Både ydre og indre synsvinkel.
Personkarakteristik	Personerne er fremstillet som typer/roller, der repræsenterer bestemte værdier eller egenskaber.	Personerne fremstår i højere grad individualiserede.
Sprog	Formelagtigt, præget af faste vendinger ("Der var engang..."). Mundtlig fortællestil. Talesprog. Sproget er hverdagsagtigt.	Mindre brug af faste vendinger. Sproget er mere skriftsprogligt og litterært med brug af mere kompleks symbolik.
Fortælle måde og fremstillingsform	Objektiv, adfærdsbeskrivende, ren handlingsorienteret. Faste fortælleregler i form af bl.a. de episke love. Fortrinsvis brug af beretning og situation.	Mere indlevende og psykologiserende. Bryder med de faste fortælleregler. Mere beskrivende og karakteriserende.

Efter Mühlman, 2000 og Stæhr, 1983.

<p>Lav en analyse af eventyrets indre komposition vha. kontraktmodellen</p>	<p>Lav en personkarakteristik af lindormen og prinsen</p>	<p>Bestem fortællertypen og synsvinkelforhold i eventyret</p>
<p>Lav en psykoanalytisk læsning af eventyret vha. Freuds personlighedsmodel</p>	<p>Lav en strukturalistisk læsning af eventyret vha. Greimas' aktantmodel</p>	<p>Find med udgangspunkt i Axel Olriks episke love eksempler på formelagtig sprog i eventyret</p>
<p>Lav en genremæssig perspektivering til folkevisen "Ebbe Skammelsøn"</p>	<p>Find formelsprog, gentagelser og modsætninger i eventyret.</p>	<p>Lav en tematisk perspektivering til folkevisen "Agnete og Havmanden"</p>