

Torra fakta förvandlas till spännande berättelser



Genom lärarens berättelser eller under elevens egen "forskning", omvandlas fakta till berättelser som berör. Elever och lärare lever sig in i dykaren som letar efter mat, i snödroppen som vill slå ut, eller i avloppsvattendroppens högsta önskan att bli ren igen.

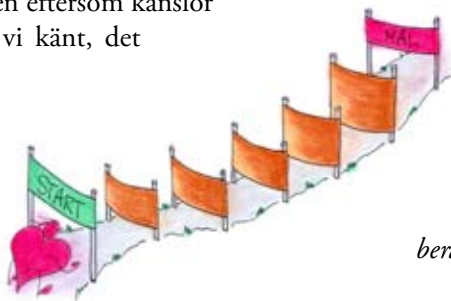
Genom att arbeta på detta sätt underlättas förståelsen för olika samband i naturen eftersom känslor väcks till liv. Och... det vi känt, det minns vi!



Har du tänkt på att en spännande berättelse kan liknas vid en hinderbana? Huvudkaraktären är löparen som satsar *allt* för att ta sig

förbi hindren och komma i mål. Hindren som huvudkaraktären drabbas av skapar spänning i berättelsen. Läsaren eller biopubliken blir nyfiken och frågar sig: "Hur ska det gå?"

Att skriva berättelser som fångar åhöraren är inte svårt för den som fått lära sig knepen. Och just detta är målsättningen med det här idéhäftet – att låta både oss vuxna och våra elever känna stolthet och glädje över vad vi skapar. Dramaturgins principer, alltså berättandets "grammatik" gör det möjligt för *alla* att bygga upp en spännande berättelse eller spelfilm från början till slut.



Anneli Oscarsson och Frida Östlund:

"Eleverna har med hjälp av denna arbetsmodell upptäckt många nya samband i naturen, till exempel näringskedjan, att äta eller ätas, behovet av fortplantning och vikten av att vi behöver en bra miljö att leva i. Nyfikenheten på övriga djur har väckts i och med att vi studerat djuren i vattnet.

Att skapa berättelser på just det här sättet har inspirerat både eleverna och oss!

Berättelserna om djuren blir mer verklighetsförankrade när eleverna använt karaktärsschema och hinderschema för sin planering. Vi vet, för vi har jämförelsematerial. ALLA kan nu skriva en berättelse som andra förstår. ALLA klarar att skriva en berättelse med en röd tråd."



Ditt eget berättande

Arbetet underlättas om du som lärare i förväg provsmakar varje övning. Innan du presenterar den för din grupp, gör du materialet till ditt eget och har lättare att se hur du kan anpassa uppgifterna till dina elevers ålder, förutsättningar och intressen och hur du bäst introducerar aktiviteten.

Skrivandet är en konst, precis som målandet. När det handlar om det konstnärliga skapandet som utvecklas med hjälp av pensel och färg är vi nog eniga om att en uppgift fungerar bättre i gruppen, om vi först ägnat några minuter åt att själva pröva den.

Vi märker i alla fall skillnaden när vi gör misstaget att låta bli! När du introducerar en ny övning, använd gärna dina egna textprover som exempel. Ditt personliga deltagande ger övningarna ett större värde.



Tips innan du börjar

Vill du hjälpa eleverna att följa sin egen berättar- och skrivutveckling? Gör ett förtest. Innan eleverna blivit påverkade av dramaturgins struktur, kan du låta dem skriva en berättelse på det sätt de brukar göra. Låt dem också skriva ner några reflektioner i efterhand, vad de känner sig nöjda med i berättelsen och varför. Låt gärna eleverna dessutom skriva ett par korta texter efter följande förslag

Eleverna kan:

- berätta om ett djur och vad som händer under en viss tidsrymd. Berättelsen kan innehålla beskrivningar av hur djuret ser ut, i vilken miljö det finns, hur det rör sig, vad det äter, vilka fienderna är osv.
- beskriva en ögonblicksbild av en plats. Årstid, tid på dygnet och väderleksförhållanden inkluderas i beskrivningen.

Spara alstren.

En enkel dramatisering

Låt oss börja med en övning som på ett tydligt sätt visar hur strukturen i en berättelse kan byggas upp. Barn

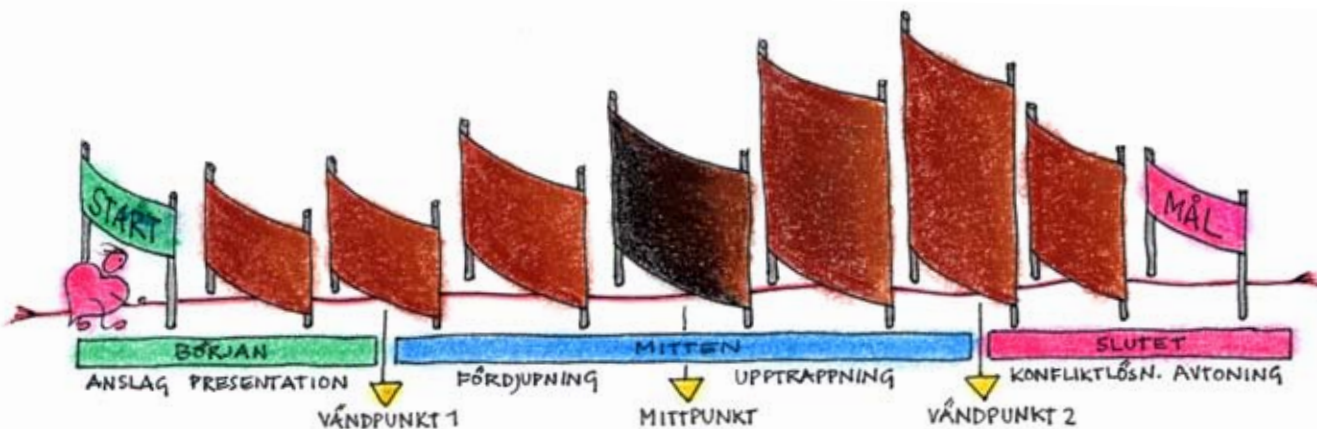
och ungdomar skriver ibland berättelser som saknar den spänning de egentligen skulle önska. De kan också ha svårt att skapa ett slut som passar. Berättelser som fortsätter och fortsätter i oändlighet har troligen alla stött på.

I denna övning kommer gemensamma upplevelser att leda till insikt om att spännande händelseförlopp utvecklas med hjälp av hinder och lösningar och att det är en fördel att tänka sig slutmålet för berättelsen redan från början.

En spännande berättelse kan, som sagt, liknas vid en hinderbana. Huvudkaraktärens svårigheter och konflikter skapar spänning i berättelsen och de som lyssnar till berättelsen eller ser filmen blir nyfikna och frågar sig: "Hur ska det gå?"

Början – mitten – slutet

En berättelse kan delas upp i tre delar: början, mitten och slutet. Delarna motsvarar de tre akterna i en teaterpjäs eller film. I berättelsens början får vi veta vem och vad historien handlar om. I mitten ökar spänningen och på slutet får vi veta hur det gick.



Början av hinderbanan:

Huvudkaraktären placerar sig vid startpunkten och vill ta sig till målet. Huvudkaraktären ropar: "Hjälp mig!" Publiken frågar sig: "Hur ska det gå?"

Mitten:

Huvudkaraktären satsar allt för att ta sig förbi hindren och nå sitt mål. Huvudkaraktären ropar än mer förvivet: "Hjälp mig!" Publikens fråga förstärks: "Hur ska det gå?"

Slutet:

Huvudkaraktären kommer i mål, eller så nära det någonsin går och blir antingen nöjd eller besviken... kanske både och. När publiken fått svar på sin "Hur ska det gå"-fråga är berättelsen slut.



Gå över vägen

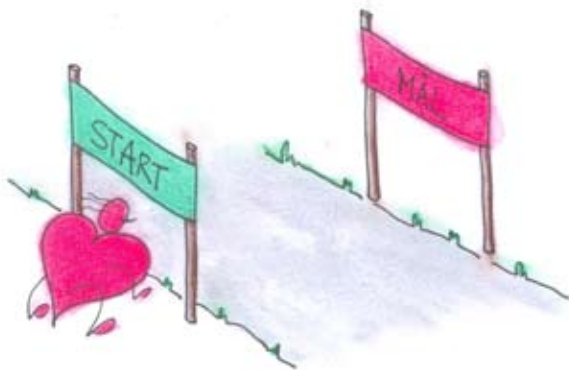
Ett enkelt sätt att visa berättelsens helhet och de olika delar som ingår, är att krympa den till att omfatta bredden av en väg, en förutbestämd mycket kort sträcka där hela berättelsen ryms med början, mitt och slut. Uppgiften är att skriva en berättelse om ett djur som av någon anledning vill ta sig över en väg. Berättelsen ska innehålla ett hinder och en lösning, gärna med två olika varianter på slutet – lyckligt och olyckligt.

Introduktion till övningen

Dramatiseringen kan presenteras som en ”kortfilm”. En koppling till filmens värld väcker intresse och kan få den allra mest håglöse att pigga till. Barn och ungdomar kan film!

Markera på ett enkelt sätt en väg i klassrummet. Bestäm var vägkanterna finns, alltså var vägbanan börjar och slutar. Bestäm vilket djur som ska vara huvudperson i berättelsen och varför djuret absolut måste ta sig över vägen.

Ett exempel på hur övningen kan genomföras kommer från en klass i år 1 som höll på att lära sig bokstäverna i alfabetet. Klassen hade arbetat med bokstaven U och uvens liv hade varit i fokus. Uppgiften för eleverna blev sedan att skriva var sin berättelse om uven. Arbetet introducerades med en dramatisering. Uven skulle flyga från ett träd hem till sitt bo en bit bort – kanske på andra sidan skogsvägen. Så här kan läraren göra en dramatisering som introduktion för eleverna.



Berättelse utan hinder

1. Huvudkaraktären vill något alldeles särskilt, har ett mål.
Berätta att du är en uv, en huvudkaraktär i en kortfilm och att ditt mål är att flyga hem till ditt bo på klipphyllan som finns på andra sidan skogsvägen. Dina ungar väntar där. Du längtar hem!

2. Huvudkaraktären gör något för att nå målet.

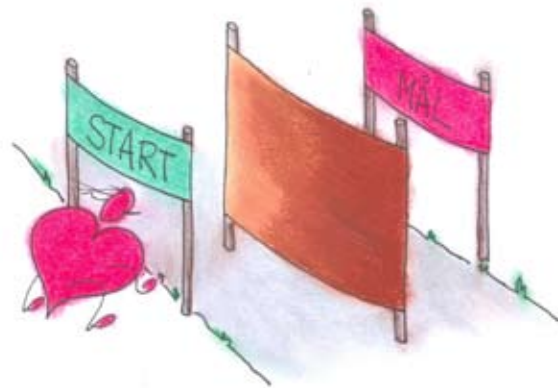
För att komma hem måste du flyga över vägen först. Filmen börjar och du flyger mot ditt mål.

3. Huvudkaraktären når sitt mål utan svårigheter.

Du flyger långsamt utan problem över vägen och kommer fram till ditt bo. Filmen är slut när du kommit hem till ditt bo och dina ungar.

Fråga eleverna om de tyckte filmen var spännande. Utan tvivel bekräftar de hur uttråkig den var. Hemma framför TV:n hade de säkerligen krävt kanalbyte!

Berättelse med hinder men utan lösning



Nu ska filmen göras riktigt spännande. Du börjar om från början med dramatiseringen.

1. Huvudkaraktären vill något alldeles särskilt, har ett mål.
Du vill hem till dina ungar på andra sidan vägen.

2. Huvudkaraktären gör något för att nå målet.

Du flyger mot ditt bo.

3. Huvudkaraktären drabbas av ett hinder på vägen mot sitt mål.

Du flyger halva sträckan, stannar tvärt och ropar högt: ”Hjälp! Vad var det som hände?”

4. Hindret får ingen lösning.

”Du blev påkörd av en skogsjeep!” ropar någon.

Eller ”Jägaren sköt dig och du dör!”

Tänk om detta är en långfilm och huvudkaraktären dör mitt i... och det är en hel timme kvar av filmen!

Vi har ju levt oss in i berättelsen och hoppas att det ska gå bra för huvudkaraktären till slut, vi vill så gärna att uven ska få sin önskan uppfylld att få komma hem. Det är alltid huvudkaraktärens önskan eller längtan som hela filmen eller berättelsen ska handla om, från början och ända fram till slutet.

Egentligen är det självklart att huvudkaraktären finns med ända fram till slutet. Så är det ju i alla böcker och filmer. När vi lyfter upp vår omedvetna kunskap till ett medvetet plan och sätter ord på den, börjar vi förstå. Det underlättar berättandet.

Berättelse med hinder och lösning

5. Hinder får sin lösning.

Efter ett kort samtal tillsammans med eleverna är problemet säkerligen löst. ”Du träffades inte av skottet utan blev bara chockad och ramlade ned på vägen. Du piggnar till och fortsätter flyga hemåt.”

6. Huvudkaraktären tar sig förbi hindret men slutet blir olyckligt.

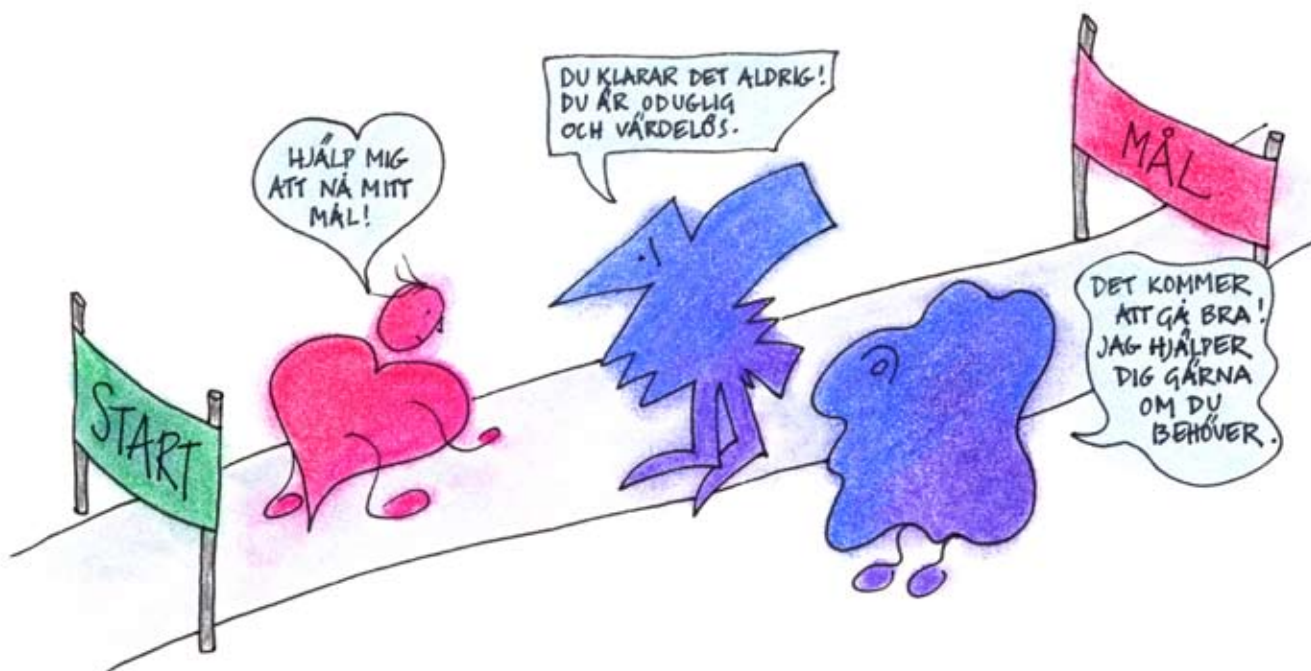
Du är nästan framme, men stannar tvärt precis framför klipphyllan och meddelar eleverna att slutet kommer att bli olyckligt. Hur kan man variera orsakerna till det olyckliga slutet? ”En ännu större fågel skrämmer bort

uven!” eller ”Ungarna är borta!” eller ”Boet har blivit förstört!”. Formulera tillsammans med eleverna en kort avtoning som visar att ni har medlidande med uven.

7. Huvudkaraktären tar sig förbi hindret och slutet blir lyckligt. Uven kommer hem till ungarna. Formulera tillsammans med eleverna en avtoning som visar att ni gläds tillsammans med uven.

Om vi sitter bland publiken och engagerar oss i en löpar-tävling, hur skulle det då kännas att få reda på resultatet innan tävlingen är slut? Det är viktigt att vänta så länge som möjligt med att berätta om hur slutet blir. När publiken fått veta hur det gått för huvudkaraktären då är berättelsen (filmen) slut.

Avsluta denna övning med att titta på bilderna på föregående sida och nedan.





Gå över vägen: eleverna dramatiserar

Efter din inledning är det elevernas tur att dramatiserar. Eleverna får föreställa olika huvudkaraktärer (en människa eller ett djur) och en elev i taget vandrar över vägen. Vad är det på andra sidan vägen som är målet? Det är viktigt att målet finns precis vid andra sidan vägen och inte längre bort.



Förtydliga gärna berättarstrukturen genom att intervjua varje huvudkaraktär (elev) före varje start. Du själv är nyhetsreporter. Kanske kan det låta så här:

- Hej! Jag kommer från TV. Vi gör ett reportage om huvudkaraktärer idag. Vem är du i filmen?
- Jag är en uv.
- Vad heter du?
- Jag heter Uvis.
- Vilket är ditt mål i filmen?
- Jag ska hem till mitt bo.
- Vet du redan här i början hur filmen slutar?
- Ja.
- Tänker du kämpa för att nå ditt mål?
- Ja, jättemycket.
- Flyg iväg då!

Denna snabba intervju förtydligar hur viktigt det är att början och slut hör ihop, att slutet är bestämt redan från början, även om inte publiken vet utan bara möjligen kan ana.

Huvudrollsinnehavaren gör nu precis som du gjorde tidigare. Hon/han börjar gå, men stannar upp mitt på vägen och ropar ”Hjälp! Vad är det som händer?”

Kamraterna kommer med förslag på vad som händer. Huvudkaraktären väljer ett av hinderförslagen. Kamraterna föreslår också hur huvudkaraktären kan klara sig förbi hindret genom att hitta på förslag till en lösning. Huvudkaraktären väljer snabbt bland förslagen. Kanske rycker någon i publiken snabbt in och agerar hjälten som hjälper huvudkaraktären förbi hindret? Hur det lyckliga eller olyckliga slutet blir... ja, det kan ju huvudkaraktären själv få bestämma.

Gå över vägen: eleverna skriver

Enskilt eller parvis skriver eleverna varianter av promenaden över vägen. Självklart ska de idéer som framkommit



under dramatiseringsringarna användas som utgångspunkt. Berätta för eleverna att alla författare samlar idéer från sin omgivning innan de börjar skriva.

Författare letar ständigt och jämt efter intressanta människor och händelser att berätta om. De har anteckningsblocket i fickan, noterar vad olika personer gör och säger för att sedan ändra det en smula och skapa dramatik av det. Det vi läser i böcker och ser på film är helt enkelt ett hopkok av verkligheten. Astrid Lindgren uttryckte saken så här: ”Man tar lite härifrån och lite därifrån och joxar ihop det, så det blir lite lagom jox”.

Berättelserna skrivs med fördel utan dialog. Texten ska förklara händelseförloppet och visa vad huvudkaraktären gör och känner. I efterhand formuleras en lämplig rubrik.

De som behöver extra hjälp med koncentrationen kan ha bilden av vägen med hindret framför sig medan de skriver.

Det var en gång en uv som skulle flyga till sitt bo.

Det var 10 meter till boet.

Den flög 3 meter.

Sen kom en uggla.

Han flög mot den.

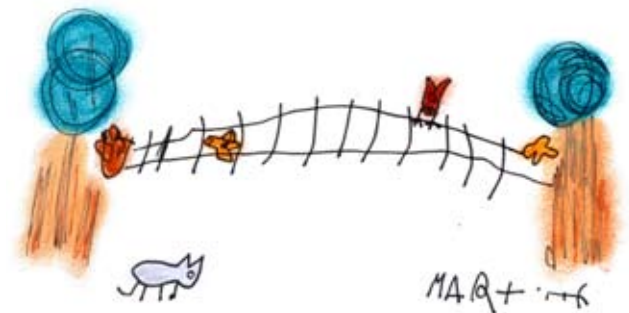
Sen kom en katt.

Han flög över den.

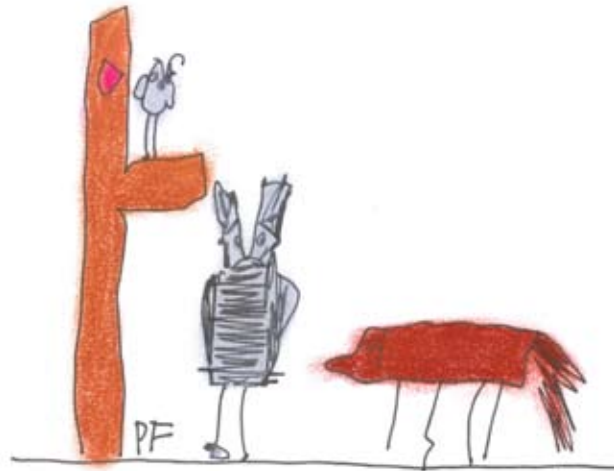
Sen kom den hem och så spanade den.

Det var en gång en uv.
 Som skulle flyga till sitt bo.
 Det var 10-meter till boet. Den flög
 3 meter. Sen kom en uggla. Han flög mot-
 den. Sen kom en katt. Han flög över.
 Den. Sen kom den hem och så spanade
 den.

Martin Grönhage, skolar 1, Attarpsskolan, Bankeryd, blev så inspirerad att han berättade om två hinder.



Om du vill visa att en mycket kort berättelse kan vara spännande, låt eleverna skriva endast *en mening* som beskriver början och som förklarar vad huvudkaraktären vill göra på andra sidan vägen, *en mening* som förklarar hindret, *en mening* som visar hur lösningen gick till och *en mening* som berättar hur det gick till slut.



Berättelsen fungerar faktiskt även med endast tre meningar:

Uven ser en räv.

Flyger över räven.

6 ägg väntar i boet.

UV SE EN RÄV FLYG
 ÖVER RÄVEN
 6 ÄGG VÄNTAR I BOET

Patrik Florin, skolar 1, Attarpsskolan, Bankeryd

Uven ser en räv.

Här börjar berättelsen. Alla i klassen vet redan att uvens mål är att flyga hem till sitt bo. Vi känner att det finns ett hot på vägen. Räven är hindret som skulle kunna hindra uven från att nå sitt mål.

Flyger över räven.

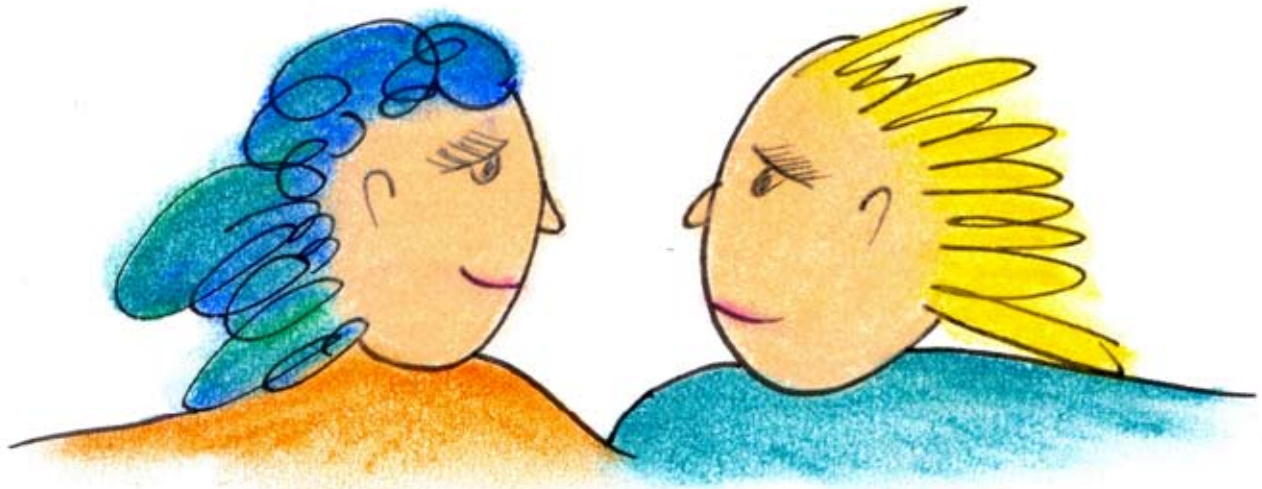
Uven tar sig förbi hindret. Det är lösningen.

6 ägg väntar i boet.

Uven har kommit fram till sitt bo. Det är målet.

Och... när berättelsen är slut är den slut!

Gå in på webbsidan! Där finns berättelser från arbetet på olika skolor.



Läsupplevelsen och personlig respons

Det är betydelsefullt att vi i skolan bygger på barnens starka sidor för att de ska orka med det som är svårt och kräver ansträngning.

Det viktigaste när vi tar del av våra elevers berättelser är att vi visar intresse för det vi läser. Då bidrar vi till att eleverna kan uppleva sig själva som skribenter. Så ofta det är möjligt, bör vi försöka ersätta det diffusa ordet ”bra” med mer personliga och konkreta lovord. Först när omdömet blir konkret blir det trovärdigt och kan leda till utveckling. Tydlig bekräftelse, om än bara av en detalj, kan betyda att eleven känner sig motiverad att arbeta vidare.

För att få responsövningar att fungera krävs träning. Börja med att låta eleverna formulera en gemensam respons på en text, som du själv skrivit eller välj någon annan text. Olika uppfattningar om en och samma berättelse kan leda till ett spännande och personligt text-samtal. Använd gärna de förslag på responsfrågor som finns nedan och på webbsidan.

Uppmärksamma och bekräfta varje författare för de hinder med lösningar som skapats. Notera att huvudkaraktären nådde sitt mål. Om någon använt idéer från dramatiseringarna, poängtera hur bra det var. Ingen ska behöva höra från någon kompis att de ”härmat”! Nej, påminn om hur proffsen arbetar.

När eleverna två och två eller fyra och fyra ska ge varandra respons är det nog klokt att börja med endast ett par av följande frågeställningar. Författaren kan själv välja ut några frågor som han eller hon önskar få svar på. Efterhand tränar sig eleverna att utifrån de givna frågorna utveckla meningsfulla textsamtal både kring form och innehåll.



Respons

1. Författaren: Vad tycker du berättelsen handlar om?

Lyssnaren: Jag tycker berättelsen handlar om...

2. Författaren: Vem är huvudkaraktären, tycker du?

Lyssnaren: Jag tycker att huvudkaraktären är...

3. Författaren: Vilket är hindret på väg mot målet, tycker du?

Lyssnaren: Jag tycker att hindret är när ... (*Beskriv, värdera inte!*)

4. Författaren: Vad tycker du är lösningen på hindret?

Lyssnaren: Jag tycker lösningen är ... (*Beskriv, värdera inte!*)

5. Författaren: Hur tycker du berättelsen slutar? Lyckligt eller olyckligt eller både och? Förklara!

Lyssnaren: Jag tycker att berättelsen slutar...

6. Författaren: Tack för din respons!

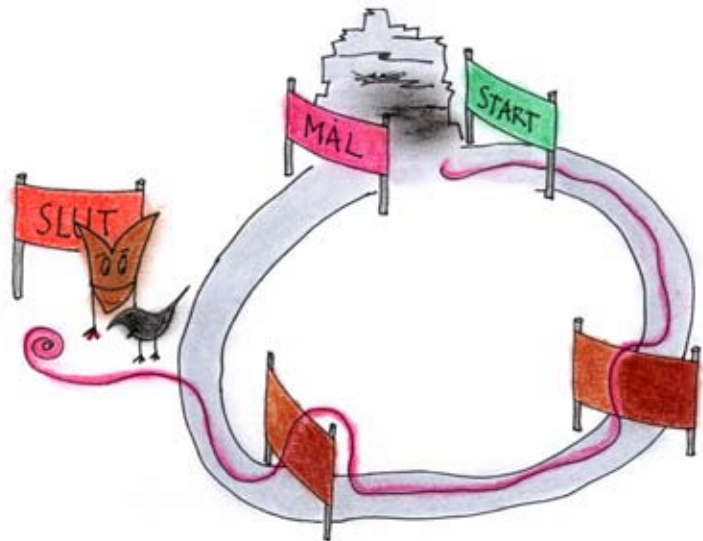
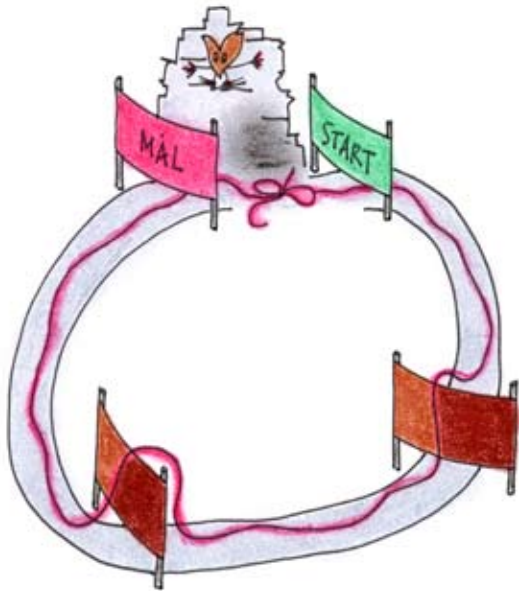
Lyssnaren: Tack för att jag fick ge respons på din berättelse.

Gå in på webbsidan! Där finns ett kopieringsunderlag med responsfrågorna. Du kan också läsa ett exempel på responsamtal om texten som handlar om uven.

Hinderbanan som en cirkel

Symboliken i en cirkelrund hinderbana fördjupar förståelsen av berättelsen som en helhet, där slutet och början hör ihop. Berättelsens röda tråd kan knytas ihop när huvudkaraktären kommit i mål. Då är berättelsen slut.

han var på väg hem. Vi känner oss lite lurade eller i alla fall snopna. Att slutet i denna berättelse inte riktigt passar ihop med början... det känns. Vi har inte fått svar på den "Hur skall det gå" -fråga vi ställde oss i början.



Hur det känns när en berättelse halkar vid sidan av den röda tråden blir en nyttig erfarenhet att dela. Tänk om berättelsen om uven hade låtit så här:

*Det var en gång en uv som skulle flyga till sitt bo.
Det var 10 meter till boet.
Den flög 3 meter.
Sen kom en uggla.
Han flög mot den.
Sen kom en katt.
Han flög över den.
Sen kom det en kråka.
Uven flög efter kråkan,
fångade den och åt upp den.
Det var den godaste middag uven hade ätit på länge.*

Bilden visar hur denna variant av berättelsen kan se ut. Uven flyger mot boet. Det första hindret uppstår när den andra ugglan kommer. Uven löser problemet genom att flyga runt den. Nästa hinder är en katt men uven klarar sig genom att flyga över den. Sedan inträffar det som inte får hända i en dramatisk berättelse. När uven tagit sig förbi det sista hindret är vi beredda på att den strax ska landa i boet, men istället struntar huvudkaraktären i sitt mål och viker av. Slutet blir något helt annat än det vi förväntat oss. Uven verkar alldeles ha glömt bort att

Rita berättelsen

Be eleverna rita en bild av den urspårade berättelsen. Rita i form av en hinderbana. Resonera tillsammans med eleverna om likheterna mellan de olika skisserna som de gjort.

Hur skulle berättelsen kunna sluta för att man ska kunna knyta ihop tråden? Be eleverna förlänga den röda tråden så att den kan knytas ihop med början. De behöver inte ta bort något utan bara lägga till en kort mening som kanske talar om att uven efter en stund flög hem till sina ungar.

När vi arbetar med så här korta berättelser är risken väldigt liten att hamna vid sidan av den röda tråden. Svårigheten ökar när hindren blir flera och handlingen mer komplex. Det underlättar om problemet uppmärksammas i ett så här självklart sammanhang.

När vi blir väl förtrogna med dramaturgens regelverk kan det vara spännande att bryta mot reglerna. Då kan vi konstruera berättelser som precis som denna väcker förvåning och frustration eller lockar till skratt. Det allra bästa är när författaren kan skratta *tillsammans* med dem som läst berättelsen!



Karaktärer

En berättelses handling, uppbyggnad och struktur är betydelsefull för att kunna fånga läsaren, men utan trovärdigt tecknade karaktärer når den ändå inte fram. I en berättelse måste alla karaktärer – oavsett om de är människor, djur, växter eller naturfenomen – vara skapade med omsorg och noggrannhet. Karaktärerna måste få sina olika egenskaper, sina starka och svaga sidor, sina för- och nackdelar presenterade så att de passar ihop och känns igen från sitt sammanhang.

Av alla karaktärer i en berättelse är huvudkaraktären den viktigaste. Det är denna rollfigur som läsaren allra starkast ska leva sig in i, identifiera sig med och bli intresserad av att följa genom hela berättelsen.

Lumumma och Takete

För att kunna skapa en karaktär, en människa, ett djur eller en växt, som känns trovärdig, krävs en viss insikt om det mänskliga och om naturen. Symbolerna Lumumma och Takete hjälper oss förstå. Lumumma och Takete kan ses som två karaktärstyper och representerar människans tudelning, vårt inre dilemma, konflikten mellan ”det goda” och ”det onda” och samspelet där emellan. Vad kan formerna tänkas symbolisera? Vilka likheter och skillnader finns? Vilka känslor väcker figurerna? Det är mycket givande att samtala med barn och ungdomar om detta.

Rita symbolerna på tavlan. Gestalta dem inför klassen genom att inlevelsefullt läsa nedanstående meningar. Placera dig vid rätt symbol efterhand som du läser monologen. Sluta positivt!

Lumumma

Värme

*En solig morgon i juni.
Maskrosen ler som solen.
Kattungen slickar sin tass.
Barnen badar i en ren sjö.
Vill du leka med oss?
Var inte ledsen, det var inte ditt fel.
Björkens grenar vajar i vinden.
Vi tar ett dopp och vilar sen en stund i skuggan.
(Sluta positivt)*



Takete

Kyla

*En bister, mörk kväll i november.
Skogsmaskinen skadar lingonmarken.
Ormen väser.
Oljeutsläppet förstör stranden.
Stick härifrån, din idiot!
Allt du gör blir fel, ditt korkade nö!
En fisk ligger uppochnervänd, död i ån.*



Denna svartvita dramatisering inbjuder till en stunds eftertanke och samtal. Hur kändes det?

Motpolerna Lumumma och Takete skapar en konflikt när de stöter samman. Men... om vi tänker lite djupare upprätthålls på samma gång, för det mesta, en balans i denna växelverkan mellan det mjuka och hårda, det varma och kalla, det starka och svaga, det ljusa och mörka, det glada och sorgsna, det snälla och stränga.

Balans

Balans är ett tillstånd som människan och naturen söker. Natten söker dagen och dagen natten. Kylan söker värmen och värmen kylan. Regnet söker torkan och torkan regnet. Det ena klarar sig inte utan det andra.

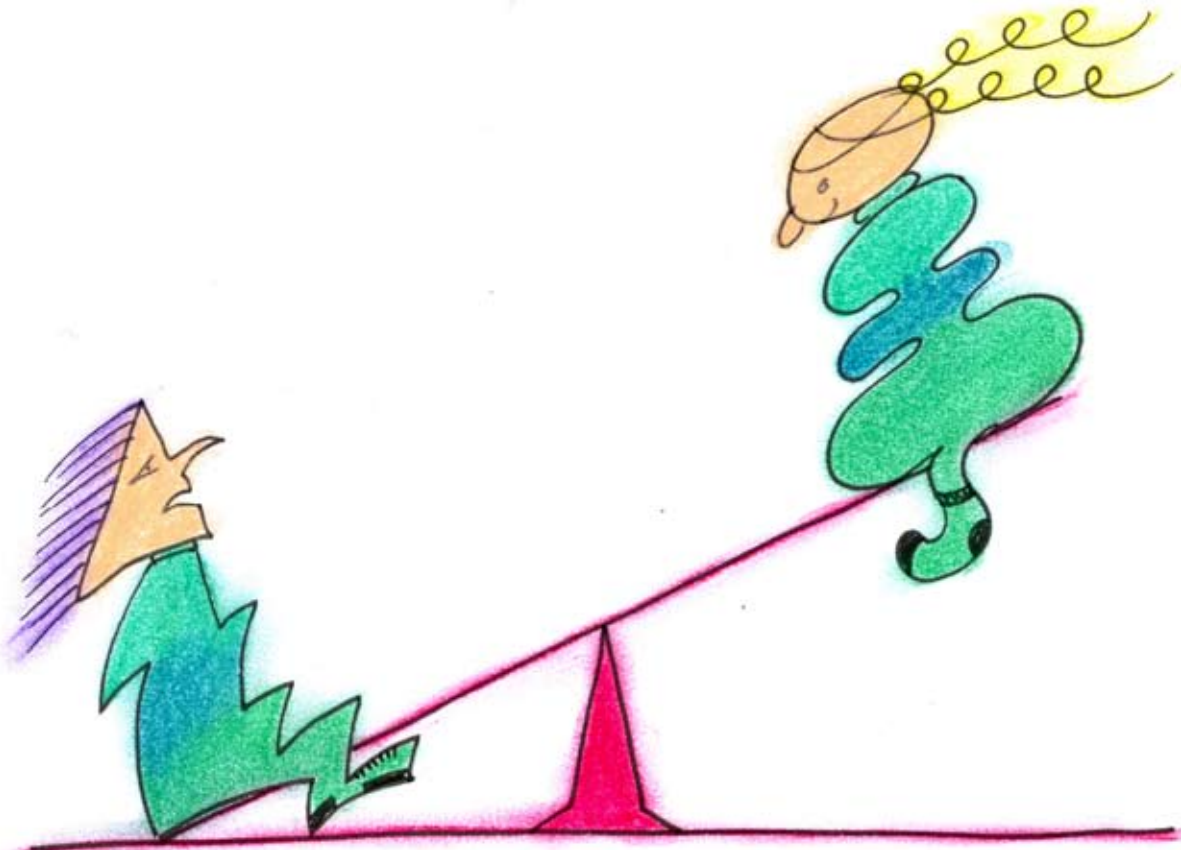
Monologen ovan presenterar motpoler. Normalt finns det en naturlig balans, men vad händer när människan påverkar naturens eget självbalanserande system? Hur kommer det sig att naturens sunda växelverkan har blivit osund och till och med "sjuk"? Hur kan vi bidra till att återställa den naturliga balansen?

Balans uppstår när jämvikt mellan två ytterligheter råder. Konflikten spelar en avgörande roll för utveck-

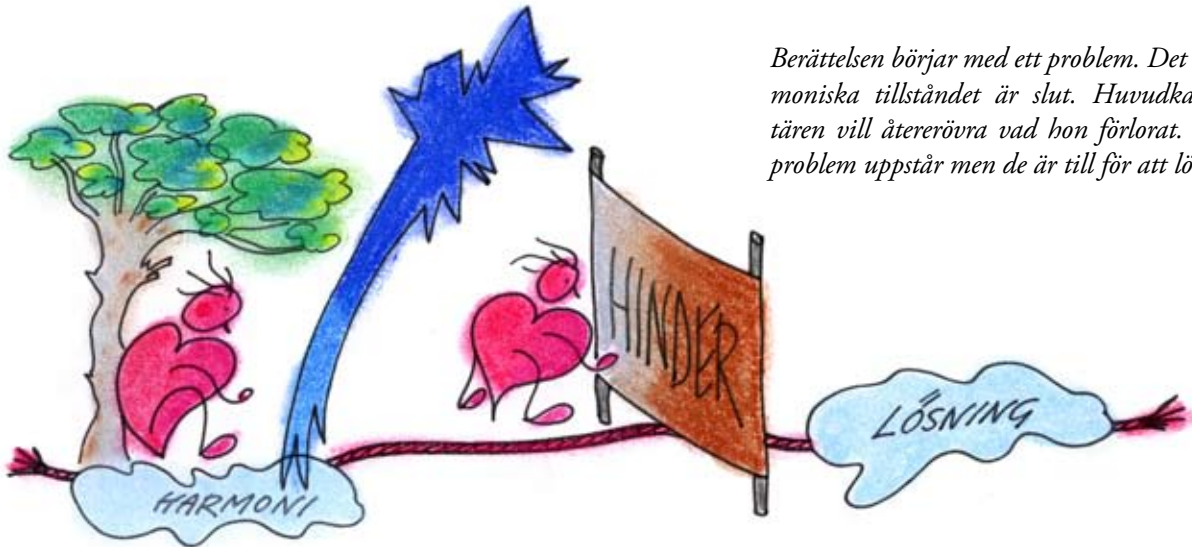
lingen eftersom ensidighet skulle leda till stillastående, alltså till stagnation och tillbakagång. Den logik, systematik och rytm som präglar allt levande, finns också dold i den dynamiska berättelsens system.

När vi är barn känner vi oss trygga om vi tydligt upplever vem som är god och vem som är ond. Sagan hjälper till att tydliggöra motpolerna. När vi blir äldre upptäcker vi att denna svartvita tudelning inte fungerar särskilt väl. Det är inte längre så lätt att avgöra vad som är gott eller ont, bra eller dåligt. Det finns alltför många faktorer att ta hänsyn till för att avgöra vem i en konfliktsituation som handlat "rätt" och vem som gjort "fel".

Vad händer om vi vidgar leken med symbolernas betydelse så att Takete får representera självbevarelsedriften och drivkraften och Lumumma visa på förståelsen och förlåtelsen? Om Takete skulle få verka fullt ut i en människa eller ett djur skulle självbevarelsedriften och drivkraften bli så stark att utvecklingen förmodligen skulle leda till död för både omgivningen och karaktären själv. Om Lumumma verkade ensidigt och fullt ut skulle det troligen också sluta med död.



Balans råder när det är jämvikt mellan två ytterligheter.



Berättelsen börjar med ett problem. Det harmoniska tillståndet är slut. Huvudkaraktären vill återerövra vad hon förlorat. Nya problem uppstår men de är till för att lösas.

Konflikt

Konflikten är grunden för allt dramatiskt berättande. Disharmonin och sökandet efter att återupprätta det harmoniska tillstånd som gått förlorat, leder till huvudkaraktärens och berättelsens framåtrörelse och utveckling. Är konflikten även en förutsättning för liv?

Gå in på webbsidan! Där finns mer att läsa om Lumumma och Takete och förslag på fler övningar på temat.

Hur skapar vi en karaktär?

När vi skapar väl sammansatta karaktärer med hjälp av Lumumma och Takete fördjupar vi förståelsen för det mänskliga och för naturen där vi själva är en del.

Varje karaktär är tredimensionell och författaren lär känna henne eller honom ur tre perspektiv: det fysiska – *det yttre*, det sociala – *det som finns runt omkring* och det psykiska – *det inre*.

I berättelsen gestaltar vi djuret, växten eller människan genom att visa på exempelvis levnadsmönster, behov, handlingar, drömmar, längtan, mål och hemligheter. Kanske kan det låta lite knepigt att förmänskliga karaktärer som är hämtade från naturen, men naturligtvis får vi betrakta det som en lek. Fakta, som på ett lekfullt sätt vävs in i en berättelse, kan vara en ingång till att förstå samband, känna och minnas.

Isberget visar att det är under ytan som förklaringen till en karaktärs handlingar ligger dolda.

Bilden av isberget visar att det är under ytan som förklaringen till en karaktärs beteende och handlande ligger dolda. Isberget berättar om vilka olika omständigheter som kan styra en karaktärs reaktioner och sätt att handla. Under ytan finns det alltid mycket att ta hänsyn till för att förklara beteendet hos ett djur, en växt, ett naturfenomen eller en människa. Författaren måste veta betydligt mer om karaktären än vad hon eller han berättar. Det utsagda – det som författaren känner till men inte berättar om i detalj – skapar den värdefulla undertexten... den där känslan som läsaren finner mellan raderna.



Rollfunktioner – generella beskrivningar

Huvudkaraktär

Huvudkaraktären har ofta en svag eller utsatt ställning i början av dramat. Hon kan exempelvis ha drabbats av en olycka, blivit föräldralös eller behandlats orättvist.

Huvudkaraktärens balans rubbas och hon vill ha tillbaka den, men risken är stor att hon ska förbli maktlös och inte få det hon önskar. Huvudkaraktären ropar: ”Hjälp mig!” Publikens sympati väcks och huvudkaraktären blir identifikationsobjekt. ”Tänk, om det varit jag!” Hennes handlande måste under hela berättelsen/filmen väcka gillande eller åtminstone förståelse hos publiken.

En huvudkaraktär är inte vem som helst!

Hon *vill* något särskilt.

Hon har en särskild längtan, önskan eller dröm, ett mål.

Huvudkaraktären ropar: ”Hjälp mig!”

Hon har både starka och svaga sidor,

Hon har både mjuka och hårda sidor.

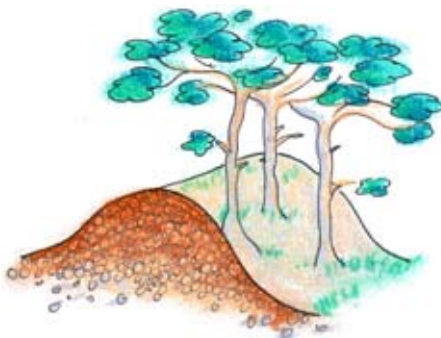
Hon är intressant eller speciell på något sätt.

Hon går att identifiera sig med eller i alla fall förstå.

Hon har ett problem som behöver lösas.

Hon tar sig förbi hindren för att nå målet.

Huvudkaraktären kan vara en enskild individ, till exempel en kalv som är instängd och längtar ut på grönbeta. Huvudkaraktären kan också vara något i naturen till exempel en rullstensås, som hotas att bli förvandlad till en motorväg, men vill ha kvar sitt innehåll och sin vackra vegetation, en naturstrand som hotas av exploatering, men vill fortsätta att vara en plats för rekreation, ett skogsbestånd som är hotat av skövling, men vill finnas kvar som lekplats för traktens barn, eller sötvatten som håller på att bli salt och vill fortsätta kunna ge befolkningen den dryck den behöver. En grupp individer med ett gemensamt mål kan också vara huvudkaraktär.



Skurk/Förstörare/Fiende/Motkraft/Hinder

Skurken, den drivande karaktären, är huvudkaraktären och hjältens motståndare och det är hon som sätter igång handlingen genom att störa lugnet och orsaka problem.

Skurken är huvudkaraktärens motståndare.

Hon *vill* något särskilt.

Hon vill hindra huvudkaraktären från att nå sitt mål.

Skurken säger: ”Du fattar ju ingenting! Du klarar det aldrig! Du vet ju hur dåligt det brukar gå! Och förresten... alla skrattar redan åt dig.”

Skurken kan också låtsas vara en vän för att förvillan och lura huvudkaraktären.

Skurken behöver inte vara ett djur eller en människa.

En storm, en skogsbrand, ett kraftverksbygge eller den egna rädslan kan till exempel hindra huvudkaraktären från att nå sitt mål.

Hjälte/Hjälpare/Vän/Medkraft/Lösning

Hjälten är huvudkaraktärens hjälpare.

Hon *vill* något särskilt.

Hon vill underlätta för huvudkaraktären att nå sitt mål och vill påskynda vägen dit.

Hon säger: ”Du kommer att klara det här! Du vet hur bra det brukar gå. Men... om du behöver min hjälp, kalla på mig. Jag stöttar dig, det vet du!”

Hjälten behöver inte vara ett djur eller en människa. En hjälte kan vara exempelvis regn vid rätt tillfälle, sjukvård i rätt tid, ett brobygge som underlättar transporter, gemenskap och kärlek eller helt enkelt huvudkaraktärens inre styrka.

Hjälten finns med i handlingen under den period hjälpen behövs. Efter uträttat uppdrag försvinner hon. På så sätt fungerar hjälten som en katalysator. Hon påskyndar huvudkaraktärens utvecklingsprocess utan att själv förbrukas. Hjälten och huvudkaraktären kan ibland vara olika sidor av en och samma person. Pippi Långstrump och Spiderman är exempel på detta.

Skapa en karaktär

Läs första kapitlet i en bok eller se de tio första minuterna av en spelfilm. Fundera över vem som är huvudkaraktär och hur hon är gestaltad. Använd det karak-

tärsschema som finns på webbsidan för att beskriva huvudkaraktärens olika egenskaper utifrån bokens eller filmens skildring.

Gå in på webbsidan! Där finns ett kopieringsunderlag för huvudkaraktären, skurken och hjälten samt karaktärsschema.

Karaktärsschema

Ett karaktärsschema används för att på ett strukturerat sätt göra anteckningar om huvudkaraktärens egenskaper. Egenskaperna delas upp i sådana som syns utanpå (fysiska), inre egenskaper (psykiska) och egenskaper som handlar om omgivande miljö och samlivet med andra (sociala).

Exempel från naturen

I fortsättningen beskrivs hur elever från Håksbergs skola utanför Ludvika har arbetat med berättelser om djur. Inspirationen till arbetet kom via en lärarfortbildning anordnad av Falu naturskola.

Eleverna började med att undersöka smådjur från en sjö i närheten av skolan. Varje elev valde ett av djuren som fick bli huvudkaraktär i en berättelse. Eleverna arbetade med karaktärsschema och hinderschema för att lättare strukturera sitt arbete. De skrev sedan berättelser som handlade om det djur de studerat.

Karaktärsschema			
Fysiskt – utanpå	Psykiskt – inuti	Socialt – omkring	
Kön?	Positiva och negativa egenskaper? <i>Ex. trög, seg, sprallig, vimsig, snabb, optimistisk, lugn, kamratlig, snål, långsam, vänlig, modig, sorgsen, lat, grym, hjälpsam, tjurig, kaxig, aggressiv, ordentlig, otålig, pessimistisk, präglad, generös, pedantisk, sur, osäker, slarvig, artig...</i>	Bostadsort?	
Ålder?		Omgivning?	
Namn?		Typ av bostad?	
Kroppsstorlek?		Överflöd/brist? <i>Ex. mat, vatten...</i>	
Kroppsform? <i>Ex. kroppsdelar, armar/ben, fötter...</i>		Talanger? <i>Ex. sportig, häändig, konstnärlig, musikalisk, fantasifull ...</i>	Familj?
Ansiktsform?			Släkt?
Hår?		Svagheter? <i>Ex. stark rädsla för något, en fobi ...</i>	Vänner?
Ögon?			Fiender?
Hy?		Framtidsdrömmar?	Grannar?
Hur rör sig karaktären?			Husdjur?
Sätt att tala?	Hemlighet?	Sysselsättning?	
Favoritmat?		Intressen?	
Sätt att äta?	Det bästa som kan hända?	Sommaraktiviteter?	
Hälsa?		Vinteraktiviteter?	
Har karaktären något att bära på? Vad i så fall?	Det värsta som kan hända?	Vanor/ovanor?	
Övrigt?	Självbild? <i>Ex. stark, rädd, utanför, omtyckt, hjälpsam, snäll...</i>	Favoritplatser?	
		Vilka platser undviks?	
		Viktiga händelser i livet?	
		Första intrycket?	