

# Um skaldskap av mannamunni

Skaldskapur av mannamunni er tann parturin av okkara skaldskapi, sum í eldri tíð varð fortaldur frá ætt til ætt. Vit plaga at siga, at hesin skaldskapurin livdi á mannamunni, tí hann upprunaliga ikki var skrivaður upp. Hann er eldri enn okkara skriftmál. Hesin skaldskapur verður eisini nevndur munnmentir, meðan skaldskapur, sum er skrivaður í bók, verður nevndur bókmentir. Sum flest onnur fólk eiga føroyingar ein hóp av slíkum skaldskapi. Skaldskapur av mannamunni kann bítast sundur í tveir partar:

**Óbundin skaldskapur** fevnir um t.d. sagnir, ævintýr, orðatøk og gátur.

**Bundin skaldskapur** fevnir um t.d. kvæði, vísur, tættir, skjaldur og rímur.

Í Føroyum vóru tað serliga tveir menn, sum vóru kendir fyri at savna saman skaldskap av mannamunni. Teir vóru Jakob Jakobsen (1864-1918) og V. U. Hammershaimb (1819-1909).

## Ævintýr

Vit býta vanligu ævintýr upp í trýggjar høvuðsbólkar:

1. **Fólkaævintýr**
2. **Listævintýr**
3. **Modernað ævintýr**

### 1. Fólkaævintýr

Tað eru bara **fólkaævintýrini**, ið verða bólkað sum skaldskapur av mannamunni.

**Fólkaævintýrini** verða bólkað undir óbundnan skaldskap av mannamunni. Eingin veit, hvør upprunaligi høvundurin var, tí ævintýrini hava livað millum fólk í øldir og hava verið søgd eftir minninum frá ættarliði til ættarlið. Tey vórðu skrivað niður í seinnu helvt av 1800-talinum.

Vanligt er at býta fólkaævintýrini sundur í bólkar **skemtiævintýr** og **gandaævintýr**.

**Skemtiævintýrini** gera gjøldur burtur úr teimum, ið hava hægri tign og vald í samfelagnum, meðan **gandaævintýrini** eru eyðkend av yvirnatúrligum hendingum og verum. Søgugongdin er eyðkend av mynstrinum heima – úti – heim. Høvuðspersónurin er ofta ein hetja, sum skal vinna á nøkrum forðingum og klára nakrar royndir, sum t.d. at bjarga eini prinsessu, og sum lön fyri stríðið vinnur hetjan prinsessuna og hált kongaríki.

### Stríðið millum tað góða og tað ónda

Øll vanligu ævintýr eru bygd á nøkulunda sama hátt. Tey byggja á stríðið millum tað góða og tað ónda. Høvuðspersónurin er ein fittur og góður persónur, og ofta er hann ungur og vakur.

Høvuðspersónurin hevur altíð ein fígginda, sum er óndur. Fíggindin er oftast sterkari enn høvuðspersónurin, og tí er høvuðspersónurin við undirluta í byrjanini av ævintýrinum. Tann, sum lurtar eftir ævintýrinum, heldur við høvuðspersóninum og kennir samleika við hann í hansara stríði fyri at yvirliva og at vinna á tí ónda.

### Yvirnatúrligar kreftir, gandar og hjálparar

Í tí klassiska ævintýrinum er tað vanligt, at persónar hava yvirnatúrligar kreftir, og at yvirnatúrligar hendingar koma fyri. Gandaðar verur og ting, sum hava gand í sær, eru púra vanlig. Gandatøl eru eisini í ævintýrum, t.d. hendir okkurt ofta trýggjar ella sjeu ferðir. Vit siga, at 3 og 7 eru gandatøl.

Harafturat kunnu t.d. 12 og 13 koma fyri. Gandurin er ofta við til at hjálpa høvuðspersóninum í stríðinum móti tí ónda.

### **Barnauppaling**

Ævintýrini hava altíð havt ein uppalandi leiklut í samfelagnum, og tey flestu hava ein greiðan boðskap. Tað merkir, at børnini skulu læra seg, hvat er rætt og hvat er skeivt, so tey duga at taka atlit til og skilja síni medmenniskju.

### **Byrjan og endi**

Ævintýrini byrja við "Einaferð var tað...." Lesarin veit beinanvegin, at talan er um eitt ævintýr. Aftaná kemur ofta hendan orðingin: "...í einum fjarskotnum landi". Tað er altíð ógreitt, júst hvar og nær ævintýrið gongur fyri seg. Ævintýrið er óendaligt, og tað sum hendir, er ikki knýtt at nakrari serligari søguligari hending ella nøkrum staði.

".....og so livdu tey lukkuliga allar sínar dagar."

Tað er eisini eyðkent fyri ævintýr, at tey enda lukkuliga. Tað góða sigrar altíð á tí ónda.

### **Stíllur**

Ævintýr verða søgd á ein serligan hátt, sum ikki líkist nøkrum øðrum tekstaslagi, sum vit eru von at lesa.

Fyrst og fremst er ævintýrið romantiskt. Tað merkir ikki bara, at søgurnar ofta eru romantiskar og eru um kærleika, men ævintýrini verða eisini søgd á ein romantiskan hátt. Ævintýr royna ikki at vera veruleikakend. Tey vilja, at vit ímynda okkum ein annan heim, har tað vakra er eitt sindur vakrari, tað ljóta eitt sindur ljótari og tað óhugnaliga eitt sindur óhugnaligari. Tí eru nógvar lýsingar av vøkrum kongsdøtrum, ljótum kellingum og myrkum, óhugnaligum skógum. Tað eru eisini ofta ramsur og trøllaørindi, sum bera upp á rím.

Av tí at ævintýrini ofta eru sera gomul, er málið í teimum eitt sindur gamalsligt og øðrvísi enn tað, sum vit kenna. Hóast vit ofta lesa ævintýr fyri børnum í dag, vóru elstu ævintýrini frá byrjan lagað til, at tey skuldu lesast fyri vaksnum, og tað sæst á málinum. Nú eru nógv av kendu ævintýrunum umskrivað, so tey kunnu lesast fyri børnum. Modernað ævintýr eru upprunaliga skrivað við einfaldari máli.

## **2. Listævintýr**

**Listævintýrini** eru yngri ævintýr eftir kendan høvund. Listævintýr eru skrivað niður frá byrjan. Úr Føroyum kenna vit t.d. H. A. Djurhuus og úr Danmark t.d. H. C. Andersen, sum hava skrivað nógv ævintýr. **Tingsævintýr** eru eisini ævintýr, sum hoyra undir bólkin listævintýr. Serliga eyðkennið við teimum er, at har eru tað ting, sum eru persónarnir í søguni, og at tey fáa menniskjaligar eginleikar og kenslur, hetta nevna vit **sálarkveiking**. Rithøvundarnir, sum skriva listævintýr, royna at fortelja á sama hátt, sum fólkaævintýrini fortelja, men málið er tó fjølbroyttari og listarligari.

## **3. Modernað ævintýr**

**Tey modernaðu ævintýrini** hava eisini kendar rithøvundar. Frásøgu fólkið er alvitandi, og ævintýrið minnir um eina vanliga søgu við søgugongd. **Modernað ævintýr** eru ikki skipað sum fólkaævintýr við sermerktu eyðkenninum, og høvuðspersónarnir kunnu vera fólk, lutir og náttúrufyrbrigdi. Í modernaðum ævintýrum eru persónarnir ofta í eini støðu, sum kennist sum ein marra. Rithøvundurin nýtir sítt egna skaldamál, og søgugongdin er stundum surrealistisk, har tíð,

stað, skil og samanhangur mangla. Til ber ofta at greina listævintýrini við frymlinum til stuttsøgugreining.

### **Samanumtøka:**

Ævintýr verða býtt upp í trýggjar høvuðsbólkar og kunnu greinast eftir ævintýrfrymlinum.

1. Fólkaævintýr
2. Listævintýr
3. Modernað ævintýr

### **Fólkaævintýr:**

- skaldskapur av mannamunni
- kenna ikki rithøvundan
- tveir bólkar - skemtiævintýr og gandaævintýr
- søgugongdin er eyðkend við at hava heima - úti - heim
- høvuðspersónurin er ofta ein persónur, sum mennist og er sterkari, tá ið ævintýrið er liðugt. Hann er hetjan
- tað góða vinnur altíð á tí ónda
- yvirnatúrligar kreftir eru vanligar
- gandatøl eru í ævintýrunum
- ævintýr hava ein greiðan boðskap
- byrja og enda ofta á sama hátt
- fólkaævintýr kunnu setast í ævintýrbrúnna

### **Listævintýr:**

- yngri ævintýr
- kenna rithøvundan
- vit kenna serliga H.A. Djurhuus úr Føroyum og H.C. Andersen úr Danmark
- tingsævintýr: tá ið náttúra og lutir fáa menniskjaligar eginleikar og kenslur - **sálarkveiking**
- málið, ið nýtt verður, er fjølbroytt og listarligt

### **Modernað ævintýr**

- kenna rithøvundan
- rithøvundin brúkar sítt egna skaldamál
- vit kunnu greina hesi ævintýrini eftir stuttsøgufrymlinum

## HVUSSU ARBEIÐA VIT VIÐ ÆVINTÝRUM?

### GREININGARFRYMIL

1. Hvat slag av ævintýri er hetta ævintýrið?
2. Ger ein samandrátt av ævintýrinum.
3. Ævintýr eru skipað soleiðis:
  - a. **Inngangur:** Einaferð var tað.....
  - b. **Søgan verður sett í gongd:** ....og høvuðspersónurin fór út í heimin...
  - c. **Sjálv søgan:** hann mætir trupulleikum/uppgávum og loysir tær
  - d. **Endin á sjálvari søguni:** hann fær kongsdótrina og kongaríkið
  - e. **Endin á ævintýrinum:** ..og brúdleypið vardi....
4. Hvørjir persónar eru í ævintýrinum? Lýs persónarnar!
5. Er sálarkveiking í ævintýrinum? Greið frá!
6. Hvat er boðskapurin, hvat skal ævintýrið fortelja lurtaranum/lesaranum?
7. Hvørji evni viðger ævintýrið?
8. Kennir tú nakra søgu, film ella sang, sum líkist ævintýrinum?
9. Royn og set ævintýrið í leiklutafrymilin.

# Leiklutafrýmilin

