Eventyr

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Folkeeventyr** | **Kunsteventyr** |
| Forfatter | Ukendt forfatter. Eventyrene er fortalt fra mund til mund. | Kendt forfatter, f.eks. H.C. Andersen og Brødrene Grim |
| Tid og sted | Ukendt. Eventyret starter med: Der var engang…  Foregår i gl. dage | Ofte kendt. Begynder nogle gange med: Der var engang…., men kan også starte anderledes.  Fortæller ofte om tiden og stedet.  Kan foregå i nutiden |
| Personer | Personer er sparsomt beskrevet = flade personer. Ofte som figurer, som primært skal udføre handlinger.  Modsætninger: God/ond, smuk/grim, helt/skurk.  Overnaturlige væsner: Hekse/trolde og dyr som kan tale | Personer skildres ofte med flere individuelle karaktertræk. |
| Miljø | Ofte modsætninger rig/fattig.  Handler ofte om konger/dronninger og den fattige. | Kan både foregå i realistiske og urealistiske verdener/miljøer. |
| Handling | Har ofte en fast form:  **”Kosmos – kaos – kosmos**”/ eller hjemme –ude –hjemme).  Helten skal bestå nogle prøver for at vinde lykken, der er hjælpere og modstandere. (**Aktantmodel)**  Ender altid lykkeligt.  Gentagelser: De magiske tal (3 -7 -9 -12)  Forudsigelser (”Når prinsessen fylder 15…”) | Efterligner folkeeventyr. Så brug de samme fortællemodeller.  Intertekstualitet: At der er forbindelse til andre tekster.   1. Parodi= At gøre grin med 2. Pastiche= Efterligning, men alvorligt ment. 3. Bruger citater fra kendte eventyr.   F.eks. fra H.C. A. ” en fjer kan let blive til ti høns”.  Har ofte andre temaer.  Ender **ikke** altid lykkeligt. |
| Fortællersynsvinkel | 3.persons fortæller/ alvidende | Ofte 3. persons fortæller, men også jeg-fortæller |
| Sproget | Ofte gammel dansk, hvor navneord er med stort/aa/ andre stavemåder.  Meget talesprogsagtigt/ direkte tale.  Ofte kun facts og nødvendig data. | Kan både være ”gammel dansk” sprog, men også moderne sprog i de nye ”moderne eventyr”  Ofte flere/bedre beskrivelser af personer og miljø. |
|  | **Folkeeventyr** | **Kunsteventyr** |
| Virkemidler | Overdrivelser og  besjælinger | Efterligner folkeeventyr |
| Motiver:  Handlingen er vigtigere end personer og miljø. | 1. Det barnløse ægtepar (endelig får de barnet vha. overnaturlige magt) 2. Problemer i familien (rivalisering/misundelse søskende) 3. Kannibalisme (Stedmoren vil dræbe/æde børnene) 4. Fortryllelsesmotivet (personer er fortryllet til dyr som straf) 5. Umodenhedsmotivet (Angsten for at forlade hjemmet/ ud i verden) | Kan efterligne folkeeventyr.  Ofte andre og mere moderne motiver. |
| Budskab | Folkeeventyr er ”lykkeeventyr”, som skal opmuntre til troen på livet.  …..og de levede lykkeligt… | Kunsteventyr ender ikke altid lykkeligt.  Opmuntrer til at se, at livet ikke altid bare er ondt eller godt. |
| Formålet med at fortælle eventyr | 1. Underholdning.  2. At opdrage børn vha. morale/lærdom,  3. At forklare det uforklarlige om livets store spørgsmål: liv/død, retfærdighed/uretfærdighed, lykke/ulykke og kærlighed /had, m.m. | Som folkeeventyr. |
| Forskellige  folkeeventyrgenrer:  (Perspektivering)  Sammenlign med andre tekster! | ***1. Trylleeventyr (overnaturlige)***  ***2. Skæmteeventyr (Sjove og frække)*** | ***HCA har skrevet 4 typer eventyr:***   1. *Efterligninger af gamle folkeeventyr*   *(Klods Hans, Fyrtøjet)*   1. *De sørgelige*   *(Den grimme ælling, Historien om en moder, Pigen med svovlstikkerne)*   1. *De morsomme, men alvorligt mente.*   *( Kærestefolkene, Nattergalen)*   1. *De ironiske*   *(Stoppenålen, Flipperne).* |

**Tallets betydning**

**Tretalsreglen**

tre søstre, tre brødre, tre prøver

-spændingen stiger, da læseren ved at tredje gang er lykkens gang!!

- Tretallet er symbol for helheden – begyndelse, midte og afslutning

-Menneskets sjæl, legeme og ånd

-Livets gang – fødsel, liv og død

-Tro, håb og kærlighed

**Totalsreglen**

– to er ofte det højeste antal personer, der handler aktivt på ”scenen” samtidig.

**Magiske tal: 7, 9, 12 og 13**

7 – Guds skabelse af verden tog 6 dage + en hviledag

- verdens 7 vidundere

– 7. himmel – 7 dødssynder: hovmod, misundelse, vrede, dovenskab,

gerrighed, frådseri og utugt

9 – mangfoldiggørelse af 3-tallet

12 – antallet af måneder på et år – mangfoldiggørelse af 3-tallet – dag og nat består hver af 12 timer

13 – de tretten verdslige dyder: barmhjertighed, gavmildhed, flid, sagtmodighed, klogskab, tålmodighed, kyskhed, lydighed, mådehold, retfærdighed, standhaftighed, tapperhed og ydmyghed

Aktantmodellen:

 