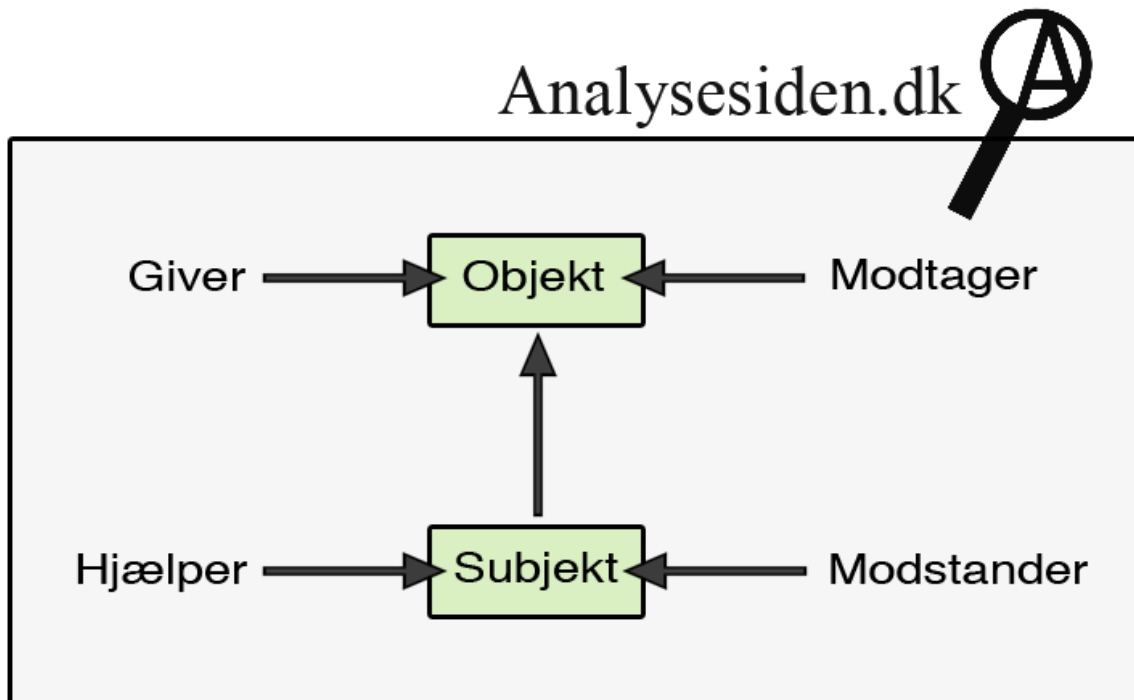


Aktantmodel



Aktantmodellen er baseret på den russiske folklorist Vladimir Propps undersøgelser af russiske folkeeventyr. Det er en ganske enkelt model for analyse af personernes roller i fortællinger, især [eventyr](#). Men kan også sagtens bruges til at beskrive en [films](#) rollekartotek.

Sådan bruger du aktantmodellen

En aktantmodel er lettest at bruge til analyse af eventyr og rollefordelingen i disse fortællinger, men kan også sagtens bruges på andre tekster, som [film](#), [reklamer](#), [noveller](#) osv.

Vær dog opmærksom på, at det ikke er altid at alle rollerne kan udfyldes af forskellige personer/objekter. I nogle tilfælde vil samme person/objekt tage flere roller, fx. er Klodshans både subjekt og modtager i eventyret om Klodshans (se nedenstående eksempel).

Det behøver heller ikke nødvendigvis være personer, der absolut skal være i besiddelse af rollerne. Det kan sagtens være ting eller dyr. Som i Klodshans, hvor hjælperne er pludder, træskoen og kragen.

En aktantmodel er velegnet til hurtigt at definere historiens konflikt, herunder de to modpoler der etablerer spændingsfladen, og dermed historiens plot.

Aktantmodellen er bestående af seks roller

1. **Subjekt** (Hvem er "hovedpersonen"?)
2. **Objekt** (Hvad vil hovedpersonen/subjektet gerne have fat i? Det kunne være prinsessen, lykke osv.)
3. **Hjælper** (Hvem/hvad hjælper Subjektet med at opnå objektet?)
4. **Modstander** (Hvem/hvad prøver at forhindre subjektet i at nå objektet?)
5. **Giver** (Hvem/hvad giver objektet væk?)
6. **Modtager** (Hvem/hvad får objektet til sidst?)

Eksempel – Klodshans

Tager man eventyret *Klodshans*, så vil rollerne være fordelt således:

1. **Subjekt** (Klodshans)
2. **Objekt** (Prinsessen)
3. **Hjælper** (Far, ged/pludder/krage/træsko, sit gode humør/optimisme)
4. **Modstander** (Prinsessen, brødrene)
5. **Giver** (Kongen)
6. **Modtager** (Klodshans)