

Bókmenntahugtök

Bls. 23-27 og 52-55.



Flokkun fagurbókmennta

Epík, eða fagurbókmenntir (skáldsögur, smásögur, frásagnarkvæði).

Lýrík tjáir tilfinningar eða hughrif án þess að um frásögn af atburðum sé að ræða (ljóð).

Dramatík kemur því sem höfundinum liggur á hjarta á framfæri með samtölum (leikrit).

Bókmenntagreining

- Glæða áhuga nemenda á bókmenntum.
- Greiða þeim veginn til skilnings á hverjum texta.
- Og hjálpa nemendum að mynda sér sjálfstæða skoðun um textann og rökstyðja hann.

Til þess eru notuð ákveðin bókmenntahugtök (verkfæri) sem eiga að hjálpa til við greiningu texta án þess þó að skyggja á töfra textans.



Bókmenntahugtök

1. Flétta
2. Sjónarhorn
3. Persónusköpun og persónulýsingar
4. Tími
5. Umhverfi

1. Flétta bls. 54-55

Í fléttunni er söguþráðurinn rakinn eftir atburðum og tíma og persónur eru tilgreindar.

Tilfinningaríkar persónur, atburðir og tími **FLÉTTAST** saman í sögu.

Farið var ítarlega í þetta hugtak í fyrirlestrinum Persónulýsingar í 3. viku og því gott að rifja hann upp núna.



Flétta frh.

Í sögubyrjun (**upphafi**) eru sögupersónurnar dregnar fram í sviðsljósið og kynntar lesendum.

Brátt fer svo að draga til tíðinda og **flækju** sögunnar er hrundið af stað. Stigmagnandi atburðarás með risi og lausn.

Til stigmagnandi átaka aðalpersónunnar kemur hvort sem er af tilfinningalegum toga eða ekki (**miðja**).

Talað er um **innri átök** þegar aðalpersónan er að berjast við sjálfa sig og **ytri átök** ef hún á í andstöðu við aðra mannveru eða hóp.

Oftast er **ris** í átökunum, en þeim lýkur yfirleitt í lok sögunnar með ýmsu móti (**endir**).

2. Sjónarhorn bls. 23-24

Þegar höfundur ákveður að skrifa sögu velur hann sér sögumann. Höfundurinn sjálfur stendur fyrir utan söguna en lætur sögumanninum eftir að segja söguna.

Sögumaðurinn getur t.d. verið barn þótt höfundur sé fullorðinn eða kona þótt höfundurinn sé karlmaður.

Stundum er sögumaðurinn persóna í sögunni og er þá sagan sögð í 1. persónu.

Sjónarhorn frh.

Algengustu sjónarhorn sögumanns eru:

1. Sögumaður er alls staðar, veit allt sem gerist, sér í hug allra eða flestra persóna. Slíkt sjónarhorn kallast **alvitur sögumaður**.

2. Sögumaður heldur sig við eina eða fáar persónur alla söguna. Hann sér einungis í hug einnar eða fátta og lesandi verður að giska á og draga ályktanir af því sem sagt er í sögunni. Slíkt sjónarhorn kallast **takmörkuð vitneskja**.

Dæmi um texta þar sem sögumaður sér inn í huga persónu

Stefán hafði vaknað snemma þennan mánudagsmorgun, hress og kátur eftir góða helgi og sungið nánast alla leiðina í vinnuna. Fimm dagar, hugsaði hann. Fimm stuttir dagar og hann gæti gleymt þessum skíthælum sem þeir eltast við alla daga.



Sjónarhorn frh.

3. Sögumaður er persóna í sögunni og segir söguna í fyrstu persónu. Nú veit sögumaður aðeins það sem gerist næst honum og sér ekki í hug neinnar persónu, verður sjálfur að draga ályktanir af því sem hann sér og heyrir. Slíkt kallast **fyrstu persónu frásögn**.

Dæmi:

Mér var vísað til sætis við skipstjóraborðið. Alfredson skipstjóri kynnti mig fyrir fyrsta og öðrum stýrimanni. Einnig var þarna kona, eiginkona skipstjórans, að ég held.

4. Sögumaður stendur fyrir utan frásögnina og þykist vera hlutlægur skrásetjari. Hann sér ekki í huga neinnar persónu og lýsir aðeins því sem hægt væri að rannsaka, sjá eða heyra. Slíkt kallast **Hlutlægt sjónarhorn (myndavélar-sjónarhorn)**

Dæmi: Þorgeir mælir við bræður sína: „Hlaupum vér að honum fram allir senn. Hann hefur engan skjöld og munum við hafa ráð hans í hendi.” Þeir hljópu fram Börkur og Þorkell og urðu skjótari en Þorgeir.

3. Persónusköpun bls. 53-54

- Saga stendur og fellur með persónum sínum.
- Ef persónurnar eru ekki líflegar og áhugaverðar þá leggjum við bókina til hliðar.
- Helst samsömum við okkur við persónum sem hafa kosti og galla.



Aðalpersónur og aukapersónur

Persónur gegna mismunandi mikilvægu hlutverkum í sögum.

Aðalpersónurnar eru meginviðfangsefni sögunnar. Þær standa upp úr þegar sagan er skoðuð.

Mikilvægi **aukapersóna** felst í því hversu skýru ljósi þær varpa á aðalpersónuna.

Aukapersónurnar eru mælikvarði á viðbrögð aðalpersóna við öðru fólki og aðstæðum.

Persónulýsingar

Persónulýsing er notað yfir allt sem snertir persónusköpun.

Hvernig persónusköpunin er matreidd fyrir okkur.

Sumt fær lesandi að vita með beinum orðum, annað verður hann að ímynda sér.

Upplýsingum um persónur má skipta í beinar og óbeinar lýsingar.

Fórum í þetta í fyrirlestri um persónulýsingar í 3. viku og gott að rifja upp núna.

Bein persónulýsing

Höfundur getur sett fram beinar lýsingar á persónum, ytra útliti þeirra, framkomu, hátterni og jafnvel innræti, þannig að lesandinn tekur þær trúanlegar og myndar sér skoðun út frá þeim.

Dæmi:

Hann greiðir stutt, svart hár fram á ennið, nefið langt og eyrun útstæð, klæddur í svört jakkaföt og hvíta skyrtu. Yfir öxlina hangir svört myndavélartaska.

Óbein persónulýsing

Sögupersónur lýsa sér sjálfar eða hver annarri; lýsingarnar birtast þá í viðhorfi og umsögnum annarra eða framkomu persónunnar. Ber að taka með fyrirvara því að persónurnar eru ekki hlutlausar hver í garð annarrar.

Dæmi:

Hún sendir mér glettið og furðu unglegt augnaráð yfir glasbarminn. Sopinn er hálf glas.

Bein lýsing sögumanns: glettið, unglegt augnaráð

Hegðun Victoríu: drekkur hratt -> alki

4. Tími bls. 25

Ytri tími: Almanakstími eða tíminn þegar sagan er látin gerast. Þ.e. hvaða dag, í hvaða mánuði, hvaða ár eða á hvaða öld gerist sagan?

Innri tími: Tíminn sem líður innan sögunnar. Þ.e. hvað gerist hún á löngum tíma? Nokkrir klukkutímar, dagar, vikur, ár.

5. Umhverfi bls. 26

Veraldlegt umhverfi:

Hvar gerist sagan? Lýsið staðarháttum, náttúru, húsum o.s.frv.

Félagslegt umhverfi:

Hvernig er umhverfið? Lýsið við hvaða aðstæður persónur búa og stöðu þeirra í samfélaginu? Undir þetta falla fjölskylduhagir, félagsleg staða, efnahagur o.fl.

Veraldlegt og félagslegt umhverfi

6. Umhverfi

Þegar talað er um umhverfi í sögum er átt við (1) *hvar* sagan er látin gerast, þ.e. sviðsetning hennar og (2) *hvernig* það umhverfi er í víðri merkingu orðsins. Það sem nefnt er í (1) er oft kallað *veraldlegt* umhverfi. Það lýsir staðarháttum, náttúru, húsum og fleiru í þeim dúr. Skýring (2) á við *félagslegt* umhverfi. Það lýsir aðstæðum fólks og stöðu þess í samfélaginu. Þetta gæti skýrst örlítið með þessu dæmi:

Saga gæti gerst í litlu sjávarþorpi úti á landi, að mestu innan dyra hjá tveimur fjölskyldum (1). Önnur fjölskyldan á góðan kvóta og er vel stæð. Konan kærir sig ekki um að vinna utan heimilis. Þar er kappkostað að börnin fái góða menntun í dýrum skólum. En heimilislífið er kannski ekki eins og best verður á kosið, eiginmaðurinn heldur fram hjá konunni og eiginkonan bregst við því með því að halla sér meira en góðu hófi gegnir að flöskunni. (2)

Hin fjölskyldan er fátæk, hjónin vinna bæði í fiski, og engir aurar til að senda börnin í framhaldsskóla en þess í stað verða þau að vinna hörðum höndum vilji þau afla sér frekari menntunar. Hjónaband er tiltölulega gott á þessum bæ. (2)

Umhverfi í sögu er veraldlegt og félagslegt.

Að túlka

Bak við marga texta er einhver tilgangur og það er lesandans að finna hver sé hugsunin á bak við hann af hálfu höfundar.

Hvað vill höfundurinn segja okkur?

Stundum er þá talað um **meginhugsun** eða **boðskap**.

Muna skal að mat á skáldriti og meginhugsun er alltaf álitamál. Jón og Gunna þurfa ekki að vera sammála og ekki hægt að segja að einhver hafi rétt fyrir sér í þessum efnum. Þess vegna er mjög mikilvægt að rökstyðja vel túlkun ykkar.

Því er ágæt regla að segja alltaf „ég tel meginhugsunina vera af því að.....”

Að meta

Að greina meginhugsunina eða boðskapinn og að **meta söguna** er ekki einn og sami hluturinn.

Að meta snýr alfarið að lesandanum og hefur ekkert með höfundinn að gera.

–Hvernig fannst þér sagan höfða til þín?

–Hvað var gott?

–Hvað hefði mátt fara betur?

–Muna að rökstyðja öll svör og taka dæmi úr sögunni.