



Eventyrgrafer

Eventyr Genren

Folkeeventyret

Eventyr Genren

Kunsteventyret

Eventyr Genren

Arketyper

Eventyr Genren

Aktantmodellen

Eventyr Genren

Hjem-Ude-Hjem (Kontraktmodellen)

Eventyr Genren

Tingseventyr

Eventyr Genren

Sprog og stil

Eventyr Genren

Magi og Talmagi

Eventyr Genren



Kunsteventyret: Kendt forfatter Nedskrevet version Komposition – kompleks Slutning: Fortolkning Karakterer: mere Runde Miljø: <i>kan</i> fx være DK <i>Kan</i> være baseret på et folkeeventyr (Klods Hans) Eksemplarisk: Den Grimme Ælling	Folkeeventyret: Ukendt forfatter Mundtlig overlevering (flere versioner) Komposition - skematisk Slutning: Lykkelig Karakterer: Flade Miljø: 'eventyrland' Eksemplarisk: Rødhætte og Ulven	Folkeeventyr Kunsteventyr Tingseventyr
Hjem – Ude – Hjem Fx 'Hans og Grete': Hjem: Skovhuggerhytte Ude: Heksens Hus Hjem: Skovhuggerhytten Også kendt som Kosmos – Kaos - Kosmos	Aktantmodellen Giver → Objekt → Modtager ^ Hjælper → Subjekt <-Modstander	Arketyper Den Gode Fe Den Onde Stedmor Heksen Prinsen Prinsessen Kongen
Magi Trolde, hekse, trylleri, forbandelser Talmagi 3, 7, 9, 13, 100	Sprog: Gentagelser: (3 forsøg/nætter/brødre) Formelsprog (der var engang) Modsætninger (Smuk/grim) Eksplicit fortæller: Fortæller er tydelig og guider læseren	Tingseventyr: Et kunsteventyr, hvor ting besjæles og de oplever en historie/eventyr. FX: Den Standhaftige Tinsoldat, Hyrdinden og Skorstensfejeren