

## Individuell Uppgift 2

# Hur man framställer en berättelse

---

*Hur skriver man en berättelse? Vad är bra att tänka på? Vad ska finnas med för att den ska bli värd att berätta? Berättelser kan handla om precis vad som helst, men det finns några normer som kan vara bra att använda sig av om man vill lyckas.*

Berättelsens struktur har sett väldigt olika ut genom tiderna. Aristoteles beskrev berättelsens struktur som att den fanns en början, en mitt och ett slut och att fabeln var berättelsens centrum. Detta har naturligtvis förändrats, man har börjat prata om akter som man kan dela in berättelsen i. Hur många akter en berättelse ska innehålla har också varit olika, Shakespeare ville ha fem medan Syd Field nöjde sig med tre akter. Vad som har varit berättelsens centrum har också förändrats. Intrigen har varit i centrum (Ibsen), karaktärens utveckling (Lajos Egri) till publiken i centrum (Christopher Vogler).

(fakta hämtat ur powerpointen Manus och dramaturgi Del I - Karaktär och struktur 101102)

Idag utgörs en berättelse, i korthet, av huvudpersonens "resa". Det behöver inte vara en fysisk resa till en annan plats utan kan vara en mental utveckling eller liknande hos karaktären. Detta är grunden som man sedan kommer att bygga sin berättelse kring. Det första man bör göra är börja fundera på sin huvudkaraktär och dennes förändring. Det som är viktigt när man bygger sin karaktär är följande:

Namn  
Ålder  
Kön/Genus  
Vilja/Mål  
Utseende  
Frustrationer/Motstånd  
Energi  
Yrke  
Relationer  
Övertygelse  
Nöjen/Intressen  
Speciella förmågor  
Bakgrundshistoria

(ur powerpointen Manus och dramaturgi Del I - Karaktär och struktur 101102)

Det viktigaste till en början är kanske inte vad karaktären heter eller hur han/hon ser ut utan snarare karaktärens vilja/mål för det är oftast väldigt viktigt för karaktärens förändring/resa.

Något man också måste fundera på är berättelsens tema. Ett tema är vad berättelsen handlar om, alltså inte själva handlingen, utan mer vad berättelsen övergripande tar upp. T.ex. om berättelsens handling är att två personer väljer att gå skilda vägar i en relation, men den ena inte vill och fortsätter ha känslor för den andra så skulle berättelsens tema kunna vara olycklig kärlek.

Temat och också vissa av huvudpersonens egenskaper kan komma att ändras under skapandeprocessen av berättelsen. Man kan inse att vissa detaljer inte fungerar och måste ändras. Inget är alltså hugget i sten.

Att få publiken att tycka om huvudpersonen och känna med honom är väldigt viktigt. Det gör man genom att skapa sympati för karaktären. Ett vanligt sätt göra det är att visa huvudpersonen i underläge. Hur denne blir nedtryckt men kanske ändå försöker göra gott.

För att få berättelsen att fungera kan det vara ganska praktiskt att använda sig av en "mall" när man skriver sin berättelse. Ett exempel på sådan "mall" som ofta används är Hjältens resa:

1. Den vanliga världen.
2. Hotet och uppdraget.
3. Tvekan.
4. Möte med mentorn.
5. Över tröskeln till den främmande världen.
6. Prövningar, vänner och fiender.
7. Nära målet.
8. Yttersta prövningen.
9. Belöningen.
10. Vägen tillbaka.
11. Död och återuppståndelse.
12. Återkomst med räddningen.

(ur powerpointen Manus och dramaturgi Del I - Karaktär och struktur 101102)

Alla de här punkterna beskriver lite kort vad som ska hända i berättelsen. Med "Den vanliga världen" menas att här introduceras "startläget", det är det här som man får reda på vad den blivande hjälten har och kanske också vad han måste kämpa för, hans "värld" skulle man kanske säga. "Hotet och uppdraget" står för att något hotar att förändra, ofta på ett dåligt sätt men inte alltid, det den blivande hjälten har. I "Tvekan" har huvudkaraktären möjlighet att göra något åt förändringen, men väljer av någon anledning att inte göra det. Kanske känner karaktären rädsla inför det han står inför eller liknade. "Mötet med mentorn" får karaktären att ändra sitt beslut och inspirerar denne till att göra något åt förändringen. Karaktären ger sig ut på äventyret eller sin resa i "Över tröskeln till den främmande världen". "Prövningar, vänner och fiender" utsätter den blivande hjälten för svåra men inte oöverkomliga

test eller provningar som denne måste ta sig igenom. På vägen uppdagas också vänner och fiender. "Nära målet" säger sig själv, här närmar sig karaktären det som från början fick denne ut på sitt äventyr. Den "Yttersta provningen" ställer karaktären inför det svåraste testet hittills, något som verkar omöjligt. Självklart klarar karaktären denna provning och får såklart en belöning för det därefter beger han sig tillbaka i "Vägen tillbaks". Vägen tillbaka är inte alltid så enkel, karaktären har kanske genomgått en så stor förändring på sin resa att han inte kan eller vill återvända till sitt gamla liv. Den största provningen och kanske också en förändring en karaktär kan genomgå är att dö och sedan besegra döden genom att återuppstå. Men detta menas inte att karaktären fysiskt behöver dö, det kan istället innebära att karaktärens gamla tankesätt dör och ersätts med ett mer positivt sätt att tänka. Vad som är positivt beror på berättelsen. I "Återkomst och räddningen" återvänder karaktären med det som ska rädda hans värld.

Hjältens resa går att använda i många olika sammanhang inte bara i heroiska och episka berättelser som man kanske först tänker sig.

Det är väldigt svårt att skriva en berättelse från början till slut. Istället börjar man med att bestämma start och slutpunkt och sedan fyller man i berättelsen med olika händelser. Först med viktiga och större händelser och sedan med mindre detaljer. Eftersom man som författare vet var karaktärens förändring ska sluta så kan man också föreställa sig och bestämma de händelser man tycker är viktiga att berätta för att få fram karaktärens förändring. Om det finns tusen oviktiga sidospår så är det ganska svårt att följa karaktärens resa, vilket är förvirrande. Att förvirra är inte särskilt bra, om man inte skriver deckare eller liknande eftersom publiken förmodligen skulle tappa intresset.