

Folkeviser

Folkeviser er oprindeligt danseviser, der blev brugt til at underholde adelen/overklassen. En forsanger, eventuelt en omrejsende troubadour, sang versene, og de dansende sang med på omkvædet. Fællesdansen var en kædedans, og ud over at underholde var dens funktion at styrke fællesskabet, hvilket måske kan forklare, at kædedansen har overlevet helt frem til vores tid. På Færøerne danser man således den dag i dag kædedans, eksempelvis til bryllupper.

Viserne er blevet nedskrevet ad flere omgange, og derfor findes mange folkeviser i flere versioner. Første nedskrivning fandt sted i 1500-tallet, hvor adelsdamer nedskrev dem i deres poesibøger, blandt andet i "Hjertebogen", der er Danmarks ældst bevarede visehåndskrift. I 1800-tallet interesserede man sig på ny for viserne, da man så dem som et udtryk for det oprindelige og det folkelige, som man søgte tilbage til.

Folkemindeforskeren Svend Grundtvig indsamlede og nedskrev således en omfattende samling af folkeviser og udgav i 1853 "Danmarks gamle Folkeviser". På grund af visernes udbredelse til den almene befolkning fik de navnet *folkeviser*.

Folkeviserne er en mundtlig genre, og de har derfor træk, der gør dem lette at huske. Brugen af formelsprog, det vil sige faste sproglige vendinger, der anvendes igen og igen, hjælper forsangeren med at huske de (ofte) lange viser. Pigen er således typisk "så væn en Mår" (en smuk mø/jomfru), mens ridderen typisk "rider under ø" (rider afsted). For os moderne læsere betyder brugen af gammeldags ord som "skarlagen", "væn", "ganger" og "rosenlund", at en folkeviser kan være lidt svær at forstå uden ordforklaringer og flere gennemlæsninger.

En anden husketeknik er brugen af gentagelser og rim. Rim giver desuden visen en god rytme og gør den sangbar. En folkeviser er imidlertid ikke udelukkende lyrisk, men også episk, eftersom den fortæller en konkret handling. Endelig har folkevisen et dramatisk præg i kraft af bru-

gen af replikker og dialog. Således indeholder folkeviser elementer fra alle tre hovedgenrer: lyrik, epik og drama.

Anvendelse af "syrebad" er praktisk for forsangeren, når der skal læres udenad. Her renses teksten nemlig for alt unødvendigt. Syrebadsteknikken bevirker imidlertid typisk en stereotyp og flad personskildring uden individuelle særpræg. Alt, hvad vi ved om jomfruen i en folkeviser, er typisk, at hun er "væn" (smuk), men vi ved intet om, hvorvidt hun er rødhåret, høj eller lav, ligesom vi heller ikke ved, om hun er doven eller intelligent. Ligeledes er miljøbeskrivelserne meget begrænsede. Som i sagaen ligger fokus på handlingen og replikkerne, og herudfra kan vi udlede noget om personerne. Omkvædet udtrykker ofte visens stemning, undertiden også dens morale, som deltagerne skal tage ved lære af.

Folkevisens komposition er ofte trefaset på samme måde som det traditionelle eventyr og kan beskrives ved hjælp af "hjemme-ude-hjem"-modellen. Handlingen i folkevisen indledes således "hjemme". "Hjemme-fasen" er præget af harmoni, men dog indvarsles konflikten ofte her. Midterdelen foregår "ude" og her befinder hovedpersonen/hovedpersonerne sig i en form for konfliktsituation og krise. Til sidst afklares konflikten enten harmonisk eller tragisk, og historien afsluttes (se eventyr (side 84)).

Man inddeler typisk folkeviser i fire kategorier: Riddervisen, tryllevisen, den historiske vise og skæmtevisen. De to mest udbredte viser er riddervisen og tryllevisen.

Riddervisen er kendetegnet ved at skildre virkeligheden realistisk. Hovedpersonen er typisk ridder i den kongelige hird (garde), deraf betegnelsen "Riddervise". Riddervisen handler ofte om den konflikt, der opstår, når individet har ønsker, der går imod slægtens. Eksempelvis giver det problemer for hovedpersonen, hvis han elsker en anden kvinde end den kvinde, som slægten har udpeget til ham. Samfundet minder om sagatidens samfund, fordi individet også her er dybt afhængig af sin slægt. Tematisk har sagaen og riddervisen derfor en del tilfælles, da de begge fokuserer på ære og æreskrænkelse, der fører til voldsomme drab og hævn.

Tryllevisen er kendetegnet ved, at overnaturlige kræfter spiller en væsentlig rolle. De overnaturlige kræfter optræder eksempelvis som elverpiger eller som trolde. I visens univers tvivler man ikke på eksistensen af det overnaturlige; det indgår på lige fod med mennesket. De overnaturlige kræfter har magiske evner og behersker naturen. Det er interessant, at de overnaturlige væsner kun kan nå mennesket, når mennesket befinder sig i en overgangssituation – enten fra barn til voksen eller fra ugift til gift. De overnaturlige kræfter er altså middelaldermenneskets måde at beskrive og håndtere de psykologiske erfaringer, alle mennesker har.

I fortolkningen af en trylleviser, er det spændende at anvende forfatteren Villy Sørensens idé om, at det overnaturlige kan ses som et symbol på en indre konflikt eller krise inde i mennesket. Krisen opstår, når mennesket befinder sig i en overgangssituation, især i det, Villy Sørensen betegner som "forlovelsessituationen". Som forlovet befinder mennesket sig mellem to slægter, og det skaber såvel angst for det nye og ukendte som glæde og forventning hos den enkelte.

Angsten for at binde sig til et andet menneske kan enten overvindes eller være ødelæggende for mennesket. I den konkrete tryllevises ses det eksempelvis ved, at den mandlige hovedperson lader sig lokke af elverpigens forførende løfter om rigdom og kys, selvom han er forlovet. Derfor ender han med at dø frem for at blive gift med den udkårne. Hans seksuelle drift, hans lyst til andre kvinder fremstilles på denne måde som noget farligt, fordi den kan få ham til at handle imod datidens normer og regler.

Tolker man altså denne konkrete handling symbolsk, ser man mødet med elverpigen som et billede på en psykisk krise, som hovedpersonen befinder sig i. Det betyder, at det overnaturlige element i tryllevisen ikke skal forstås konkret og bogstaveligt, men i overført betydning, som et billede på en krise inde i mennesket.

Menneskelig klogskab kan bekæmpe de overnaturlige kræfter. Lykkes dette ikke, ender tryllevisen tragisk.

Folkeviser

- Lyrisk, episk, dramatisk
- Stereotyp personkarakteristik
- Formelsprog
- Syrebadsteknik
- Gentagelser
- Riddervise
- Trylleviser (overnaturlige kræfter og "forlovelsessituationen")

Ideer til folkeviseanalyse

- Hvilken folkevisetype er det? Hvordan ser du det?
- Hvordan er folkevisen opbygget? (komposition)
- Hvad handler folkevisen om?
- Peger omkvædet i retning af en morale? Hvordan er stemningen i omkvædet?
- Hvori består konflikten i visen?
- Karakteriser de centrale personer
- Hvordan er sproget? Giv eksempler
- Hvad er temaet?
- Hvad er budskabet?
- Overvej om fortælleren lægger sin sympati hos en af personerne eller slægten
- Perspektivering til genren
- Perspektivering til andre folkeviser med samme tema
- Perspektivering til den litteraturhistoriske periode

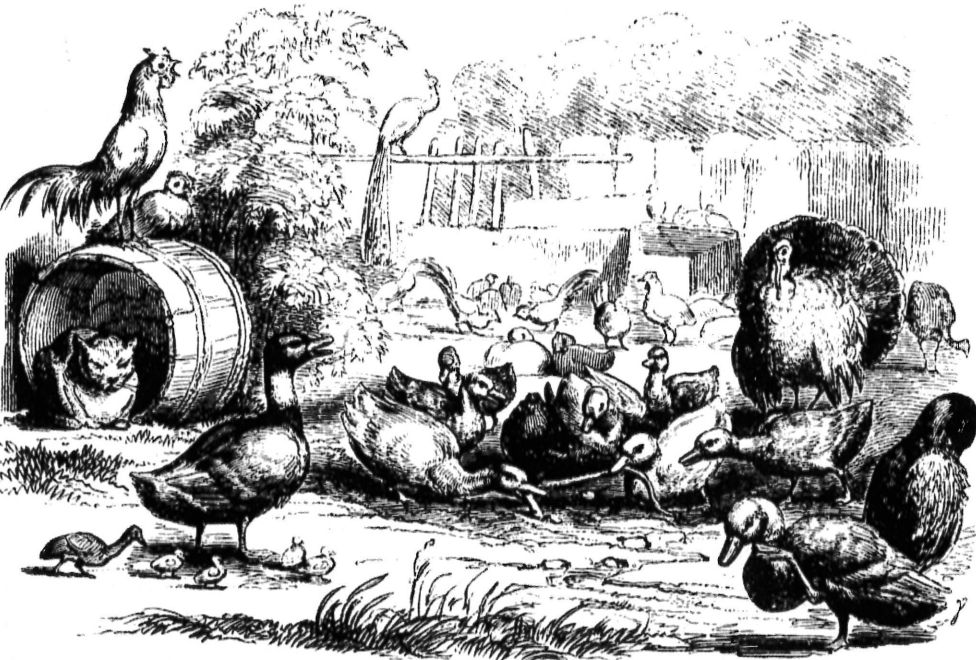
Eventyr

"Der var engang...". Sådan starter mange eventyr, og de slutter ofte med: "Og de levede lykkeligt til deres dages ende". Disse vendinger betyder for de fleste af os, at vi kan afkode, at vi her har med et eventyr at gøre. Det kan vi, fordi eventyrene indeholder adskillige fællestræk, som er med til at genrebestemme eventyret, som eksempelvis disse indledende og afsluttende sætninger.

Ordet "eventyr" kommer oprindeligt af det latinske *adventura*, som betyder "hændelse". De hændelser, som eventyr ofte kredser om, er præget af et magisk og overnaturligt univers, helte, der skal overvinde prøvelser for at vinde prinsessen eller blot en almindelig bondesøn, som ved hjælp af snilde vinder det halve kongerige.

Eventyret har en meget simpel struktur, som ofte er bygget op af mange gentagelser og et bestemt ordvalg. Eventyret er ligesom sagnet, sagaen og folkevisen egnet til udenadslære og til mundtlig overlevering.

Overordnet kan eventyr inddeles i to hovedgrupper: folkeeventyr og kunsteventyr.



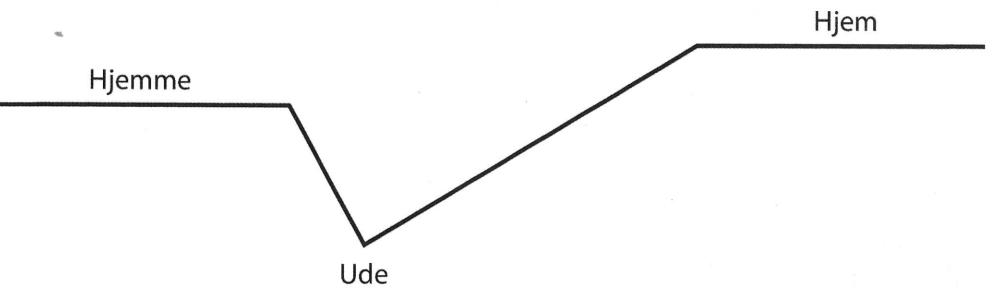
Eventyret om Den grimme ælling er skrevet af H.C. Andersen i 1843. Med de informationer kan vi slå fast, at det er et kunsteventyr.

Folkeeventyr

Folkeeventyret er en mundtlig fortælling, som er blevet overleveret gennem mange år, inden det blev nedskrevet. Derfor har folkeeventyret ligesom folkevisen ikke en kendt forfatter, og der findes ofte flere versioner af samme eventyr, da det gennem årene har ændret sig, alt efter hvem der genfortalte det. De mest kendte indsamlere af folkeeventyr er de tyske Brødrene Grimm og de norske Asbjørnsen og Moe.

Ligesom i folkeviser anvendes der også i folkeeventyr formelsprog, det vil sige faste sproglige vendinger. Mange folkeeventyr har den samme komposition og fortællestil. "Der var engang" indleder eventyret. Herefter introduceres helten, som skal gå så grueligt meget igennem, inden han til sidst vinder sin prinsesse, og de begge lever lykkeligt til deres dages ende. Denne trefasede struktur er et genkendeligt træk ved folkeeventyret og kan se således ud:

- 1. Helten bryder op med hjemmet og drager ud i verden (hjemme).
- 2. Helten gennemgår forskellige prøver og forhindringer (ude).
- 3. Helten vender hjem med prinsessen og det halve kongerige (hjem).



Hjemme-ude-hjem model

De fleste folkeeventyr ender godt, og helten klarer skærene til sidst. Denne forventning har vi som modtagere af eventyret. Vi ved fra begyndelsen, hvem helten og skurken er, og derfor behøver folkeeventyret ikke at bruge energi på at beskrive personernes tanker, følelser eller individuelle træk. Personerne er såkaldte stereotyper. Vi møder for eksempel den smukke kongedatter, den fattige bondesøn og den mægtige konge. Som læser kender man altså kun forskel på den gode og den onde gennem personernes handlinger og udtryk, og deres adfærd er forudsigelig.

Folkeeventyret befinder sig i en verden uden angivelse af tid og sted og kan altså foregå hvor og når som helst. På den ene side er eventyrets verden meget fri, da den ikke er begrænset af noget, på den anden side er eventyrverdenen faktisk forholdsvis snæver, da den ikke kan afvige fra modtagerens forventninger.

Folkeeventyrene kan opdeles i to undergenrer: trylleeventyr og skæmteeventyr. Begge genrer indeholder karakteristikaene fra folkeeventyret, men de markerer sig på hver deres måde.

Ligesom i tryllevisen spiller det overnaturlige en afgørende rolle i trylleeventyret. Vi møder også her overnaturlige væsener som for eksempel elverpiger og kæmper. Skæmteeventyret har naturligvis til formål at skæmte (at gøre grin). De typiske ofre for denne skæmt er de adelige og de kirkelige. Den fattige bondesøn overvinder ved hjælp af snildhed alle prøvelser og forhindringer og det på en måde, så adelsfolk og præster udstilles som snobbende og dumme.

Kunsteventyr

Hvor folkeeventyret er mundtligt overleveret og dermed har en anonym forfatter, har kunsteventyret en kendt forfatter og et årstal for tilblivelsen af eventyret. Forfatterens skrivestil vil ofte afspejles i eventyret, og fordi han har haft mulighed for at nedskrive fortællingen, er den mere nuanceret og detaljeret. Kunsteventyret adskiller sig således en del fra folkeeventyret. Handlingen i kunsteventyret er mere kompleks, hvilket vil sige, at der i modsætning til folkeeventyret sagtens kan være mere end ét handlingsforløb.

Læseren kommer på en større opgave, når kunsteventyret skal læses, da der oftest findes flere bifuløb i fortællingen. Mens personerne i folkeeventyret er stereotyper, får de i kunsteven- tyret personlige og individuelle træk. Personbeskrivelsen er altså langt mere nuanceret i kunsteventyret, hvor mennesket bag individet træder frem. Sproget udgør også en væsentlig forskel i de to typer af eventyr. I folkeeventyret er sproget præ- get af formelsprog og faste vendinger, mens kunsteventyret i langt højere grad kan udforske sproget og arbejde kreativt og eksperimenterende med dette. Her træder den tydelige forskel frem mellem folke- og kunste- ventyrets oprindelse igennem, da kunsteventyret i høj grad er skriftsprogligt i modsætning til folkeeventyrets mere talesprogsagtige præg.

Den mest kendte forfatter af kunsteventyr er H.C. Andersen, som netop gør sig bemærket ved sit nuancerede og personlige sprog og mere sammensatte personbeskrivelser. I modsætning til folkeeventyret gør H.C. Andersen i mange af sine kunsteventyr op med den lykkelige slut- ning. I hans eventyr finder man både åbne og ulykkelige slutninger. Her gælder den traditio- nelle "hjemme-ude-hjem"-model altså ikke altid.



H.C. Andersen er Danmarks mest kendte eventyrforfatter. Ander- sen har selv udgivet 156 eventyr og andre historier. Efter hans død er flere kommet til.

Fælles genretræk

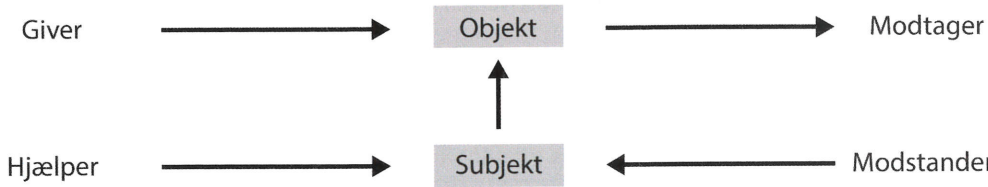
På trods af folke- og kunsteventyrets tydelige modsætninger, findes der dog samtidig genre- træk, som er til stede i begge. Talmagien spiller her en rolle. Forskellige tal har en betydning i eventyrene. Totalsreglen går ud på, at det oftest kun er to personer, som aktivt indgår i en si- tuation ad gangen. Tretalsreglen peger på det tilbagevendende gentagelsesmønster, som for eksempel tre prøver, tre brødre eller tre hunde. Desuden er tallene 7, 9, 12 og 13 også værd at holde øje med, for eksempel 7 små dværge og 13 feer.

Både folke- og kunsteventyret har til formål at underholde, men de har også begge et belæ- rende sigte. Børn har igennem tusinder af år fået fortalt eventyr for derigennem at lære om, hvad der er rigtigt, og hvad der er forkert. Eventyrets ofte tydelige morale hjælper til denne forståelse.

Folkeeventyr	Kunsteventyr
Ukendt forfatter	Kendt forfatter
Mundtlig overlevering	Skriftlig overlevering
Enstrenget handlingsforløb	Flerstrenget handlingsforløb
Personerne er stereotyper	Personerne fremstilles som individer med per- sonlige træk
Formelsprog	Nuanceret og detaljeret sprog
Underholde, belære	Underholde, belære

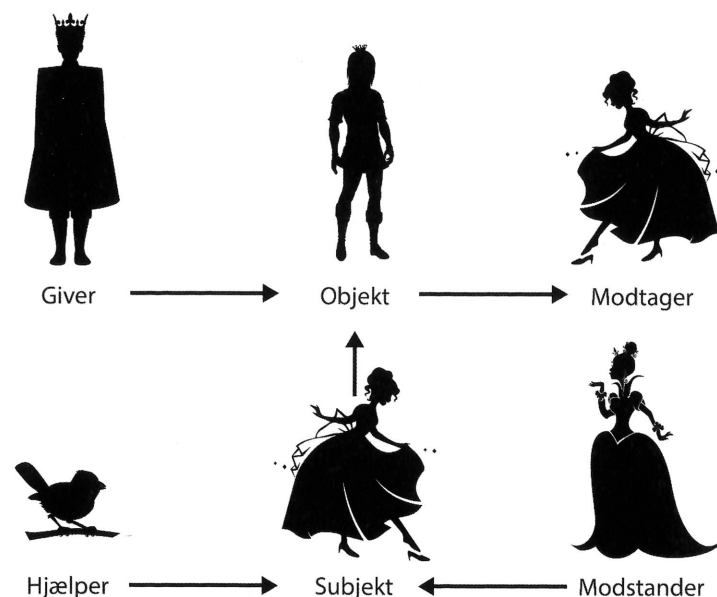
Aktantmodellen

Når du skal analysere eventyr, kan du med fordel gøre brug af *aktantmodellen*, som er udar- bejdet 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 mo- dellens 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.

Eksempel med folkeeventyret "Askepot" (ikke Disneyudgaven!)



- Subjekt = Askepot
- Objekt = Prinsen (repræsenterer løsrivelsen fra den onde stedfamilie)
- Modstander = Stedfamilien
- Hjælper = Den magiske fugl
- Modtager = Askepot
- Giver = Kongen

I eksemplet ovenfor ses det tydeligt, at Askepot er subjektet. Det er hendes kamp for prinsen og løsrivelsen fra hendes stedfamilie, som eventyret kredser om, og i denne kamp findes der hjælpere og modstandere, som i dette tilfælde er en magisk fugl og stedfamilien. Det behøver dog ikke at være personer eller dyr, som det typisk er i Disneyudgaverne. I aktantmodellen kan de forskellige roller godt være abstrakte. Objektet, som subjektet stræber efter, kan eksempelvis være en *søgen efter identitet*, modstanderen kan være *uvidenhed*, mens hjælperen kan være *udholdenhed og klogskab*. I eventyret om Snehvide vil den onde dronning eksempelvis være den smukkeste i verden. Indsætter man dronningen som subjekt i eventyret, vil hendes mål (objektet) være *skønhed*.

Det er vigtigt at understrege, at aktantmodellen ikke kan stå alene i en analyse af et eventyr. Med aktantmodellen reduceres eventyret til eventyrets basale handling, men uden at sige noget om, hvordan eventyret rent faktisk ender. Derfor er det vigtigt, at aktantmodellen altid ledsages af en analyse af, hvordan eventyret udvikler sig. Aktantmodellen er dog et godt udgangspunkt for en analyse, fordi den med det samme kan fastslå konflikten i eventyret, personernes relationer og indbyrdes spændinger og dermed fortællingens plot.

Ideer til eventyranalyse

- Hvilken eventyrgenre er det? Hvordan ser du det?
- Hvordan er eventyret bygget op? (komposition)
- Hvad handler eventyret om?
- Hvordan er miljøet beskrevet?
- Karakteriser de centrale personer
- Indsæt eventyrets personer i aktantmodellen
- Karakteriser sproget, herunder formelsprog og gentagelser
- Har forfatteren sympati/antipati med nogle af personerne?
- Hvad er eventyrets tema?
- Hvad er eventyrets budskab?
- Perspektivering til genren
- Perspektivering til andre eventyr med samme tema og kunsteventyr med samme forfatter
- Perspektivering til den litteraturhistoriske periode

Antieventyr

Antieventyr er en ny genre, som opstod i 1940'erne, og som er karakteriseret ved at være en omskrivning af et originalt eventyr. Antieventyret er skrevet af en forfatter, som tager udgangspunkt i et kendt eventyr, men vender eventyret på hovedet. Eksempelvis bliver de gode de onde og omvendt. I antieventyret om Rødhætte er det således ulven, som er helten, mens Rødhætte er dum og barnlig.

Dansk på ny

© 2014 Anette Hauge Nielsen, Maria Katrine Staugaard Lindequist og Julie Baden Korch-Frandsen og Dansk lærerforeningens Forlag og Systime

Kopiering og anden gengivelse af dette værk eller dele deraf er kun tilladt efter reglerne i gældende lov om ophavsret eller inden for rammerne af en aftale med Copydan. Al anden udnyttelse forudsætter en skriftlig aftale med forlaget.

Redaktion: Johan Rosdahl

Sat med: Karminasans

Grafisk tilrettelæggelse og produktion: Systime a/s
Omslag: Anna Marie Thomasen

Trykt hos: Specialtrykkeriet, Viborg
Printed in Denmark 2014

1. udgave 1. oplag
ISBN 978-87-616-5877-7

**DANSK
LÆRER** 
foreningens forlag
Rathsacksvej 7
1862 Frederiksberg C
dansklf.dk

systime ►

Skt. Pauls Gade 25
DK-8000 Aarhus C
Tlf.: 70 12 11 00
systime.dk

