

VOORBEELDE van SPROKIES en FANTASIE-VERHALE

(a) Tradisionele volkssprokies

- Charles Perrault se sprokies van Moeder Gans, Rooikappie, Die skone slaapster in die bos, Gestewelde Kat, Bloubaard, Aspoestertjie, Klein Duimpie;
- Arabiese Verhale uit 1001 nagte: Sjeherezade, Sindbad, Alladin, Alibaba;
- Grimm: Sneeuwitjie, Repelsteeltjie, Die elwe en die skoenmaker, Hansie en Grietjie;
- Hans Christiaan Andersen: Lelike Eendjie, Die klein Meermin, Die Prinses en die ertjie, Die keiser se nuwe klere, Die dapper Bliksoldaatjie;
- Ander: Slapende Skone, Skoonlief en die Ondier, Gouelokkies .

(b) Kunssprokies

Kunssprokies of moderne sprokies kan toegeskryf word aan 'n spesifieke outeur en dit is nie die produk van orale vertellings (soos sprokies) nie. Dit toon verskeie ooreenkomste met die tradisionele sprokies. Daar is ook die absolute sin van goed en kwaad, bonatuurlike wesens, sensitiewe en vokatiewe taalgebruik en kompakte en fyn-uitgewerkte konstruksie.

Oscar Wilde se kunssprokies bv. *Die gelukkige prins* en Eleanor Farjeon se sprokies in haar versameling *The Little Bookroom* is voorbeelde van moderne sprokies, fyn van tekstuur, geslaag in sensitiewe taalgebruik en bekoorlik vir beide ou en jonk, so ook Ruth Manning-Sanders se *The Red King and the White Witch*. In Afrikaans is Corlia Fourie bekend vir haar kunssprokies, byvoorbeeld *Nolito en die wonderwater*, en *Hlalu en die Bosdier*.

(c) Fantasie en wetenskapfiksie

'n Wanbegrip van die ware aard van die fantasieverhaal kom by baie mense voor. Daar bestaan die wanopvatting by mense dat enigiets in die fantasieverhaal moontlik is. Dit kan onlogies wees, inkonsekwent, en die aard van die fantasiekarakters kan so onbeperk wees as wat die verbeelding van die skrywer toelaat. As dit die geval was, dan sou die fantasieverhaal vir die leser geen betekenis gehad het nie.

Elemente uit die sigbare werklikheid word verander in die droom wat terselfdertyd fantasie is - grense word opgehef en nuwe vryhede word geskep. Daarna kan die mens sinvol terugkeer na die realiteit - nadat die lewenswaarhede deur middel van fantasie verhelder en probleme van die lewe opgelos is.

Wetenskapfiksie deel baie elemente van fantasie, behalwe dat wetenskaplike ontwikkeling die basiese dryfveer van die verhaal is. Buitengewone magte van karakters kom dus van wetenskaplike vooruitgang en nie toorkrag soos by fantasie nie.

Eienskappe van fantasie en wetenskapfiksie:

(i) Enige woordskepper neem die primêre werklikheid as afspringplek en omskep dit met behulp van verbeelding of fantasie. Die primêre wêreld bly die verwysingsraamwerk, en alles waarmee die woordskepper omgaan, het uiteindelik weer daarmee te doen. Maar binne hierdie raamwerk word geskep: wesens wat nog nooit bestaan het nie, gebeurtenisse wat nie kan gebeur nie, met kreature wat die woordskepper self vir die eerste keer laat leef.

Die sigbare en sintuiglike en wetenskaplik meetbare werklikhede kan nie al wees waaruit die skepping saamgestel is nie. Dis te min. Dit sluit die menslike gees met alles wat dit behels en wat sigbaar gemaak kan word, in. Fantasia gaan dus om die mens self, al is dit net 'n **sekondêre werklikheid** wat geskep word om verligting te ervaar, om verheldering en insig te gee as gevolg van distansiëring wat plaasvind.

Die fantasie moet met die werklikheid ooreenstem, dit wil sê dit moet aanvaarbaar, logies, konsekwent en moontlik wees. Die skeidslyn tussen werklikheid en fantasie is baie dun. Die mens is 'n wese met geestelike vermoëns en daarom is sy verbeeldingswêreld 'n werklikheid. Dit vorm 'n wesenlike deel van sy lewe waarsonder hy nie ten volle mens kan wees nie. Daar kan dus gepraat word van die reële werklikheid en 'n fantasiewerklikheid. Dit is belangrik om te onthou dat albei werklikhede is. Vir die kind is daar dikwels 'n vaer onderskeid tussen die twee werklikhede as wat daar vir volwassenes is. Dit is verder belangrik om te besef dat die fantasie gedurig deur die mens getoets word aan die reële werklikheid. Vrae soos: *Is dit waar? Het dit werklik gebeur? Is daar iets soos 'n ... ?* kom spontaan voor by veral kinders wat fantasieverhale lees. Dit is juis omdat sulke vrae gevra word, dat hierdie toetsing plaasvind en dat dit nodig is dat die fantasieverhaal die nodige beperkinge moet hê!

(ii) Die tweede element van fantasie is **drome** en die skakeling daarvan met die onderbewuste. Die mens se drange en begeertes en ook pogings om probleemoplossings te vind, word uit die bewuste oorgeplaas na die onderbewuste en deur drome simbolies uitgesorteer. Daar is ook trekke van die **absurde en surrealisme** wat 'n nagmerriekwaliteit het en nie van fantasie losgemaak kan word nie. Hier is kreatiwiteit en oorspronklikheid van belang.

Oorspronklikheid is 'n belangrike vereiste. In die fantasieverhaal gaan dit om die verbeeldingswêreld en dus is dit nie aan die stereotiepe gebonde nie. Oorspronklikheid by die outeur stimuleer weer die verbeelding van die leser. Daar moet beklemtoon word dat met oorspronklikheid nie bedoel word dat die tradisionele fantasiefigure soos kabouters, hekse en towenaars nie meer in verhale mag voorkom nie. Wat wel belangrik is, is dat hulle deur die outeur op 'n oorspronklike, nuwe wyse gehanteer moet word. Die outeur van 'n geslaagde fantasieverhaal doen dit só dat die kind met nuwe oë na die fantasiekarakter kyk en sodoende geprikkel word deur die andersheid daarvan.

(iii) 'n Element wat algemeen aanvaar word as onlosmaaklike bestanddeel van fantasie is **towery**, die toweragtige of magiese. As mag is dit onpersoonlik, maar dit word in werking gestel (uitgebeeld) deur 'n karakter - met goeie of slegte gevolge vir die held/heldin.

Towery vorm dikwels die fokuspunt in 'n fantasieverhaal: daardeur word die positiewe in staat gestel om te oorwin, of die goeie karakter moet daarteen veg om die uiteindelijke wenner te wees. As die rol daarvan uitgespeel is, kan die verhaal terugkeer na die primêre werklikheid en die storie kan eindig.

Toorkrag is onderworpe aan streng wetmatighede en kan alleen plaasvind binne die woordwerklikheid wat geskep word. Slegs een karakter het byvoorbeeld die mag om te toor en kan dit net onder bepaalde omstandighede doen. Of dit is 'n gawe wat eenmalig, of moontlik drie keer aan die karakter toegesê word. Die getal **drie** is in die letterkunde altyd betekenisvol/symbolies en in 'n fantasieverhaal speel dit dikwels 'n magiese rol.

'n Belangrikele element wat na vore kom in towery, is die spel met die onmoontlike, waar **andersheid** uitgedruk word deur die breek van aanvaarde grense van die realiteit d.m.v. metafore en simbole.

(iv) **Taalgebruik** is die instrument waarmee die woordkunswerk geskep word. Daarom skuil daar poëtiese krag in fantasie. Elke effektiewe en selfs evokatiewe woord help mee om 'n nuwe wêreld voort te bring waarin magiese vryheid en toweragtige grense harmonies gekombineer word.

Inkantasies kom dikwels voor en kan terselfdertyd as motief 'n fantasieverhaal tot eenheid bind. Dit kan ook saamhang met 'n toor-element: om towerkrag in werking te stel, moet sekere woorde of 'n rymple byvoorbeeld presies nagesê of gesing word.

Ook **retoriese vrae** of beskrywings wat kort-kort opnuut voorkom kan 'n sterk rol speel in 'n verhaal en indruk maak op die hoorder/leser. Die **herhaling van woorde** aksentueer die mag van die woord.

(v) **Karakters** in fantasieverhale word nie baie genuanseer en vol geteken nie, omdat dit nie eerstens om hulle gaan nie. Sowel karakters as gebeure illustreer 'n dieper waarheid of lewensinsig wat op onderbewuste vlak aan die leser/hoorder deurgegee word. Tog is hulle nie blote figurante wat vlak en vervelig is nie. Veral die hoofkarakter moet oortuigend en duidelike skakels hê met die primêre wêreld - of dit nou 'n mens met of sonder een of meer fantasie-eienskappe is, of 'n volledige fantasie-personasie of dalk 'n dier. Wat noodsaaklik is, is dat die karaktertrekke funksioneel moet wees ten opsigte van die geheel - dit moet 'n doel hê, al is dit net om humor te bewerkstellig of te bewys dat logiese menswerklikheid opgehef kán word.

'n Volledig fantasiematige karakter kan lyk soos hy wil en op enige wyse optree - en tog is hy ook gebonde aan inherente wetmatighede. Daar moet konsekwensie en oortuigingskrag wees in wat hy doen. Ook moet daar assosiasies wees met die mens, omdat die verhaal vir volwassenes of kinders bedoel is.

Karakters in fantasieë ontwikkel min, hoewel daar uitsonderings is. Daar kom gewoonlik tog verheldering of verdieping van insig - al is dit nooit 'n vereiste nie. Dit moet egter altyd oortuigend wees en nie dwangmatig nie.

(vi) Perspektiewe word in die geslaagde fantasieverhaal gegee om **universele waardes** in die regte lig te stel. In die reële werklikheid is daar nie net uiterstes nie. Daar is talle tussenstadia en die skeidslyne tussen die stadia is ook baie vaag. In die fantasie-werklikheid val die klem meer op absolute waardes sodat daar veel minder tussenstadia bestaan.

Die **fantasiekarakters** verteenwoordig in die eerste plek hierdie absolute waardes. 'n Lelike feetjie en 'n mooi heks is ondenkbaar omdat elkeen juis 'n verteenwoordiger van die teenoorgestelde waarde is. Waar dit egter wel voorkom (soos by Liewe Heksie) dien die teenstellende eienskap juis om die normale eienskap te beklemtoon. Die andersheid van die een lê die klem op die eendersheid van die ander. In die tweede plek gee ook die **handeling** perspektief. Die handeling of gebeure word in die fantasieverhaal gereduseer tot die essensiële. Dit wat goed of sleg en mooi of lelik is, vind ook uiting in die handeling en word daardeur beklemtoon.

(vii) Die **oogpunt / perspektief** waaruit vertel word, is baie belangrik in 'n fantasieverhaal. 'n Duidelik volwasse verteller kan 'n blik op gebeure gee sodat die leser of luisteraar bewus

is van 'n volwassene se simpatieke meelewing en instemming met wat daar gebeur - maar dit nooit neerbuigend of prekerig/moralisties gedoen word nie. Ook waar daar 'n vermenging is van die werklikheid en verbeelding, moet die een werklikheid nie as minderwaardig of meerderwaardig ten opsigte van ander uitgebeeld word nie. Die twee elemente moet saamwerk en mekaar aanvul en die oorskakeling moet fyn en subtiel wees sodat dit inmekaar verweef is.

(viii) 'n Oortuigende voorstelling van **fantasieruimte** is nodig, of dit nou deur 'n verteller of 'n karakter beleef of waargeneem word. As 'n klein figuurtjie optree (soo 'n dwergie), moet alle voorwerpe groter as lewensgroot voorgestel word om 'n uirtuigende indruk te maak.

(ix) Ook die **tyd** moet andersoortig deur die karakters belewe word as die skrywer/verteller wel die intensie het dat fantasie die realistiese tyd moet aantast. Dit word deur die oordra van karakters se belewing bewerkstellig. Tyd kan ook opgehef word, in dié sin dat karakters hoegenaamd nie bewus is van die verbygaan of stilstaan van ure nie. Dit pas by die kind - en dus by sy fantasiebelewing - as 'n tydlose hede betrek word.

(x) Die **gebeure** wat in 'n fantasieverhaal afspeel, kon totaal wegbeweeg na 'n vreemde wêreld, of dit kan in die realiteit begin en selfs eindig - met 'n duidelike inspelning van fantasie in die middelgedeelte. Dit is ook moontlik dat episodes mekaar opvolg in 'n steeds kenbare werklikheid. Tog word iets deurgegee in 'n sogenaamde toevalligheid van gebeure, deur 'n magiese sfeer of deur die toweragtige inset wat 'n lewer/luisteraar bewus hou van die mens se wens na "anders en meer" as die primêre werklikheid.

Fantasie kan ook gepaard gaan met **angs**; gebeure kan dus skrikwekkend wees. Dit is egter nooit 'n uitsiglose angservaring nie: die erns bly speels en selfs deurlig met humor.

Gebeure volg mekaar gewoonlik **chronologies** op. In die Afrika-fantasieverhale is daar egter dikwels 'n **sikliese** tydsopvolging moontlik. Geen aandag word gegee aan onnodige detail of nuwe-temas nie, sodat 'n hegte samehang kenmerkend is.

(ii) '**n Hegte konstruksie** is 'n kenmerk van die geslaagde fantasieverhaal. Indien die nodige beperkinge nie op die fantasieverhaal geplaas word nie, sou die verloop van die gebeure uitgerek en heelwat meer as die essensiële besonderhede toegevoeg kan word. Dit sou dan kon lei tot 'n losse konstruksie. Die fantasieverhaal, soos enige ander verhaal, vorm 'n hegte eenheid wat alles bevat wat dit moet bevat, maar ook niks meer nie.

2.3 Voorbeelde van fantasie-verhale en wetenskapfiksie

- *Soek-soek op soek* (Elsabe Steenberg)
- *O, om te fluit* (Elsabe Steenberg)
- *Dwergplaneet* (Pieter Steen)
- *Blou vier, groen vier* (Ilse Steenberg)
- *Die pikkewouters van Amper-Stamperland* (Hester Heese)
- *Pegasus* (Helene Hugo)
- *Liewe Heksie-stories* (Verna Vels)
- *Belladonna Primadonna* en *Wolfgang Amadeus Muis* (Philip de Vos)

- *Anderkantland* (Martie Preller)
- *In die land van Esob* (Martie Preller)
- *Zeebak* (Martie Preller)
- *Betower* (Fanie Viljoen)
- *Nova-reeks* (Fanie Viljoen)