



# Hvernig skrifa skal sögu

Greinargerð með barnasögunni *Stráklíngurinn í skóginum*

Árdís Flóra Leifsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs

Kennaradeild



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ



## **Hvernig skrifa skal sögu**

***Greinargerð með barnasögunni Stráklingurinn í skóginum***

Árdís Flóra Leifsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs í grunnskólakennarafræði

Leiðbeinandi: Þórunn Blöndal

Kennaradeild

Menntavísindasvið Háskóla Íslands

Júní 2015

Hvernig skrifa skal sögu

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til B.Ed. -prófs  
í grunnskólakennarafræði við kennaradeild,  
Menntavísindasviði Háskóla Íslands

© Árdís Flóra Leifsdóttir 2015

Óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

Prentun: Bóksala kennaranema

Reykjavík, 2015

## Ágrip

Eitt aðalmarkmiðið með verkefninu var að skrifa barnasögu með hliðsjón af fræðilegu efni og komast að því hvað felst í því ferli. Sagan er ætluð 7-10 ára börnum og umfjöllunarefnið ákveðið með tilliti til þess aldurshóps. Í framhaldinu var aflað heimilda um bókmenntagreiningu og myndskreytingar í bókum og sagan skrifuð út frá því fræðilega efni. Í greinargerðinni er fyrst fjallað um bókmenntagreiningu þar sem er gerð grein fyrir þáttum skáldsögunnar og gæði hennar. Því næst er fjallað um myndefni í barnabókum og einkenni þeirra eru útskýrð. Að lokum er barnasagan borin saman við fræðilega efnið.

Við lestur fræðilega efnisins og skrifin sjálf kom í ljós að talsvert flókið er að skrifa barnabók og þar undir eru margir þættir sem þarf að taka tillit til. Skapandi skrif eru snar þáttur í starfi íslenskukennara og þessi skrif voru annars vegar þáttur í undirbúningi fyrir það starf og á hinn bóginn hugsanlega til gagns fyrir aðra kennara í svipaðri stöðu.

## Efnisyfirlit

Ágrip .....	3
Tafla .....	5
Formáli .....	6
1 Inngangur .....	7
2 Bókmenntagreining.....	9
3 Myndgreining í bókum .....	13
4 Samanburður á bók og bókmenntagreiningu .....	15
5 Samanburður á myndum í bók og myndgreiningu .....	20
6 Lokaorð.....	24
Heimildaskrá .....	25

## Tafla

Tafla 1. Samanburðarlisti yfir einkenni vandaðra barna- og unglingsbókmennta og afþreyingarsagna.....	11
---	----

## Formáli

Alla tíð hef ég haft mikinn áhuga á skáldsögum en sérstaklega á sögum sem skrifaðar eru fyrir börn. Sögur eru oft kærkomin tilbreyting á tilverunni og eru í raun eins og annar heimur fyrir einstaklinga að ferðast til og vera í um hríð. Mér lék forvitni á að vita hvernig ætti að skapa þennan söguheim og hvort það væri hægt án þess að vera sértaklega menntaður í ritlist. Ég ákvað því að skrifa mína eigin barnasögu með því notfæra mér fræðilegt efni um bókmenntir og myndskreytingar í bókum og fjalla um það ferli á fræðilegan hátt í greinargerð.

Þessi tilraun mín hefur verið skemmtileg reynsla en erfið og vil ég þakka öllu fólkinu í kringum mig fyrir sérstakt umburðarlyndi í minn garð sem og aðstoðina. Leiðbeinandi minn, Þórunn Blöndal, fær einnig miklar þakkir frá mér að hafa treyst mér fyrir þessu verkefni og leiðbeint mér í gegnum það.

Þetta lokaverkefni er samið af mér undirritaðri. Ég hef kynnt mér *Síðareglur Háskóla Íslands* (2003, 7. nóvember, <http://www.hi.is/is/skolinn/sidareglur>) og fylgt þeim samkvæmt bestu vitund. Ég vísa til alls efnis sem ég hef sótt til annarra eða fyrri eigin verka, hvort sem um er að ræða ábendingar, myndir, efni eða orðalag. Ég þakka öllum sem lagt hafa mér lið með einum eða öðrum hætti en ber sjálf ábyrgð á því sem missagt kann að vera. Þetta staðfesti ég með undirskrift minni.

Reykjavík, \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ 20\_\_

---



## 1 Inngangur

Á hverju ári koma út fjölmargar bækur fyrir börn á öllum aldri, íslenskar eða þýddar erlendar bækur. Viðfangsefni bókanna eru æði misjöfn sem og tegund þeirra, þ.e. hvort er um að ræða ævintýrabækur, myndabækur eða sögur úr raunveruleikanum. Þó að barnabækurnar séu svona ólíkar eru ákveðnir þættir sem eru sameiginlegir. Bækurnar fjalla allar um atburði sem sögupersónur upplifa, þær gerast á tilteknum tíma og ákveðnum stað.

Í myndskreytingum bóka eru einnig þættir sem vert er að athuga og greina. Myndirnar eru ekki einungis til skrauts heldur gegna þær mikilvægu hlutverki til að auka áhrif textans og gefa lesendum betri innsýn í söguna. Staðsetning persóna og litanotkun í myndunum skiptir máli sem og form og línur.

Markmið mitt með þessu verkefni var að skrifa mína eigin sögu með hliðsjón af fræðilegu efni þar sem lýst er ítarlega því sem flestar sögur eiga sameiginlegt. Umfjöllunarefni sögunnar er ungur apaköttur sem býr í skógi og lendir í aðstæðum sem börn geta tengt sig við sem og við tilfinningar sögupersónunnar. Sagan gerist í skógi og innri tími sögunnar er eitt ár. Sagan er sett saman úr nokkrum söguköflum sem tengjast og mynda söguna í heild. Myndirnar í sögunni eru dregnar einföldum dráttum og útlit þeirra líkist því sem börn gætu sjálf hafa teiknað. Hugað er að staðsetningu persónanna, litum myndanna og formi og tekið mið af því hvaða tilfinningu er leitast við að ná fram hjá lesendum, t.d. ótta eða gleði. Hugmyndina að aðalpersónu sögunnar fékk ég frá sögum sem pabbi minn sagði okkur systur þegar við vorum yngri um fallett samband milli apakattafeðga og ævintýri þeirra.

Markmið mitt með verkefninu var ekki síst að komast að því hvað felst í því að skrifa bók og notfæra mér þá þekkingu sem ég hef aflað mér með þeirri vinnu í framtíðarstarfi sem íslenskukennari. Verkefnið á því eftir að gagnast mér og nemendum mínum í framtíðinni og, ef vel tekst til, ungum lesendum.

Fyrsta skrefið í hugmyndavinnunni var að ákveða innihald sögunnar þ.e. persónur, söguvið og innihald og söguþráð hvers kafla. Næsta skref fólst í að afla heimilda um barnabókmenntir, bókmenntagreiningu og myndsköpun í bókum. Í framhaldi af því voru kaflarnir skrifaðir með bókmenntagreininguna að leiðarljósi og myndirnar teiknaðar eftir

þeim kúnstarinnar reglum sem fylgja bóðskreytingum. Að lokum var greinargerðin skrifuð og gerð grein fyrir helstu þáttum verkefnisins.

Greinargerðin um verkefnið er skipulögð á eftirfarandi hátt. Í fyrstu tveimur hlutum hennar er gerð grein fyrir þáttunum sem felast í bókmennta-og myndgreiningu. Í þriðja og fjórða hluta er rýnt í hvernig þessir þættir birtast í minni sögu. Því næst eru lokaorð sem innihalda mína reynslu af vinnu við verkefnið í heild.

## 2 Bókmenntagreining

Skáldsögur eru jafn ólíkar eins og þær eru margar. Sumar þykja góðar og aðrar ekki en vandasamt getur verið að greina hvað býr að baki því álitu. Meðal annars má athuga gerð sögu og gæði en til þess má styðjast við þær ýmsu bókmenntagreiningar sem fræðimenn hafa sett fram. Þær greiningar sem stuðst er við í þessu verkefni byggast á hugmyndum tveggja fræðimanna, Eiríks Guðmundssonar, sagnfræðings, og Silju Aðalsteinsdóttur, bókmenntafræðings.

Eiríkur G. Guðmundsson (2001) setur fram eftirfarandi spurningar til að athuga markvisst alla gerð skáldsögunnar svo auðveldara sé að afmarka nálgun og greiningu hennar.

Um hvað fjallar sagan?

Sögur hafa mismunandi umfjöllunarefni og mjög oft er ákveðinn boðskapur eða þema fólgið í því (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Algengt er að sögur og þá sérstaklega sögur skrifaðar fyrir börn fjalli um baráttuna á milli góðs og illis og í mismunandi útfærslum. Ævintýri og hversdagssögur hafa oft sama boðskap og þótt ólíkar séu geta börn tengt sig við báðar gerðir. Hvunndagshetjur og ævintýrahetjur hafa oftar en ekki sama hlutverkið í bókunum og eru boðberar hins góða sem sigrar hið illa. Sama má segja með hlutverk og form ógnarinnar eða hins illa. Vonda nornin í ævintýrunum getur haft sama hlutverk og stjúpmaðurnar í hversdagssögunum.

Hvar og hvenær gerist hún?

Hugtökin *umhverfi* og *tími* móta sögur með ýmsum hætti. Harðneskjulegt umhverfi er oft notað til að sýna erfiðleika fólks og ástin og gleðin blómstrar þegar allt er gott og fallegt (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Ef sögupersónan kemur frá brotnu heimili getur óheilbrigt umhverfi aukið vansæld hennar og ef hún býr í blómlegu umhverfi getur það aukið velsæld hennar.

Tíma sögunnar má skipta í tvennt, *ytri* og *innri tíma*. Ytri tíminn eða almanakstíminn hefur áhrif á það hvernig við lítum á það sem gerist innan sögunnar (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Ef sagan gerðist til dæmis fyrir hundrað árum og sögupersónan

gerði eitthvað sem hneykslaði þá en gerir ekki í dag, er munur á merkingu gjörðarinnar. Innri tíminn er tíminn sem líður innan hennar (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001) og heldur utan um alla atburði með því að segja okkur hversu lengi þeir standa yfir og hvenær þeim lýkur.

Um hverja fjallar sagan?

Skáldsagan fjallar með einum eða öðrum hætti um veruleikann, um mannlegt samfélag, og í þeim samfélagsaðstæðum eru sögupersónurnar þungamiðjan (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Fjalla má um sögupersónur á nokkra vegu:

- *Hlutverk sögupersóna, þ.e. hver tilgangur þeirra innan sögunnar er:* Aðalpersónan er meginviðfangsefni sögunnar og aukapersónur hafa mismunandi hlutverk en oft varpa þær ljósi á aðalpersónuna á einhvern hátt, draga fram kosti hennar eða galla (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Sem dæmi má nefna í sögum olnbogabarnanna eru það aðalpersónurnar sem sigra hið illa sem birtist þá í hegðun aukapersóna sem eru vondar við þær. Þá eru vondu aukapersónurnar hindrunin sem magna upp kosti og styrkleika aðalpersónunnar þegar hún fær uppreisn æru sinnar.
- *Persónulýsingar:* Allt sem lýsir persónu og gefur heildarmynd af henni. Lýsingarnar geta verið *beinar*, þegar höfundur lýsir sjálfur persónu beint og milliliðalaust eða *óbeinar* þegar sögupersónur lýsa sér sjálfar eða hver annarri. Beinu lýsingarnar eru misjafnlega nákvæmar allt eftir því hvernig persónan birtist lesendum sögunnar. Útlit hennar, innræti, persónulegir hagir og framkoma eiga að gefa lesendum áreiðanlega og trúverðuga lýsingu á persónunni. Óbeinu persónulýsingarnar eru óáreiðanlegri og oft erfiðara að ráða í þær. Þeim er skipt í meginatriðum í fimm þætti: a) það sem persóna segir um sjálfa sig, b) framkoma persónu, c) samband milli gjörða og hugsana persónu, þ.e. hvort hún sé sjálfri sér samkvæm, d) það sem aðrar persónur segja eða hugsa um persónuna, e) framkoma annarra persóna í garð persónunnar (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001).

Hvernig er sagan byggð upp og sögð?

*Bygging sögu* merkir það hvernig höfundur segir söguna og miðlar efninu. Atburðarrás sögunnar eða skipulag hennar er kallað *flétta*. Ytri gerð hennar eru frásagnareiningarnar

eða kaflarnir í sögunni. Hver kafli hefur sitt viðfangsefni en saman mynda þeir söguna sem heild. Innri gerð fléttunnar skiptist í þrjár einingar: a) *Kynning aðstæðna* þar sem persónur og aðstæður þeirra eru kynntar, b) *flækjan* eða hin eiginlegu átök sögunnar og c) *lausn* þar sem flækja sögunnar hefur verið leyst, þ.e. sögulok. (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001). Í barnabókum eru kaflarnir oft sjálfstæðir og má hugsa þá sem smásögur en með tengingu þeirra á milli. Einn kafli í barnabók getur þá innihaldið kynningu aðstæðna, flækju og lausn.

*Sjónarhorn sögunnar* er hugtak sem gefur til kynna hver segir söguna og hvaðan lesandi sér atburði hennar. Sjónarhorn höfundar eru eftirfarandi: a) Alvitur höfundur; höfundur sér inn í hug allra persónanna, b) takmörkuð vitneskja höfundar; höfundur sér söguna aðeins í gegnum eina eða fáar persónur, c) höfundur er hlutlægur; höfundur sér söguna utan frá og sér ekki inn í hug neinnar persónu og d) höfundur er persóna í sögunni; sagan er sögð í 1. persónu og höfundur segir söguna sem persóna í henni (Eiríkur G. Guðmundsson, 2001).

Með því að rýna í og greina bækur með þeirri leið sem Eiríkur G. Guðmundsson (2001) gerir er auðveldara að gera sér í hugarlund hvers kyns bókmenntir eru góðar bókmenntir. Til að einfalda enn frekar greiningu góðra bókmennta og ekki svo góðra hefur Silja Aðalsteinsdóttir (1999) sett upp samanburðarlista yfir einkenni vandaðra barna- og unglingabóka annars vegar og afþreyingarsagna hins vegar. Þann lista má eflaust heimfæra yfir á hvers kyns bókmenntir en hann er þó sérstaklega ætlaður bókum handa börnum og unglingum.

**Tafla 1. Samanburðarlisti yfir einkenni vandaðra barna- og unglingabókmennta og afþreyingarsagna.**

Vandaðar sögur	Afþreyingarsögur
Hafa frumlegan söguþráð sem kemur á óvart, er ekki fyrirsjáanlegur.	Eru skrifaðar inn í formúlu og þó að stakir viðburðir séu óvæntir er sagan í heild fyrirsjáanleg.
Umhverfi og samfélag skýrt.	Sviðsetning fátækleg eða yfirborðskennd.
Persónur eru marghliða, taka jafnvel þróun.	Persónur eru einhliða, stundum persónugervingar eiginleika, þróast ekki, taka kannski stökkbreytingu.
Fáir atburðir sem vel er unnið úr. Innri spennu.	Margir atburðir til að halda uppi ytri spennu, ekki unnið vel úr þeim.

Hinir ýmsu þættir mannlífsins eru fléttaðir saman.	Megináhersla er lögð á einn þátt mannlífsins, glæpi, ástir, eða öllu slegið upp í grín.
Vandi sögunnar er leystur á sannfærarandi hátt.	Vandinn er leystur á yfirborðslegan hátt með kraftaverkalausn. Alvörumál eru notuð sem skraut.
Vita við hvern þær vilja tala, sögumannstækni vel hugsuð og útfærð.	Sögumaður er ómeðvitaður, veit ekki við hvern hann er að tala.
Skilja eftir eyður í texta handa lesanda að fylla upp í.	Mata lesandann á upplýsingum og skoðunum, útskýra út í hörgul.
Hafa texta undir textanum.	Allt er sem sýnist, ekkert er undirorpið.
Eru skrifaðar til að skemmta lesanda en líka til að tala við hann í alvöru og þroska hann.	Skrifaðar til að dreifa huga lesanda. Þær geta líka örvað dagdrauma en líka stuðlað að mannfyrirlitningu – og sjálfsfyrirlitningu lesandans sem finnur til vanmáttar gagnvart fullkomnum persónum sögunnar.

Þessi listi er einungis til viðmiðunar og minnihluti sagna er aðeins í öðrum flokknum. Margar sögur eru á mörkum flokkanna og geta jafnvel fallið í þá báða í einhverjum tilvikum (Silja Aðalsteinsdóttir, 1999, bls. 36).

Sögur eru margbrotnar og hver og ein hefur sín einkenni og þar að auki er allt mat afstætt og skoðanir fólks misjafnar á því hvaða bækur eru góðar og hverjar ekki. Sumir kjósa heldur auðveldar afþreyingarbækur fram yfir þær vandaðri sem krefjast hugsunar og fullrar athygli lesandans og öfugt.

Ætla má að börn hafi svipaðar skoðanir á bókum og þeir sem eldri eru, þ.e. að hvert og eitt barn hafi álit á því hvaða bækur þau telja góðar og hverjar ekki. Einfaldar bækur höfða ef til vill til þeirra sem eru slakir í lestri og eiga erfitt með að halda þræðinum í sögum með flóknum söguþræði og miklum og djúpum persónulýsingum. Þeir lesendur sem eiga auðvelt með lestur geta verið móttækilegri fyrir þyngri bókum og geta notið þess að lesa þær án of mikillar áreynslu.

### 3 Myndgreining í bókum

Börn sem eru að stíga sín fyrstu skref í bókaheiminum og læra þá list að njóta bókmennta eru kynnt fyrir þessum heimi með því sem þau skilja best og hefur mest áhrif á þau, þ.e. myndum. Myndirnar vekja athygli þeirra og örva þau sjónrænt og smám saman átta þau sig á samhengi milli myndanna og textans. Í grein Margrétar Tryggvadóttur (1999) *Setið í kjöltunni: um myndabækur sem bókmenntaform, greiningu þeirra og sérstöðu íslenskra myndabóka* kemur fram hvernig bókmenntafræðingurinn Jens Sigsgaard skiptir myndskreyttum barnabókum í tvo flokka eftir því hvernig þær eru lesnar. Fyrri flokkinn kallar hann „Setið í kjöltunni“ bækur og á við að þær eru lesnar upphátt fyrir börnin en hinn flokkurinn „legið á maganum“ bækur eru bækur þar sem textinn hefur yfirhöndina. Myndirnar einar og sér nægja ekki til að segja söguna og eru ætlaðar eldri börnum (Margrét Tryggvadóttir, 1999).

Myndir í bókum fyrir eldri börn eru ekki ætlaðar til að segja söguna sjálfar eins og í myndasögum fyrir yngri börnin. Myndirnar eru nær eingöngu til skrauts og miða að því að lífga upp á bækurnar og eiga ekki að draga athyglina frá textanum (Margrét Tryggvadóttir, 1999). Það getur verið vandasamt að myndskreyta bækur svo vel takist til og fjölmargir þættir koma að þeirri list að finna jafnvægið á milli texta og mynda í bókum.

Margrét fjallar í áðurnefndri grein sinni (1999) um aðferð til að greina myndabækur og þá þætti sem koma að þeim. Aðferðin sem kölluð er *Lyklar Moebiusar*, er komin frá William Moebius (1986) sem hann birti í grein sinni „Introduction to Picture Guide“. Lyklarnir eru aðferðafræðilegt hjálpartæki til að gera grein fyrir frásagnartækni myndabókar. Þeir eru ekki hugsaðir sem forskrift að myndabók en geta þó nýst þeim sem hugnast að reyna á þá list (Margrét Tryggvadóttir, 1999). Þó að þessi aðferð sé aðallega gerð fyrir myndabækur er hægt að heimfæra hana yfir á almennar myndskreytingar í textabókum. Lyklar Moebiusar skiptast í flokka eftir viðfangsefni og er lauslega gerð grein fyrir nokkrum þeirra sem hægt er að bera saman við myndskreytingar í textabókunum.

- a) Lyklar staðsetningar og stærðar: Staðsetning persónu á mynd getur gefið til kynna líðan hennar eða stöðu. Persóna sem er stödd ofarlega gefur lesendum hugmynd að hún sé ánægð og almennt í góðri stöðu. Persóna sem er höfð neðarlega er oftast ekki andlega dauf og að staða hennar innan sögunnar sé veik. Stærð persóna

skiptir einnig máli en þær sem eru í nærmynd eru að öllu jöfnu í betri stöðu og styrkari en þær sem eru fjarri. Einnig getur ofarleg staðsetning persónu og stærð hennar gefið til kynna að það stafi af henni ógn.

- b) Lyklar lína og krots: Þykkt og lögun lína og hvernig þær renna saman geta táknað og sýnt reynslu og upplifun sögupersónu. Hvassar línur, oddar og hvöss horn gefa til kynna erfiðleika og óöryggi persónanna en mjúkar og náttúrlegar línur tákna vellíðan þeirra og öryggi.
- c) Lykill litanotkunar: Merking lita í myndum verður alltaf að skoða í samhengi en ákveðnir litir eru oft tengdir við ákveðnar aðstæður. Til dæmis má nefna ljósa og hlýja liti sem flestir tengja við birtu, yl og vellíðan á meðan kaldir og dökkir litir tákna iðulega sorg, óöryggi og vanlíðan (William Moebius, 1986).

Myndskreytar bóka gegna mikilvægu hlutverki þar sem þeir túlka söguna á myndrænan hátt og gefa henni dýpri merkingu. Þeir þurfa að huga vandlega að staðsetningu persóna og stöðu þeirra í sögunni sem og hvernig útlínur og litir hafa áhrif á upplifun lesenda.



## 4 Samanburður á bók og bókmenntagreiningu

Til þess að gera mér sem best grein fyrir því hvað það merkir að skrifa bók og teikna í hana myndir notfæri ég mér þær útlínur sem dregnar hafa verið í þeim fræðiritum sem nefnd hafa verið og ber mína sögu saman við það sem þar er lýst. Erfitt er að greina sína eigin bók en þegar spurningar eins og Eiríkur G. Guðmundsson (2001) setur fram eru hlutlægar er matið eflaust marktækara en ef á að meta gæði hennar.

### *Um hvað fjallar sagan?*

Sagan um Stráklínginn fjallar um ungan apakött sem býr í skógi með pabba sínum við stöðuvatn sem heitir Pollurinn. Hann lendir í ævintýrum og þarf að finna leiðir til að koma sér úr vandræðum. Sagan er ekki greinileg barátta milli góðs og ills en erfiðleikarnir sem Stráklíngurinn þarf að yfirstíga eru mismunandi eftir köflum bókarinnar.

Erfiðleikarnir geta verið í formi hans eigin sjálfsmyndar, til dæmis í 1. kafla þegar hrekkjusvínin gera grín að útlitsgalla hans. Þá eru hrekkjusvínin ógnin en hann sigrast á henni og kemst yfir erfiðleikana með sjálfsstyrkingu. Hann fær hjálp frá pabba til þess en birting lausnarinnar kemur ekki fram fyrr en í 2. kafla þegar sama ógnin, þ.e. hrekkjusvínin, birtist. Hún hefur þá ekki áhrif á hann þar sem hann er ekki lengur með minnimáttarkennd vegna útlitsgallans. Hugmyndin var að hann lærði eitthvað af hverju ævintýri eða erfiðleikum eins og að stríðni frá öðrum skiptir ekki máli.

### *Hvar og hvenær gerist sagan?*

Sagan gerist í bæði inni í skóginum og utan hans. Umhverfið er ólíkt eftir aðstæðum og áhrif þess einnig. Heimili hans, þ.e. skógurinn, er grænt og hlýlegt og honum líður vel þar. Umhverfið getur þó breyst og orðið ógnvekjandi, til dæmis í óveðrinu í 4. kafla. Í byrjun kaflans var umhverfið bjart og fallett en breyttist þegar óveður skall á. Þá varð kalt og harðneskjulegt og jók áhrifin á því að pabbi hans væri týndur. Þegar pabbi var fundinn og vandamálið leyst breyttist umhverfið og varð aftur bjart og hlýlegt.

Ytri tími sögunnar er ekki nákvæmur almanakstími en lesendum er gefið til kynna að sagan gerist á tíma sem líkist nútíma þeirra. Í 3. kafla fer Stráklíngurinn í bæinn og þar eru bílar og kvikmyndahús sem lesendur geta tengt við sinn eigin tíma. Innri tími sögunnar

er eitt ár. Kafli 1 gerist að sumri til og kafli 2 og 3 að hausti. Kafli 4 gerist um vetur og sá 5. og síðasti gerist að sumri til þar sem því er fagnað er að veturinn sé búinn.

Um hverja fjallar sagan:

- a) *Hlutverk sögupersóna, þ.e. hver tilgangur þeirra innan sögunnar er:* Aðalpersóna sögunnar er Stráklíngurinn og er meginviðfangsefni hennar. Ævintýrin snúast um hann og erfiðleikana sem hann þarf að yfirstíga. Hann er barnslegur í hugsun sem endurspeglast í hegðun hans. Hann skiptir til dæmis fólki í gott eða vont, pabbi er góður en rakkinn er vondur því hann lítur út fyrir að vera það. Hegðun hans er barnsleg á þann hátt að hann er fljótfær, forvitinn og er auðsæranlegur. Hann lærir af því þegar hann fer yfir strikið og þroskast jafnvel í gegnum söguna. Til dæmis öðlast hann hugrekki í óveðurskaflanum til að sækja hjálp fyrir pabba þótt hann þyrfti að berjast í gegnum vont veður og horfast í augu við rakkann sem hann var hræddur við.

Aukapersónurnar í sögunni hafa misjöfn hlutverk og sum stærri en önnur.

- Pabbi er verndari Stráklíngsins og forráðamaður svo frelsi Stráklíngsins er takmarkað. Stráklíngurinn er sáttur við pabba sinn og nýtur þess að vera öruggur hjá honum og kemur það fram í lok hvers kafla. Í 3. kafla finnst Stráklíngnum hins vegar frelsið sitt vera of takmarkað og virðir ekki þau mörk sem pabbi setti honum, þ.e. óhlýðnast og fer í bæinn. Þá breytist hlutverk pabba úr góða verndaranum í þann sem hindrar Stráklínginn að hverfa á vit ævintýrana. Það kemur sér illa fyrir Stráklínginn en í lok kaflans er pabbi aftur orðinn góði verndarinn sem hefur vit fyrir honum.
- Krummi sem er besti vinur Stráklíngsins hefur það hlutverk að vera fyndinn og svolítið vitlaus. Hann upphefur gáfur Stráklíngsins með því að segja eitthvað sem Stráklíngurinn veit að er ekki satt. Til dæmis í 2. kafla þegar þeir fara inn í skóg og Krummi ætlar að sýna Stráklíngnum talandi tré. Stráklíngurinn veit að tré geta ekki talað en fer samt með honum til að sýna einskonar samstöðu. Krummi er einnig kynntur til sögunnar sem bjargvættur Stráklíngsins þegar hann flæmdi hrekkjusvínin frá Stráklíngnum og öðlast með því traust lesenda.
- Kornelía er kynnt til sögunnar þegar hún hjálpar Stráklíngnum að komast úr Draumalaufssvefninum. Stráklíngurinn er ekki sáttur við það til að byrja með

Því hún var samkvæmt honum svo montin með sig og algjör frekja en hann þekkir hana þó ekki persónulega. Hún er klár svo hún stendur þar jafnfætis Stráklingnum, ólíkt Krumma, en hefur þó ekki stórt hlutverk í sögunni þar sem hún kemur ekki aftur fram fyrr en í lokakaflanum.

- Hrekkjusvínin gegna því viðamikla hlutverki að vera orsök þess að Stráklingurinn sættist við útlitsgallann sinn og fer sáttur við sjálfan sig inn í söguna. Þau gera grín að honum í fyrsta kaflanum og hann fær minnimáttarkennd en kemst yfir hana með hjálp pabba. Þau birtast aftur í kafla 2 en sjálfstraust Stráklingsins er undirstrikað þegar stríðni þeirra hefur ekki áhrif á hann.
- Aðrir íbúar við Pollinn gegna ekki stóru hlutverki að undanskildum rakkanum. Sauðurinn og herra naggrís eru persónur sem hlæja má að og eru í bakgrunninum. Rakkinn er ógnvekjandi persóna en þegar hann hjálpar pabba í óveðrinu breytist hlutverk hans í bjargvættinn. Án hans hefði pabbi ekki komist heim.

b) *Persónulýsingar*: Lýsingar persónanna í sögunni eru flestar óbeinar fyrir utan í 1. kafla þegar persónurnar eru kynntar. Eftir þann kafla koma lýsingarnar fram í formi óbeinna lýsinga með framkomu persónanna og hvað þær segja eða hugsa hver um aðra.

Stráklingnum er lýst best af því hvernig hann hegðar sér, hugsar og talar. Lesendur kynnast Stráklingnum í gegnum söguna með því hvernig hann bregst við umhverfinu. Til dæmis í 3. kafla þegar hann ætlar að borða Súpulauf en skoðar það ekki nógu vel og borðar Draumalauf í staðinn. Þá lýsir það því hvernig hann er óvarkár og fljótfær. Hann sýnir Krumma umhyggju með því að vara hann við því að borða Draumalauf og gefur lesendum til kynna að hann búi yfir kærleika. Þar sem lesendur kynnast Stráklingnum einnig í gegnum hugsanir hans geta þeir skynjað hvernig hann hefur lært af mistökum sínum og varar sig á því sem hann hefur brennt sig á áður.

Öðrum persónum í sögunni er að mestu leyti lýst í gegnum Stráklinginn. Hann sér þá og þeirra gjörðir og framkomu í garð síns sjálfs og annarra. Lesendur kynnast pabba með því hvernig hann verndar og hugsar um Stráklinginn en einnig

hvernig Stráklíngurinn hugsar til hans. Honum þykir vænt um pabba og er öruggur hjá honum sem merkir að pabbi er góð persóna og lesendur geta treyst honum.

Hrekkjusvínin eru vond við Stráklínginn og sýna enga góðvild. Þau eru nokkurnveginn einhliða persónur og Stráklíngurinn hugsar ekki vel til þeirra og er hræddur við þau. Lesendur fá óljósa vísbendingu um að þeim líði ekki vel þegar pabbi segir að sumir sem stríddu öðrum líði illa en því er ekki fylgt frekar eftir í sögunni.

Krummi, besti vinur Stráklíngsins, er góður við hann og Kornelía íkornastelpan einnig. Krummi sýnir á sér aðra hlið í sögunni en Kornelía er einsleitari. Í 3. kafla styður Krummi Stráklínginn í að óhlýðnast pabba og fara í bæinn og er því ekki aðeins persóna sem hjálpar Stráklíngnum úr vanda eins hann gerði í 1. kafla. Kornelía er kynnt til leiks sem klár persóna sem kann að koma öðrum úr Draumalaufssvefni. Í byrjun hugsar Stráklíngurinn ekki vel til hennar og er með neikvæðar hugmyndir um hana án þess að þekkja hana nokkuð. Hún reynist honum þó vel og sýnir ekki aðrar hliðar í sögunni en sem góð persóna.

Lesendur kynnast rakkanum í gegnum hugsanir Stráklíngsins og svo gjörðum hans. Í 4. kafla hugsar Stráklíngurinn um hann sem ógnvekjandi persónu og er hræddur við hann. Rakkinn sýnir svo góðvild og bjargar pabba og skoðun Stráklíngsins á honum breytist þá.

Hinar aukapersónurnar, sauðurinn og herra naggrís birtast lesendum í hugsunum Stráklíngsins sem hlægilegar persónur og breytast ekkert í gegnum söguna. Þær eru aðallega hafðar til skrauts og framkoma þeirra er aðeins til gamans.

### *Hvernig er sagan byggð upp og sögð?*

Bygging sögunnar er, líkt og í mörgum öðrum sögum fyrir börn, í formi smásagna sem tengjast. Kaflarnir eru sjálfstæðir og hafa hver sína byggingu, þ.e. kynningu aðstæðna, flækju/ris og lausn. Kaflarnir tengjast á þann hátt að reynsla Stráklíngsins úr fyrri köflum kemur fram þegar hann hefur lært af því sem gerðist áður. Til dæmis má nefna þegar hann tekur ekki við mat frá mömmu rakkans í 4. kafla því hann vissi ekki hvort hann gæti treyst því að það væri óhætt að borða hann. Hann hafði þá lært af því þegar hann borðaði Draumalaufin í kafla 2.

Sjónarhorn sögunnar er það sem kallast takmörkuð vitneskja, þ.e. lesandi sér atburði sögunnar aðeins í gegnum eina eða fáar persónur. Hann sér inn í hug Stráklingsins og upplifir söguna í gegnum hann. Lesendurnir, sem ætla má að séu börn geta tengt sig betur við söguna ef þau sjá sig sem eina af persónum sögunnar. Þar sem Stráklingurinn á að vera barn sjálfur með sína kosti og galla er ætlunin að börn geti tengt sig sjálf við hann og hans reynslu, til dæmis vanlíðan við stríðni eða fljótferni þegar eitthvað er spennandi.

## 5 Samanburður á myndum í bók og myndgreiningu

Myndirnar í bókinni eru í flokknum „legið á maganum“, eins og bókmenntafræðingurinn Jens Sigsgaard flokkar bækur (Margrét Tryggvadóttir, 1999), þ.e. textinn í bókinni hefur yfirhöndina og myndirnar eru til skrauts og til að auka áhrif atburðanna í sögunni. Við gerð myndanna voru Lyklar Moebiusar (William Moebius, 1986) hafðir að leiðarljósi og hugað var að staðsetningu og stærð persóna, þykkt og lögun lína og litanotkun. Leitast var við að gera myndirnar einfaldar, jafnvel það einfaldar að börn hefðu sjálf geta litað þær.

Mynd: Pollurinn, bls. 3 í bók.

*Staðsetning:* Á þessari mynd eru engar persónur en híbýli sögupersónanna koma í þeirra stað ef borið er saman við lykla Moebiusar. Myndin er hugsuð sem kort til að auðvelda lesendum að sjá fyrir sér söguviðið. Pollurinn er miðpunktur myndarinnar og híbýli þeirra sem þar búa raðast í kringum hann. Skógurinn umlykur Pollinn og myndar öryggi og skjól fyrir Pollbúana, sem og býður upp á möguleg ævintýri. Niðri í hægra horninu sést bærinn í fjarlægð á bak við hæð.

Miðað var að því að láta staðsetningu híbýlanna tákna stöðu íbúanna innan sögunnar. Hjólhýsi Stráklingsins og pabba hans stendur ofar en hin híbýlin við Pollinn og á að tákna háa stöðu þeirra. Þeir feðgar eru hæst settir í sögunni þar sem sagan snýst um Stráklingsinn og hann er hamingjusamur og í almennt í góðri stöðu í samfélaginu. Hjólhýsið er einnig vinstra megin sem gefur tilfinningu um festu og öryggi því ævintýrin gerast í þá átt sem maður flettir bókinni, þ.e. til hægri. Híbýli rakkans, herra naggríss, sauðsins og íkornafjölskyldunnar eru öll neðar á blaðsíðunni því þær persónur hafa ekki stór hlutverk í bókinni. Vinurinn Krummi hefur engan fastan samastað en bakgrunnur hans kemur ekkert fram í sögunni.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Umhverfi Pollsins er grænt, bjart og hlýlegt sem táknar öryggi fyrir íbúana. Trjágróðurinn samanstendur af grenitrjám og lauftrjám og mynda jafnvægi þar sem grenitrén eru hvöss og úfin og lauftrén með mjúkar línur. Bærinn er dökkur og með hörðum línur sem er andstætt við umhverfi Pollsins. Það gefur þá tilfinningu að bærinn sé eitthvað forboðið og hættulegt.

Mynd: Stráklíngurinn, bls. 4 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Myndin er til að kynna Stráklínginn fyrir lesendum og athyglin er algjörlega á honum. Hann er fyrir miðju myndarinnar og er eina persónan á henni. Í kringum hann eru nokkur tré en þétti hluti skógarins er í bakgrunninum.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Stráklíngurinn er brúnn og hlýlegur á litinn sem gefur honum vinalegan blæ. Línur hans eru mjúkar og ávalar sem undirstrikar sakleysislegt og unglegt útlit hans. Grænt umhverfið myndarinnar sýnir hans náttúrulegu heimkynni og gefur tóninn fyrir hvernig lesendur sjá hann fyrir sér í sögunni.

Mynd: Hrekkjusvínin, bls. 7 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Myndin sýnir hrekkjusvínin standa ofarlega á blaðsíðunni og horfa með skelmingslegu glotti niður á Stráklínginn. Hann sést ekki á myndinni en í textanum kemur fram að þau séu ógnin við hann. Staðsetning svínanna, ofarlega fyrir miðju, gefur til kynna að þau hafi völdin og séu í betri stöðu en Stráklíngurinn sem þau eru að stríða. Svínin eru stór og fylla út í myndina sem eykur áhrif þeirra sem valdhafa senunnar.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Svínin eru bleik og stinga í stúf við grænt og hlýlegt umhverfi skógarins. Það gefur til kynna að þau séu utanaðkomandi ógn sem samræmist söguþræðinum, þ.e. að þau eiga ekki heima í skóginum. Það sem gerir útlit svínanna ógnvekjandi eru svipbrigði þeirra. Reiðilegur augnsvipur þeirra gefur til kynna að bros þeirra sé aðeins til að hæðast að Stráklíngnum. Augabrúnir svínanna eru bein strik sem vísa niður að nefi sem gefur þeim þennan ógnvekjandi svip.

Mynd: Draumalauf, bls. 14 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Á myndinni sést Stráklíngurinn þar sem hann er við það að stinga upp í sig Draumalaufinu, sem er hættulegt. Hann er í mikilli nálægð og þar sem ekkert annað er á myndinni nema efri búkur hans og draumalaufið eykur það spennuna í augnablikinu. Lesendur sjá aðeins hann og ekkert umhverfi sem eykur óöryggið og óvissuna.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Stráklíngurinn hefur sinn brúna og hlýja lit en Draumalaufið er skærgrænt og hárrautt og mynda þau andstæður. Laufið er þá meira áberandi en Stráklíngurinn og athygli lesenda dregst að því. Athygli lesenda á laufinu eykst einnig enn frekar með því að Stráklíngurinn starir á það. Línur Stráklíngsins og laufsins eru

einnig ólíkar en laufið er slétt en Stráklíngurinn úfinn og eykur það enn frekar á andstæður þeirra tveggja.

Mynd: Stráklíngurinn og Krummi í bíó, bls. 27 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Á myndinni sjást Stráklíngurinn og Krummi í bíóinu þar sem þeir horfa í átt að skjánum svo lesendur sjá bakhlið þeirra. Skjárinn er ofarlega fyrir miðju og fólkið er fyrir neðan hann. Skjárinn er því miðpunktur athyglinnar, bæði hjá lesendum og Stráklíngnum og Krumma. Þeir tveir eru ofar á myndinni en fólkið í salnum sem snýr frá þeim og gefur lesendum þá tilfinningu að þeir séu öruggir.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Litir fólksins á skjánum eru bjartir og litríkir sem er framandi fyrir Stráklínginn og Krumma og ólíkt því sem þeir þekkja úr skóginum. Litirnir eru andstæðan við náttúrulegan lit Stráklíngsins og eykur því enn áhrifin á framandleika þessa augnabliks þegar þeir sjá bíómynd í fyrsta sinn. Ferhyrningarnir fyrir framan Stráklínginn og Krumma myndar skilrúm milli þeirra sem eykur enn á tilfinninguna fyrir öryggi frá fólkinu.

Mynd: Stráklíngurinn og rakkinn, bls. 34 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Á þessari mynd sést rakkinn í nálægð horfa niður á Stráklínginn. Rakkinn er ofarlega á myndinni og rétt sést aftan á kollinn á Stráklíngnum neðst hægra megin horfa upp til hans. Myndin sýnir greinilega minnimáttarkennd og hræðslu Stráklíngsins þar sem eyrun á honum eru í lágrí stöðu, þ.e. eins og þegar kettir eru hræddir.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Rakkinn er svartur sem gerir hann óhugnanlegan og áhrif hans sem ógn aðstæðnanna eykst fyrir vikið. Feldurinn eru dökkar og hvassar línur en hann er ekki eins þéttur og feldur Stráklíngsins sem gefur til kynna aldursmun þeirra. Feldur hans er þéttari eins og er oft á ungum dýrum í samanburði við þau sem eldri eru.

Mynd: Stráklíngurinn og pabbi, bls. 46 í bók.

*Staðsetning og stærð:* Myndin sýnir pabba og Stráklínginn sitja í faðmlögum hlið við hlið fyrir framan eldinn. Þeir eru fyrir miðju myndarinnar og eldurinn umlykur þá í



bakgrunninum. Þeir eru ögn til vinstri á myndinni því sögunni er lokið og þeir ekki á leið í nein ævintýri sem væru þá á næstu blaðsíðu.

*Litanotkun og þykkt og lögun lína:* Eldurinn er litaður með björtum og heitum litum sem gefur myndinni hlýjan blæ. Hann er andstæða við fyrri kaflann um óveðrið og merkir að góðir og bjartir tímar eru framundan. Stráklingurinn og pabbi eru sem fyrr brúnir og hlýlegir á litinn og með mjúkar línur.

## 6 Lokaorð

Reynsla mín af því verkefni að skrifa barnabók hefur verið mjög lærdómsrík, skemmtileg og erfið. Lærdómurinn sem ég tel mig hafa dregið af verkefninu er án efa meiri en ég geri mér grein fyrir. Sá þáttur sem að mínu mati stendur hvað mest upp úr þeirri vinnu sem felst í að skrifa barnabók er sennilega sá að ég geri mér grein fyrir því hversu viðamikl það verkefni er. Huga þarf að fjölmörgum þáttum sem ég, í upphafi vinnunnar hafði ekki áður velt fyrir mér. Til dæmis má nefna að söguþráðurinn þarf að grípa lesendur frá upphafi og þar með þarf höfundur að setja sig í þeirra spor sem getur reynst reynst snúið ef markhópurinn eru börn. Höfundur þarf að gera sér í hugarlund á hvaða þroskastigi lesendur eru og aðlaga frásagnarstíl og innihald sögunnar við þá vitneskju. Einnig þarf myndskreytir bókarinnar að hafa aldur og þroska lesenda að leiðarljósi svo myndirnar samræmist textanum og veiti lesendum betri innsýn í söguna. Þetta er aðeins brot af þeim ótalmörgum þáttum sem felst í því að skrifa bók og eru eflaust fleiri en ég geri mér grein fyrir.

Ferlið að semja og skrifa barnabók er í senn erfitt og skemmtilegt. Þar sem það verkefni er svo viðamikl og þættirnir sem huga þarf að fleiri en ég gerði mér grein fyrir, var oft erfitt að fylgja þeim öllum eftir og samræma þá. Til dæmis þurfa persónurnar að passa inn í söguþráðinn svo þær séu trúverðugar lesendum. Þá þurfti ég stöðugt að endurskoða persónulýsingarnar og einstaka atburði svo samræmi yrði í sögunni. Þó það hafi verið snúið á köflum var það einnig ánægjuleg reynsla að sjá persónurnar lifna við og taka þátt í atburðum sögunnar með sannfærandi hætti. Myndir sögunnar og hvernig þær færðu enn frekar líf í söguna jók enn frekar ánægju mína á verkefninu. Gerð þeirra tók meiri tíma en ég gerði mér grein fyrir í fyrstu en hvert smáatriði skipti máli svo tilgangur þeirra að auka áhrif textans, skilaði sér greinilega.

Barnasagan mín um Stráklinginn í skóginum er ekki fullkomin og söluvæn saga heldur aðeins tilraun og æfing að semja og skrifa fyrir börn. Reynslan er mér dýrmæt og mun ég búa að henni og nýta mér í framtíðinni. Hún kemur til með að nýtast mér sem kennara í skapandi skrifum en einnig ef ég hyggst semja og skrifa fleiri bækur.

## Heimildaskrá

Eiríkur G. Guðmundsson. (2001). *Bókmenntagreining*. Reykjavík: Iðnú.

Margrét Tryggvadóttir. (1999). Setið í kjöltunni: um myndabækur sem bókmenntaform, greiningu þeirra og sérstöðu íslenskra myndabóka. Í Silja Aðalsteinsdóttir (ritstjóri), *Raddir barnabókanna: greinasafn* (bls. 101-136). Reykjavík: Mál og menning.

Moebius, William. (1986). Introduction to Picturebook Codes. *Word & Image: A journal of Verbal/Visual Enquiry*, 2(2). 141-158.

Silja Aðalsteinsdóttir. (1984). *Bókmenntakver*. Reykjavík: Mál og menning.

Silja Aðalsteinsdóttir. (1999). Einkenni vandaðra barna-og unglingabóka og afþreyingarsagna. Í Silja Aðalsteinsdóttir (ritstjóri), *Raddir barnabókanna: greinasafn* (bls. 36-37). Reykjavík: Mál og menning.