

# SKRIVEOPGAVE – DEN KREATIVE HISTORIEFORTÆLLER

## Kære drenge og piger!

Jeg har her en større skriveopgave til jer! Du skal skrive en fortælling baseret ud fra en af de billedplakater, som I kan se på de næste par sider. Disse fungerer som et oplæg til jeres fortælling.

Du skal skrive en fortælling, hvor de personer og steder/miljøer, som du kan se på billedoplægget, skal indgå i din fortælling. Du skal også gøre dit bedste for at fange den stemning, som billedet giver dig tanker om, i din fortælling.



Du vælger selv om de situationer og personer, som du kan se på billederne skal indgå **i starten, i midten eller i slutningen** af jeres fortælling eller i flere dele af fortællingen. Du skal skrive en fiktions-fortælling, hvor du selv vælger en genre, som du vil prøve kræfter med.

**TIP:** Lad dig inspirere af fortællinger, som du allerede kender fra enten en god bog eller en god film, som du har set.

## Der er et par få regler, som du skal overholde:

- Du vælger selv den genre, som du ønsker at skrive din fortælling i, men du skal **skrive i toppen af dokumentet på den første side, hvilken genre som du har valgt**, sådan så læseren ved, hvilken genre de kan forvente at læse.  
*Det kunne være eventyr, fantasy, fabel, science-fiction, krimi, romantik, gyser m.fl.*
- Du er også forpligtiget til at give din fortælling en titel.**
- Fortællingen SKAL indeholde **en helt/heltinde, en hjælper og en skurk**. Du vælger selv, hvilke af personerne i dit oplæg, som der skal være din **hovedperson**, og hvem af dem der skal være **din biperson/dine bipersoner**.  
**EKSTRA:** I kan vælge at inkludere flere personer, men dette er ikke et krav.
- Fortællingen skal have **en længde på 1 — 2 normale computerskrevne "A4" sider**. (*Titlen på fortællingen: Skriftstørrelse 20, Fortællingens hovedtekst: Skriftstørrelse 12, og du skal skrive med halvanden-linjeafstand.*  
**Det er tilladt at tilføje 1—2 billeder i din fortælling.**

**HUSK** at bruge WORDs ordbogsfunktion (*kig på ordet igen, hvis der kommer en rød eller blå streg under ordet eller sætningen*) eller ordbogen på [www.ordbogen.com](http://www.ordbogen.com). Dette vil helt klart være med til at formindske nogle af dine mulige stavfejl/ tastefejl/ ordplacerings-fejl.

God arbejdslyst

Kærlige hilsener

*Fra Dennis*



© Can Stock Photo

### Side 2—6:

**Genre-leksikonet.** Introduktion til de diverse genreforner, som du kan skrive din fortælling i.

**HUSKEREGLER**—så du bedst muligt rammer den genre, som du gerne vil skrive din fortælling i.

### Side 7—15:

**Billedoplæggene** til din fortælling.

# Genre-leksikonet

## EVENTYR

Når du hører eller læser et eventyr, er du ikke i tvivl om, at det er et eventyr. Uden at du tænker over det, er der forskellige ting i teksten, der fortæller dig, at det er et eventyr. Det er de ting, som er med til at bestemme eventyret som genre.

### Eventyrenes handling

Ordet 'eventyr' kommer af det latinske ord 'adventura', som betyder hændelse. De hændelser, eventyrene fortæller om, er ofte magiske eller forunderlige. Indledningen til mange eventyr,

'**Der var engang**', viser os, at der nu skal fortælles om noget, som ikke kunne foregå i den almindelige hverdag.

Vi får som regel ikke noget præcist at vide om, hvor og hvornår fortællingen foregår. Men det forventer vi heller ikke af et eventyr. Vi ved, at de foregår i en verden, hvor fantastiske ting kan ske. **Handlingen** i et eventyr går ofte ud på, at **en hovedperson skal overvinde nogle prøver for at få en belønning**.

Fx kan en prøve være, at helten skal redde en prinsesse, for så at få hende til kone – og få det halve kongerige med i købet. For at det kan lade sig gøre, skal han vise, at han fx er hjælpsom, modig og retfærdig. I andre eventyr handler det mere om nogle personer, der narrer og driller hinanden. Her handler det om at være snu og listig.

Det er emner som kærlighed og had, lykke og ulykke, sorg og glæde, liv og død, der ofte er emnerne i eventyr.

**Tallet "3"** går ofte igen i eventyrenes handling. Fx er det altid den yngste bror eller søster ud af tre, der er helten. Der kan være tre prøver, eller der kan være tre gentagelser af en handling. Man ved altid, at **det er tredje gang, der er lykkens gang**. **Eventyrene ender altid godt**. De gode sejrer, og de onde får deres straf.

### Eventyrenes personer



Personerne i et eventyr kan være **både mennesker, overnaturlige væsner** som hekse, trolde og drager eller dyr, der opfører sig som mennesker.

De er entydige, hvilket vil sige, at de er **enten gode eller onde**. Man er aldrig i tvivl om, hvem der er helten, og hvem, der er fjenden.

**Personerne har sjældent navne**. Ofte kaldes de bare 'kongen', 'prinsessen' eller 'drengen'. Hvis de har navne, er det almindelige navne som fx Per, Poul og Hans. De kan også have et navn, der passer til deres udseende eller egenskaber, fx Snehvide eller Askepot.

Man får ikke ret meget at vide om personerne. De bliver højst beskrevet som fx 'gode', 'smukke', 'grimme' eller 'kloge'. **Det er kun de ting, personerne gør, man kan bedømme dem på**. Fx får man sjældent noget at vide om, hvad de tænker og føler.





# Genre-leksikonet

## FANTASY

Fantasy er en fiktionsgenre, der beskæftiger sig med at skabe en alternativ verden, oftest med en **tilstedeværelse af magi, fabelvæsner eller andre overnaturlige elementer**.

### HIGH-FANTASY

Dette er den mest udbredte og almindelige form for fantasy. Den foregår oftest i **en lukket verden**. Det er den klassiske fortælling om **kampen mellem det gode og det onde**, og **helten der skal igennem nogle farer for at komme ud på den anden side som et bedre menneske**.

High fantasy er en meget "blød" genre; der er lagt **meget vægt på tanker og følelser**, og helten får ofte dårlig samvittighed over dem, han har dræbt. Verden er heller ikke sort-hvid. De gode er ikke altid gennemført gode, og de onde ikke bare onde. J.R.R. Tolkiens Ringenes Herre er det mest berømte eksempel på high fantasy;

### LOW-FANTASY

Low fantasy er en undergenre af fantasy. I Low-Fantasy støder man kun på **forskellige "ikke-menneskelige", eller "u-menneskelige" væsener**. Low-Fantasy **fremhæver ikke-rationelle/logiske hændelser, som hverken har en årsag eller bliver forklaret, eftersom de finder sted i den rationelle/den virkelige logiske verden, hvor sådanne ting normalvis ikke kan indtræffe**. Stephanie Meyer's Twilight saga er en berømt low-fantasy historie. 'Twilight' er filmatiseringen af Stephenie Meyers populære roman af samme navn om vampyren Edward Cullen og teenageren Bella Swan. Bella Swan er helt almindelig - og forelsket. Edward Cullen er helt ualmindelig - og forelsket. Og de er langt fra at få og nå hinanden.

### URBAN FANTASY

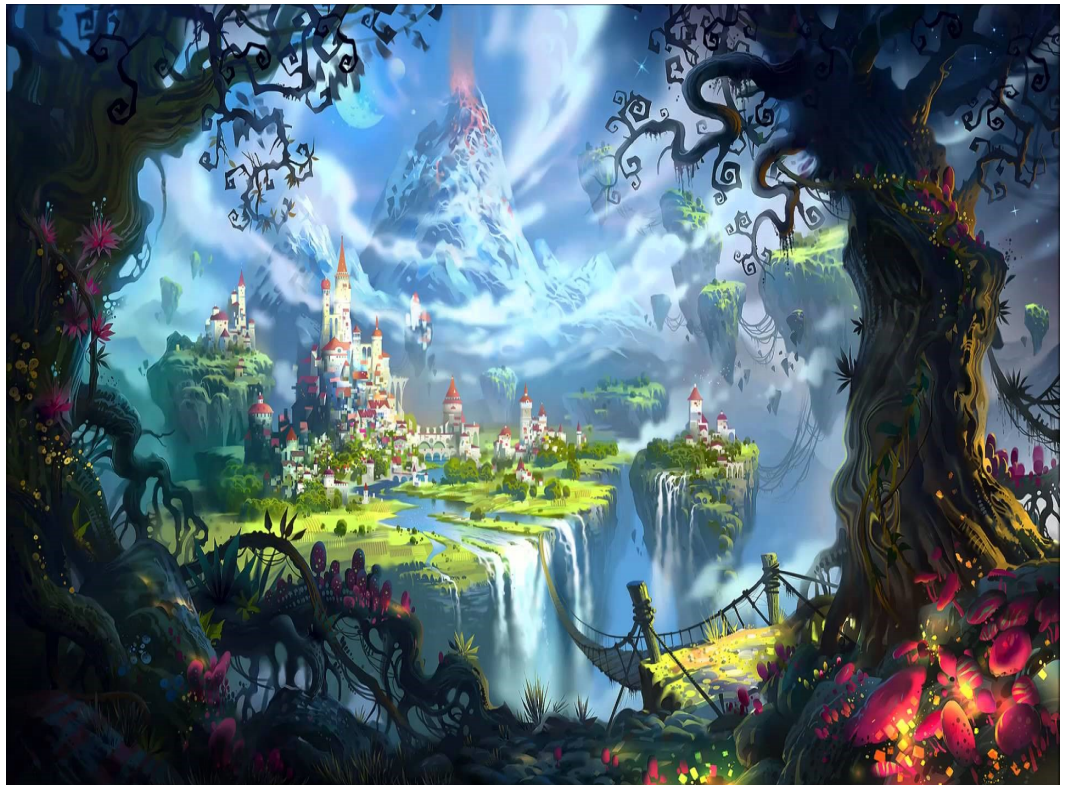
Dette er et begreb fra engelsk, som betegner fantasyhistorier, der foregår i nutiden, hvor magi eksisterer side om side med den almindelige virkelighed. F.eks. Harry Potter. Her forklares og fremhæves begge verdener tydeligt, sådan så det der er ulogisk/uvirkeligt i fortællingen bliver nemmere at forstå, og væsner fra begge verdener kender til hinandens eksistens.

**Der findes mange flere undergenrer af fantasy, men dette er de tre mest udbredte**, så du kan starte ud med en af disse genrer, hvis du vælger at skrive i fantasy genren.

## FABEL

I en fabel optræder dyr, planter eller genstande med menneskelige egenskaber. Dyrene, planterne eller genstandene har menneskelig fornuft og menneskelige vaner og følelser.

Dette er en genre, som oftest bruges af Disney i deres tegnefilm eller animationsfilm, f.eks. Cars, Løvernes Konge, Toy-Story, Bolt, Aristocats, Anders And, Mickey Mouse, Fedtmule m.fl.





# Genre-leksikonet

## SCIENCE-FICTION

Science fiction er en genre, som oprindeligt omfatter romaner og noveller, hvis **handling udspiller sig i et tænkt fremtidsmiljø**, hvor videnskaben, og herunder særlig den **teknologiske udvikling**, har gennemgået mere eller mindre markante ændringer med virkning på både samfundet, befolkningen og de individer/væsner som er en del af befolkningen.

Genren har efterhånden bredt sig til mange andre medier, fx film, radio, fjernsyn og tegneserier.



### Fremtiden

Science fiction foregår ofte – men ikke altid – i fremtiden, og omvendt er langt fra alle historier, det er tidssat i fremtiden, udtryk for science fiction. Hvis ikke samfundet har undergået betydningsfulde ændringer, regnes det normalt ikke for science fiction.

Selv når science fiction-historier foregår i fremtiden, handler de sjældent om fremtiden. Science fiction er, når det ikke bare er underholdning, som regel et forsøg på at forstå nutiden snarere end at komme med forudsigelser om fremtiden. Det er en udbredt misforståelse at vurdere science fiction ud fra, hvor mange af dens forudsigelser der bliver opfyldt.

Der skelnes i nogen sammenhænge mellem hård science fiction, hvor den teknologiske udvikling skal holde sig indenfor, hvad samtidens/nutidens naturvidenskab forventer vil være muligt, og blød science fiction, hvor der ikke er lagt sådanne begrænsninger på den teknologiske udvikling.

**Naturvidenskab** er en samlende betegnelse for de videnskaber, der har naturen som sit emnefokus og forskningsområde.

På universiteterne hører fagene astronomi, biologi, fysik, geografi, geologi, kemi, matematik, datalogi og medicin ind under det naturvidenskabelige fokus. **Naturvidenskab har til opgave at forklare hvordan og hvorfor naturen er indrettet som den er.** Forklaringerne skal dog tilvejebringes ved hjælp af den naturvidenskabelige metode for at være acceptable. Det er en særlig arbejdsmetode, som tager sigte på at give en objektiv beskrivelse af og forklaring på fænomener og processer i naturen. Det betyder at resultaterne er logisk sammenhængende og kan efterprøves ved hjælp af eksperimenter og observationer. De forklaringer og svar som naturvidenskaben giver, er derfor i vid udstrækning upersonlige og kulturneutrale, og dermed objektive.

### Hvad indgår der ofte i Science-fiction?

Der er en række elementer, som optræder i mange science fiction-historier, men sjældent i andre genrer, og som derfor er med til at danne en prototypisk definition af science fiction. En prototype er en foreløbig udgave af et produkt, som fremstilles inden der påbegyndes en egentlig produktion af det. Formålet med en prototype er at demonstrere og teste idéer om funktion og design.

**Herunder:** Robotter, androider, mutanter, esp (fx *telepati*, *telekinese* og *clairvoyance*), computere, kunstig intelligens, virtual reality, nanoteknologi, tidsrejser, rumskibe, laservåben, parallelle dimensioner og rumvæsener.

# Genre-leksikonet

---

## KRIMI

Dette er fortællinger med en eller flere forbrydelser (oftest mord) som motiv/hovedemne.

Den klassiske, engelske kriminalfortælling (*fra første halvdel af 1900-tallet*) er **detektivfortællinger** med en genial (privat)detektiv som hovedpersonen, der opklarer mordet. Opklaringsarbejdet er en intellektuel opgave, jf. den geniale Sherlock Holmes. Karakteristisk for denne klassiske type kriminalfortælling er også, at forbryderen skal søges i en lukket kreds, fx et middagsselskab eller beboerne på et mindre sommerpensionat. Miljøet er oftest det pæne borgerskab.

Den amerikanske krimi er typisk anderledes på disse punkter: Opklaringsarbejdet fører os rundt i skumle restaurations-, narko-, og/eller mafiamiljøer, som detektiven må slå sig vej igennem, og han bliver også ofte selv slået ned.

Den geniale privatdetektiv er for længst gået på pension. Han er afløst af kriminalkommissæren og hans team (som i Jussi Adler Olsens krimier). Eller også er detektiven, som regel til politiets store irritation, den kvindelige kriminalreporter (fx hos forfatterne Lisa Marklund, Sara Blædel og Elisabeth Egholm).

Krimi-genren er blevet voldsomt populær, hvad der blandt andet også afspejles i de mange krimiserier i tv og på tjenester som Netflix.

Kriminalromanen er i sin opbygning bagudskuende: Den rekonstruerer fortiden. Opklaringsarbejdet er en slags intelligenstest, som også udfordrer læserens skarpsindighed. Det som driver opklaringen frem, er spor og andre indicier.

Krimien er her en **modsætning til thrilleren**. Thrilleren påvirker følelserne (*gys, ængstelse, bekymring*), hvor krimien henvender sig til fornuft og forstand. Og thrillerens handling drives frem af noget uhyggeligt og farligt, der kan/vil ske, advarsler og trusler modsvarer krimiens spor. Thrillerens hovedperson, ofte en ung kvinde, er samtidig det mulige offer.

Uden indslag af thriller bliver krimien tør og kedelig. Detektiven trues undertiden på livet hen imod slutningen, hvor han ved, hvem den skyldige er – og derfor er farlig for ham eller hende. Og uden indslag af en krimi-handling, en tilgrundliggende forbrydelse, ville thrilleren kun være meningsløs og sammenhængsløs uhygge.





# Genre-leksikonet

## GYS

Begrebet "gys" eller "gyserfilm" bruges både om genrerne "horror" og "thriller". Forskellen mellem de to er, at "horror" er baseret på skræk og overtro, mens thriller primært dækker over spænding og drama. Det danske begreb "gys" ligger et sted mellem de to genrer.

### Handlingen

Handlingen i gyserfortællinger behandler ofte det monstrøse og farlige på en ny måde. I 1990'erne fik man helt nye visuelle midler til at skabe overdrevne blodige effekter og animerede monstre. I det moderne gys er der fokus på psykologiske aspekter og de psykologiske mekanismer, der er årsag til aggressionerne hos de monstrøse personer. Det er her ikke længere morderens eller monstrets farlige udseende og vilde dyriske adfærd, der skaber gyset, men hans motiv (*hvorfor han gør det, som han gør?*). I disse fortællinger forvandles det nære trygge samfund pludselig til et uhyggeligt sted. Alle kan blive et offer eller en morder. Den moderne gyser skaber en atmosfære af angst, gru og skræk. Det vigtigste aspekt af gysergenren er angsten. Angsten er en stærk ulystbetonet tilstand, der forårsages af manglende forståelse eller grundlag for en handling eller et objekt.

### Hvordan skriver jeg uhyggeligt gys?

Når du skriver gyselige fortællinger, så kan du skabe en **Horror og chok-effekt** ved at beskrive ulækre ting. Du kan skabe en **Terror-effekt** ved at beskrive personernes følelser og uvished.

I bøger kan man opbygge spænding ved at beskrive, **hvad en person ser**. Så teksten tegner et billede, som om det var en film. Ofte er det præcis sådan, man skaber en horror-effekt i gyserlitteratur: Forfatteren beskriver noget forfærdeligt, som personerne ser eller oplever.

Teksten kan også **beskrive en persons følelser**. Det kan være, at det løber én koldt ned ad ryggen. Måske rejser hårene sig på armene, eller maven bliver til en hård knude af frygt. I litteratur får beskrivelserne af følelser læseren til at forstå, hvordan en person har det. Man kan identificere sig med ham eller hende. På den måde bliver personernes gys til læserens gys.

De forskellige film kan også skræmme os på forskellige måder. Splatterfilm og overdreven-vold skræmmer modtageren med den overdrevne vold og mængderne af blod. Den slags effekter kalder man for horror.

Men gyserfilm kan også bruge *terror og suspense* til at skræmme beskueren, som f.eks. Filmen "*en anden udvej*" (kortfilmen, som Dennis har medvirket i) eller filmen "*omklædningsrummet*" (<https://www.youtube.com/watch?v=q1NxuoolssU>). Man ved, at en morder står på lur og snart slår til. Men filmens personer og beskueren ved ikke, hvem han er, eller hvornår han myrder igen. Det er altså uvisheden, der er skræmmende. Chokket kommer, men man ved ikke hvornår. Det er måden, billederne og lyden bruges, dvs. filmens udtryk, som skaber uhyggen. De filmiske virkemidler er med til at fortælle historien og skabe stemning og spænding i en film.

I en gyserfilm kan instruktøren bruge de filmiske virkemidler til at skabe snigende uhygge eller give os et pludseligt chok (suspense og surprise).

**Suspense og surprise** er to former for fortælleteknik. Suspense trækker spændingen ud i lang tid og kan blive næsten uudholdelig. Suspense opstår, når vi (tilskuerne) ved mere end personerne i filmen om fx en tikkende bombe eller en morder i kælderen. Det har en nervepirrende virkning, og vi får trang til at advare hovedpersonen. Ved Surprise overrasker det uventede os (tilskuerne) og får os til at hoppe i sædet. Surprise er en overraskelse, en chokeffekt eller en dramatisk hændelse, der kommer som lyn fra en klar himmel.

















