**Eksamensnoter eventyr**

**Mundtlig overleveret tradition (før 1600-tallet)**

* Eventyr blev fortalt mundtligt, ofte med lokale variationer.
* Funktion: underholdning, opdragelse, fællesskab.

**Nedskrevne Folkeeventyr (1600–1700-tallet**

* Eksempler: Charles Perrault, Brødrene Grimm.
* Funktion: bevarelse af kultur, moral og normer men også i varierende grad at flette kristendom ind i eventyrene

**Romantikken (1800-tallet)**

* Fokus på det nationale og folkelige. Fokus på geniet, eneren og den oprindelige danske folkesjæl, som måske var at finde i eventyrene (det oprindelige)
* H.C. Andersen skaber originale kunsteventyr med psykologisk dybde.

**Litterære Eventyr (ca. 1880–1930)**

* Eventyr bliver en kunstform – ofte med eksistentielle temaer.
* Mere komplekse karakterer og symbolik.

**Moderne Fortolkninger (1900-tallet – i dag)**

* Film, spil og bøger genfortolker klassiske motiver.
* Temaer: identitet, samfundskritik, mangfoldighed.

**Eventyrs opdragende funktion (den samfundsmæssige funktion i små lokalsamfund:**

**Opdragende Funktion i Eventyr**

**Hvad betyder "opdragende" i eventyr?**

* Eventyr har ofte en **moralsk og didaktisk funktion**.
* De skal **lære børn (og voksne)**, hvordan man bør opføre sig i samfundet.
* De formidler **normer, værdier og advarsler** gennem symbolik og fortælling.

**Hvordan fungerer det opdragende?**

* **Helte og heltinder** belønnes for gode egenskaber som:
  + Ærlighed
  + Mod
  + Flid
  + Ydmyghed
* **Skurke og dovne karakterer** straffes – ofte brutalt – for:
  + Grådighed
  + Ondskab
  + Dovenskab
  + Egoisme

**Eksempler på opdragende elementer:**

* **"Askepot"**: Den ydmyge og gode pige belønnes, mens de onde stedsøstre straffes.
* **"Hans og Grete"**: Børnene lærer at klare sig selv og overvinde det onde (hekse).
* **"Den grimme ælling"**: En fortælling om tålmodighed og selvværd – man skal ikke dømme for tidligt.

**Formål:**

* **Socialisering**: Eventyr lærer børn, hvordan man passer ind i samfundets normer.
* **Advarsel**: Viser konsekvenserne af dårlig opførsel.
* **Håb og trøst**: Gode mennesker får ofte en lykkelig slutning – det giver håb.

**Sproglige og stilistiske virkemidler:**

* **Gentagelser** og **kontraster** (god vs. ond)
* **Symbolik**: F.eks. skoven som et farligt sted, men også et sted for udvikling.

### **Arketypiske figurer**: Den vise gamle mand, den onde stedmor, den naive helt.

### **Psykologiske Aspekter i Eventyr**

**Hvad betyder "psykologiske aspekter"?**

* Eventyr kan tolkes som **indre rejser** – de afspejler menneskets **følelser, konflikter og udvikling**.
* Mange eventyr symboliserer **barnets udvikling** fra afhængighed til selvstændighed.

**C.G. Jung og Carl Gustav Jung**

* Jung mente, at eventyr indeholder **arketyper** – universelle symboler i det kollektive ubevidste.
  + Eksempler: *helten*, *skyggen*, *den vise gamle mand*, *moderen*.
* Eventyret bliver en **rejse gennem psyken**, hvor helten konfronterer sin "skygge" og vokser som menneske.

**Bruno Bettelheim**

* Psykoanalytiker, der så eventyr som **terapeutiske redskaber** for børn.
* Eventyr hjælper børn med at **forstå og bearbejde følelser** som:
  + Frygt for at blive forladt (f.eks. "Hans og Grete")
  + Søskenderivalisering (f.eks. "Askepot")
  + Ønske om selvstændighed og identitet (f.eks. "Den grimme ælling")

**Udviklingsrejse (individuation)**

* Helten gennemgår ofte en **symbolsk udviklingsrejse**:
  1. **Adskillelse** fra hjemmet (barndom)
  2. **Prøvelser og udfordringer** (pubertet/selvstændighed)
  3. **Sejr og hjemkomst** (modenhed)

**Eksempler:**

* **"Den grimme ælling"**: En rejse mod selvaccept og identitet.
* **"Rødhætte"**: En fortælling om overgangen fra barn til voksen – og farerne ved naivitet.
* **"Snehvide"**: Konflikt mellem barn og moderfigur (stedmoderen) – og behovet for at finde sin egen plads.

**Funktion:**

* Eventyr giver **psykologisk støtte** og **forståelse af livets udfordringer**.
* De hjælper børn (og voksne) med at **bearbejde indre konflikter** gennem symbolik og fantasi.

### **Samfundskritiske aspekter i eventyr**

#### Hvad betyder "samfundskritisk"?

* Eventyr kan indeholde **kritik af sociale strukturer, magtforhold og uretfærdighed**.
* De kan være en måde at **udtrykke folkelig modstand** mod overklassen, autoriteter eller normer.

#### Historisk kontekst

* Mange folkeeventyr stammer fra **almuens fortælletradition** og blev fortalt i en tid med stor social ulighed.
* Eventyrene kunne fungere som en **ventil for frustrationer** over magthavere og samfundets uretfærdigheder.

#### Eksempler på samfundskritik:

* **Kongen som fjende eller fjols**: I nogle eventyr fremstilles konger som dumme, grådige eller uretfærdige – en skjult kritik af magten.
* **Den kloge bonde eller fattige helt**: Almindelige mennesker, ofte fattige, vinder over de rige og magtfulde gennem snilde og retfærdighed.
* **Stedmoderen og patriarkatet**: Kvindelige figurer som stedmødre kan symbolisere undertrykkelse og rivalisering i et patriarkalsk samfund.

#### Temaer og motiver:

* **Ulighed og retfærdighed**: Den fattige belønnes, den rige straffes.
* **Autoritetskritik**: Magthavere fremstilles som uduelige eller onde.
* **Social mobilitet**: Helten stiger i status – fra fattig til konge – hvilket kan ses som en drøm om social retfærdighed.

Eksempler:

* **"Klods-Hans"** (af H.C. Andersen): En satire over snobberi og overfladiskhed i overklassen.
* **"De tre brødre"**: Den yngste og mest ydmyge vinder – en kritik af arveret og hierarki.
* **"Prinsessen på ærten"**: Kan tolkes som en kritik af aristokratiets absurde krav og normer.

#### Funktion:

* Eventyr giver **almindelige mennesker håb** om, at de kan overvinde uretfærdighed.
* De **udstiller og latterliggør magtmisbrug**, ofte i forklædning af humor og fantasi.

### **Oversigt: Funktioner i Eventyr**

| **Funktion** | **Beskrivelse** | **Eksempler og kendetegn** |
| --- | --- | --- |
| **Opdragende** | Lærer læseren, især børn, hvordan man bør opføre sig. | Belønning af gode egenskaber (mod, flid), straf af dårlige (grådighed, dovenskab). |
| **Psykologisk** | Bearbejder indre konflikter og følelser – især hos børn. | Symbolsk udviklingsrejse, arketyper (helt, skygge), identitet og selvstændighed. |
| **Samfundskritisk** | Kritiserer sociale strukturer, magt og uretfærdighed. | Fattige helte vinder, konger som fjolser, satire over overklassen. |
| **Underholdende** | Skabt for at fascinere, more og engagere publikum. | Magi, spænding, humor, gentagelser, lykkelig slutning. |
| **Kulturel** | Videregiver traditioner, værdier og fælles fortællinger. | Typiske motiver og figurer, mundtlig overlevering, nationale særpræg. |
| **Eksistentiel** | Tager fat på livets store spørgsmål: identitet, død, kærlighed, skæbne. | F.eks. "Den lille havfrue" – valg, offer og længsel. |