

Innledning

En dramaturgi modell brukes til å strukturere handlingen i en fortelling. De tre vanligste skrivemodellene er Fisken, Hollywood-modellen og Hero's Journey eller heltereisen.

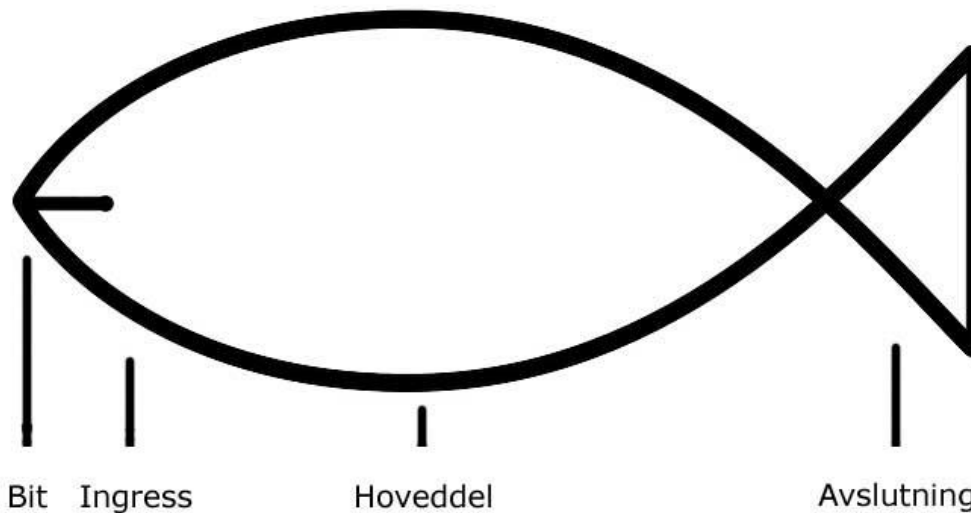
Det som kjennetegner en dramaturgi-modell er at det på en måte er et kart over den følelsesmessige spenningen i historien. Det som er viktig å huske på når du skal begynne å bruke skrivemodellene er at de skal sees på som veiledende, de er ikke absolutte og må tilpasses den enkelte historie.

Noen av modellene er meget kompliserte mens andre bare har en begynnelse, en midte og en slutt.

Innhold

- Fisken
- Hollywood-modellen
- Hero's Joureny
- Oppgave

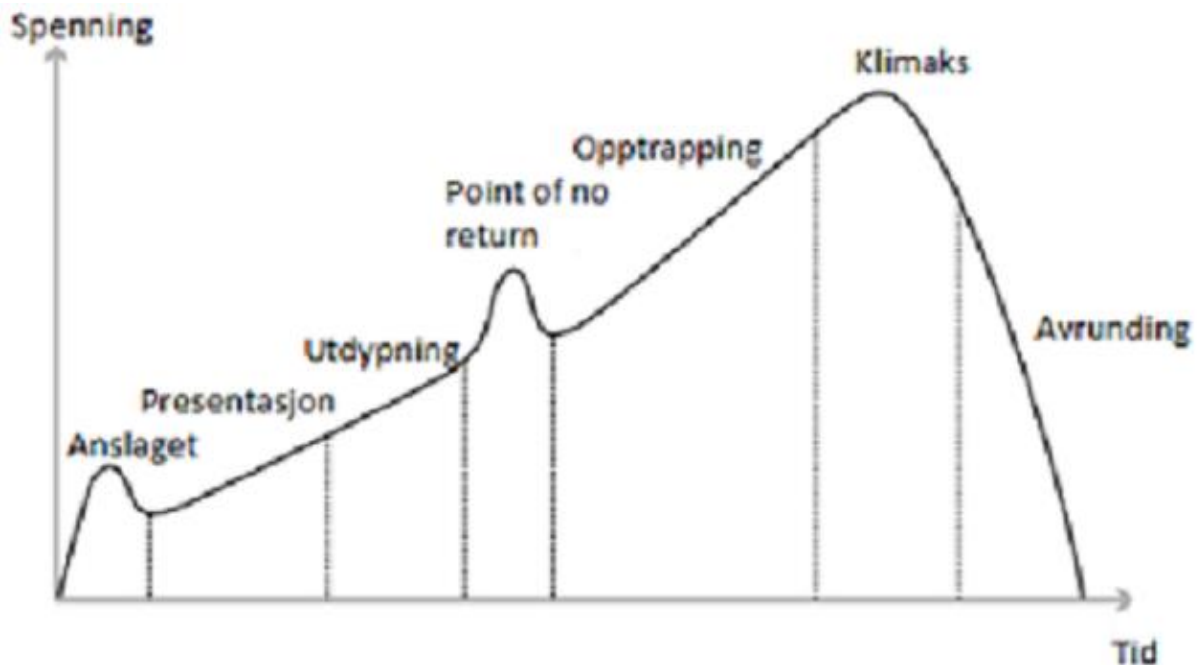
Fisken



Fisken er en modell som brukes av journalister når de skal skrive lengre reportasjer som feature og portrett. Eksempler på denne type historier finner du typisk i magasin-delen til avisene.

Fisken har en begynnelse, en hoveddel og en slutt. Fisken skiller seg ut fra de andre modellene ved at den har et bitt, i motsetning til et anslag. Det passer veldig godt til den måten journalister jobber på fordi Fisken er kompatibel med «den omvendte pyramiden».

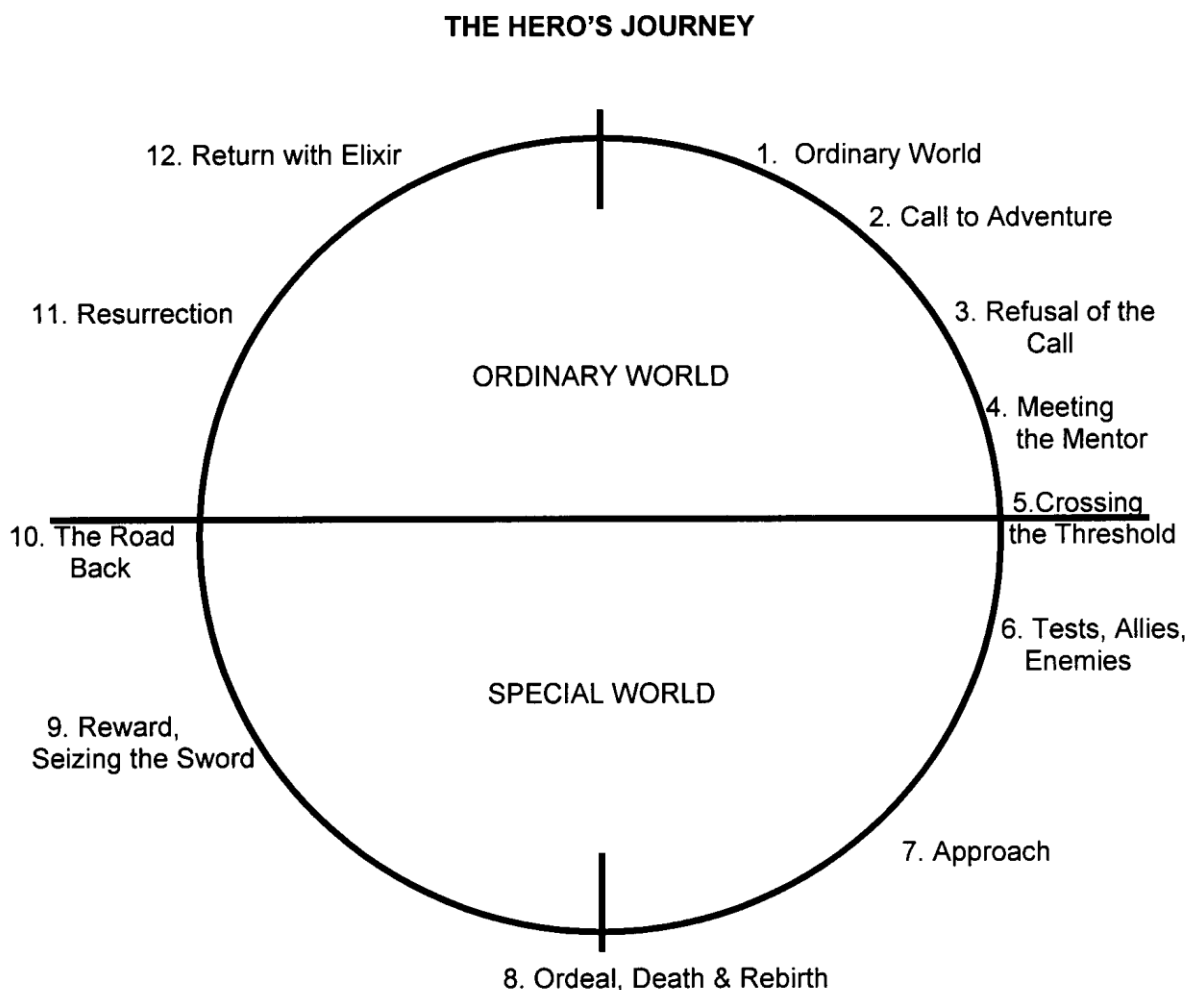
Hollywood-modellen



Hollywood-modell er en modell for klassisk film-dramaturgi. Illustrasjonen viser den skandinaviske tolkningen av denne modellen. Hollywood-modellen er en mer komplisert skrivemodell enn Fisken. Den brukes også av roman-forfattere.

Den brukes i alle dramaserier og filmer. Den begynner med anslag, presentasjon og utdypning. I midten kommer «Point of no return»(vendepunkt), opptapping og sluttet av med klimaks og avslutning.

Hero's journey



Hero's journey eller heltereisen som den kalles på norsk skiller seg ut ved at helten må endre eller utvikle seg. I den klassiske heltereisen får «helten» et kall eller en utfordring som han eller hun til slutt aksepterer. Dette fører ham ut på en farefull reise langt borte, der han oppnår noe verdifullt og vender tilbake.

I korte trekk starter Hero's journey ofte ved at vi møter «helten» i sitt trygge hjemmemiljø. Spenningen blir bygget opp ved at «helten» motsetter seg utfordringen flere ganger, for til slutt å akseptere at noe må gjøres. Dermed er historien i gang. Modellen driver fortellingen videre ved at «helten» får hjelp til å overvinne utfordringen. Det hele kulminerer i klimaks hvor kampen avgjøres. I den klassiske heltereisen ender den avgjørende kampen med at «helten» vinner og går seirende ut og kan vende tilbake til sin «normale» verden i triumf.

Oppgave

Finn frem et ark eller laptoppen din. Det du skal gjøre nå er å sette opp en struktur på fortellingen din ved å dele den opp i en begynnelse, en midte og en slutt.

Felles for alle skrivemodellene er at de består av en begynnelse, en midte og en slutt. Der størstedelen av handlingen er i midten av historien. For å begynne å trene deg selv opp til å tenke igjennom hva som skal i de forskjellige delene kan du begynne med å dele fortellingen din opp i tre deler.

Start med begynnelsen. Tenk igjennom, hvordan du kan skyve i gang historien. Forsett med den midterste delen og finn ut hva som er vendepunktet i historien din. Hva er det som gjør at «helten» eller hovedpersonen din er nødt til å handle og ta utfordringen han eller hun står overfor.

I slutten av må fortellingen kommer klimaks eller den avgjørende kampen. Hvordan foregår den. Husk at her kan det ikke trenger å være en kamp sånn helt i bokstavelig forstand.

Hva er det som er den avgjørende kampen i din fortelling. Og hvordan avrunder du historien etter at den avgjørende kampen er over og vi har kåret en vinner.

Tips:

Lek litt med de forskjellige skrivemodellene. Prøv deg fram og finn ut hvilken som passer best for deg og din fortelling. Og husk at du også kan bruke sirkelen som en overbygning til en av modellene eller inne i en fortelling.