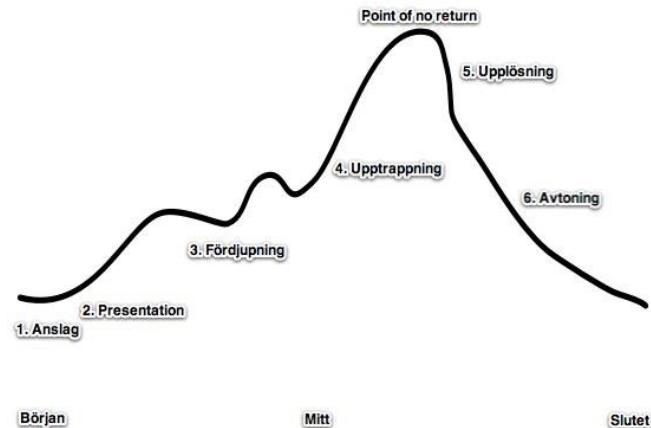


Att analysera ett berättande:

- ❖ Den dramaturgiska modellen
- ❖ Karaktärsbeskrivning
- ❖ Fabel och tema
- ❖ Berättarperspektiv
- ❖ Berättartekniska grepp
- ❖ Sammanfattande kommentar



Den dramaturgiska modellen

Nästan allt berättande både i filmer, böcker, spel, serietidningar, teatrar och annat utgår från den här modellen som kommer från antika Grekland! När man analyserar ett berättande utifrån modellen funderar man på var någonstans i berättandet nedanstående punkter hittas. Det blir ett litet detektivarbete! Att analysera betyder att djupgående undersöka något bit för bit.

- **Anslag (inledning)** - Förväntningar väcks, huvudkonflikten anas, framåtrörelse. In medias res, från början, slutscenen?
- **Presentation** – Karaktärerna presenteras (protagonist, antagonist, bifigurer), fakta och sammanhang mellan huvudpersonerna.
- **Fördjupning** – Karaktärerna presenteras mer djupgående. Även konfliktens bakgrund utvecklas så att sympati eller avsky väcks. Korta tillbakablickar är vanligt.
- **Upptäckning** – Tempot ökar och konflikter trappas upp. Spänningen ökar och vi börjar fundera hur det ska sluta.
- **Höjdpunkt** – Huvudkonflikten avgörs, det utlovade anslaget infrias, presentationen och fördjupningen bekräftas. Upptäckningen når sitt slut.
- **Avrundning (slutet)** – Huvudpersonens känslor av vinst eller förlust. Eventuella sidokonflikter reds ut.

I slutet bör även berättelsens **premiss** avslöjas alltså det som var berättelsens budskap eller utgångspunkt t ex. "brott lönar sig aldrig".

Fabel och tema

Fabel	En beskrivning av huvudhandlingen i en berättelse. Fabeln berättas kortfattat i kronologisk ordning och tar inte upp namn, miljö eller tidsförankring: <i>En främmande flicka bosätter sig på en ort och bryter mot ortens oskrivna lagar. Till en början blir hon bara accepterad av några barn men till slut vinner hon allas förtroende.</i>
Konflikt	Ett berättande har alltid någon form av problem som ska lösas – stort eller smått, ett eller flera. Utgången är positiv eller negativ.
Tema	Textens budskap. Vad säger egentligen texten om motivet. Kan ofta formuleras som en ett par ord, <i>liv och död, ensamhet, kärlek</i> , sentens eller ett ordspråk. <i>Brott lönar sig aldrig. Kärleken övervinner allt. Om man är snäll och dygdig får man det bra till slut. Den som gapar efter mycket mister ofta hela stycket.</i>

Berättarperspektiv

Allvetande berättare	Ser allt och vet allt. Kan gå in i och ut ur gestalternas tankevärldar och in i framtiden.
Berättaren som en filmkamera	Beskriver allt yttre som sker. Gestalter beskrivs indirekt genom handlingar, miner, utseende, repliker.
Begränsad berättare (fast)	Beskriver allt ut en gestalts synvinkel. Vi får reda på den här personens tankar men inte de andra gestalternas. Ofta <i>Jag</i> .
Begränsad berättare (rörlig)	Vissa partier berättas ur en gestalts synvinkel och andra ur en annan gestalts.

Berättartekniska grepp

Symbol	En sak eller företeelse som återkommer och speglar någonting som är centralt för novellen, t ex textens tema eller huvudgestaltens utveckling. Pälsen står för framgång i Söderbergs novell. Ofta brukar vädret spegla huvudgestaltens känsloliv.
Kontraster	Genom att visa upp kontraster/motsatser kan man skapa starka effekter. Häradshövding Richardt hade en stor päls. Det hörde för övrigt nästan till hans ämbetsåligganden, ty han var verkställande direktör i ett alldeles nytt bolag. Hans gamle vän doktor Henck hade däremot icke någon päls: i stället hade han en vacker hustru och tre barn. Doktor Henck var mager och blek. Somliga människor bliva feta av att gifta sig, andra bli magra. Doktor Henck hade blivit mager; och så blev det julafton.
Plantering	I början av texten smyger man in ett föremål eller dylikt som får en avgörande betydelse senare i texten. Pälsen planteras redan i andra meningen i Söderbergs novell. Det var en kall vinter det året. Människorna krympte ihop i kölden och blevo mindre, utom de som hade pälsverk.
Språk och Stil	Vardagligt, dialoger, monologer, positivt/negativt laddade ord, slang, meningsbyggnad, ålderdomligt mm