

Lasse Ekholm

Ritunarbókin



Ritunarbókin

eftir Lasse Ekholm

Þýðing: Hildur Jórunn Agnarsdóttir



MENNTAMÁLASTOFNUN



Ritunarbókin

ISBN 978-9979-0-2299-2

© Lasse Ekholm

© Myndir: Christina Alvner

Þýðing: Hildur Jórunn Agnarsdóttir

Ritstjóri: Ingólfur Steinsson

Yfirlestur: Helga Jónsdóttir og Þórdís Guðjónsdóttir

Umbrot: Námsgagnastofnun

Prentun: Gutenberg

1. útgáfa 2006

Rafræn útgáfa 2018

Menntamálastofnun

Kópavogi

Efnisyfirlit

Nokkur ráð til að skrifa betri sögur	5
Að lýsa persónum	7
Ritunaræfingar	13
Að lýsa stöðum	15
Ritunaræfingar	21
Að lýsa atburðum	23
Ritunaræfingar	29
Að lýsa samfundum	31
Ritunaræfingar.....	36
Að skrifa samtöl	37
Ritunaræfingar	41
Að endurskapa	42
Ritunaræfingar	45
Ritunaræfing	47
Að finna rétt orð	49
Ritunaræfingar	52
Ritunaræfing	53
Ritunaræfingar	55
Að endurbæta texta	56
Hvað á ég að skrifa um?	61
Nokkrir ritunarleikir	67
Orðapúsl	71
Að byggja upp langar sögur	75
Nú eða þá?	93
Ritunaræfing	96
Hún eða ég?	97
Æfingarverkefni	104
Að ná athygli lesandans	105
Æfingarverkefni	108
Ritunaræfing	112
Nokkur algeng mistök og hvernig þú getur forðast þau	121
Viðauki þýðanda	126

Nokkur ráð til að skrifa betri sögur

Lestu margar bækur!

Ég á að minnsta kosti erfitt með að ímynda mér ánægju-
legri leið til að öðlast nauðsynlega færni. Með því
að lesa eykur þú orðaforðann og tilfinningu þína fyr-
ir tungumálinu án þess að þurfa að hugsa um það. Þú
æfist í að láta orðin skapa myndir í höfðinu. Ímynd-
unaraflíð þjálfast og þú átt auðveldara með að setja
þig í spor annarra og skilja hvernig þeir hugsa.

Hillur bókasafna eru fullar af gömlum og nýjum bókum
sem bíða eftir þér. Hikaðu ekki við að biðja safnvörðinn
um aðstoð við að finna ný lestrarævintýri og bækur sem
eru öðruvísi en þú hefur vanist að lesa. Lestu aftur kafla
og kafla eða heilu bækurnar sem þér finnst sérstaklega
góðar og veltu fyrir þér hvers vegna þér líka þær. Hvers konar stíl-
brögðum hefur höfundurinn beitt?

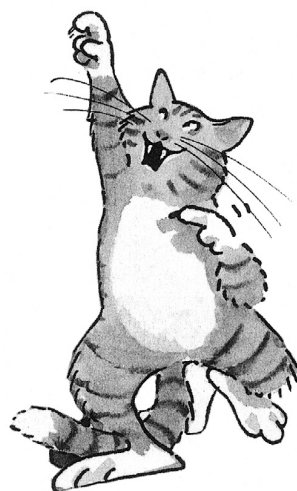
Skrifaðu!

Gerðu það að vana þínum að skrifa eitthvað á hverjum degi. Haltu dagbók og skrifaðu bréf. Punktaðu niður lýsingar á fólki sem þú hittir og stöðum sem þú kemur á. Skrifaðu hjá þér stuttar frásagnir af hversdagslegum atvikum. Vendu þig á að skrifa jafnvel þótt þú ætlir alls ekki að verða rithöfundur. Með því að skrifa þjálfar þú hæfileikann til að hugsa skýrt og orða hugsanir þínar.

Treystu sjálfum þér!

Skrifaðu um það sem þú þekkir og á þann hátt sem þér hentar best. Ritun er mjög einstaklingsbundin. Hver og einn verður að finna þá aðferð sem hæfir honum. Þess vegna er þetta ekki bók sem segir hvernig þú *átt* að gera. Hún fjallar miklu fremur um hvað þú *getur* gert. Þegar ég skrifa unglingabækurnar mínar vinn ég nokkurn veginn á þann hátt sem ég greini frá hér. Það er sú ritunaraðferð sem hentar mér best. Prófaðu þessar ráðleggingar og nýttu þér þær sem henta þér til að skrifa betur.

Ritunaræfingarnar hafa orðið til á námskeiðum sem ég hef haldið í skólum og á Netinu. Textadæmin eru einnig frá þessum námskeiðum og eru eftir börn og unglinga.



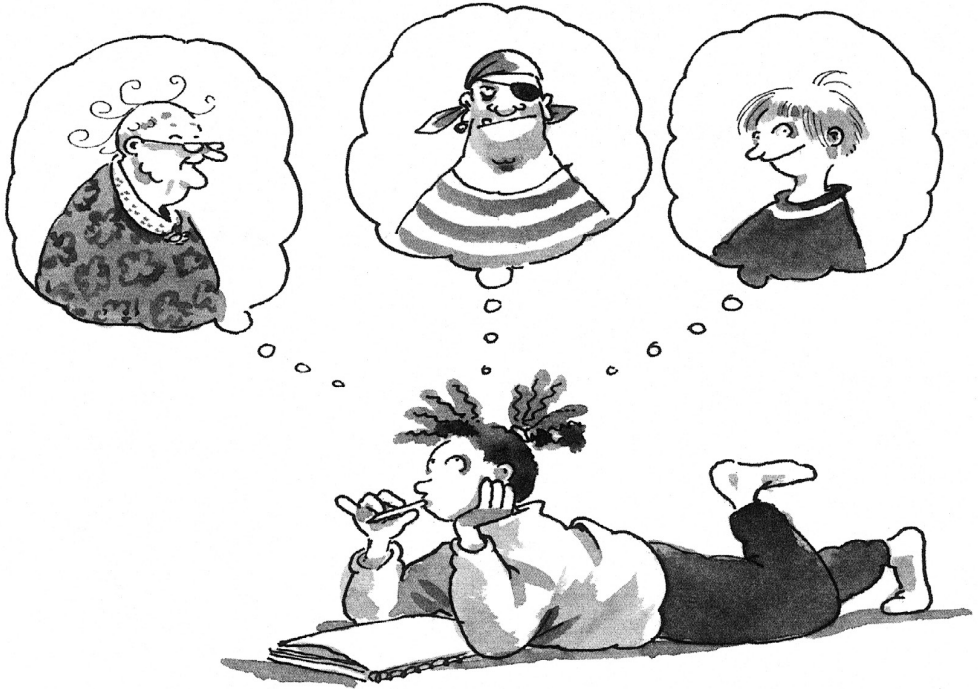
Að lýsa persónum

Hvernig heldur þú að bækurnar um Línu langsökk væru ef Lína væri ekki með og hvernig heldur þú að sagan um nýju fötin keisarans væri ef enginn væri keisarinn? Það er nefnilega með persónunum sem við lifum okkur inn í söguna. Persónurnar koma okkur til að hlæja eða gráta og lesa áfram, blaðsíðu eftir blaðsíðu, til að komast að hvernig fer fyrir þeim. Höfundar byrja venjulega vinnuna við nýja bók á því að skapa mikilvægustu persónur bókarinnar.

Auðvitað er gott að vita nöfn og útlit persónanna sem þú vilt skapa fyrir söguna þína. Mikilvægara er þó að þekkja þeirra innri mann, langanir þeirra og eiginleika. Það getur líka verið þýðingarmikið að vita hvað fólkíð hefur í kringum sig. Áður en þú byrjar að skrifa langa frásögn ættir þú að hafa gert þér ýmislegt í hugarlund um persónur hennar.

Hér er minnislisti yfir það sem getur verið gott að vita um persónu. Höfundur veit venjulega meira en hann gefur upp í texta sínum. Ef allt það sem er á listanum væri tekið með yrði lesandinn hundleiður. Veldu það sem þér finnst mikilvægt í sögunni sem þú ert að skrifa á þessari stundu. Reyndu fyrst og fremst að hafa það með sem skilur þína persónu frá flestum öðrum og gerir hana áhugaverða.

Ytra útlit og einkenni	Innri eiginleikar	Umhverfi
aldrur líkamsbygging andlitslag hár augu munnur og nef húð andlitsförðun klæðnaður rödd og málfar framkoma hvernig hún hreyfir sig sérstök einkenni fylgihlutir	eiginleikar, kunnátta, færni skoðanir viljastyrkur styrkleikar, veikleikar hrædd við hrifin af ekki hrifin af framtrúardraumar leyndarmál reið við glöð yfir sorgir skap	heimili fjölskylda vinir og óvinir nágrannar húsdýr skóli eða vinna áhugamál daglegar venjur ósiðir mikilvægir atburðir í lífinu upphaldsstaðir hræðilegir staðir átrúnaðargoð



Í frásögnum þínum lýsir þú oftast fólki á stuttu tímabili ævinnar. En til þess að geta lýst fólki á tiltekinni stundu og vita hvað það ætlar að segja eða gera þarft þú sem höfundur að vita hvernig líf persónunnar hefur verið og hvaða framtíðardrauma hún hefur.

Nokkur ráð

Þegar þú ætlar

að lýsa persónu

Lýstu persónunni á einhverjum tilteknum stað og stund. Þá hefur þú meiri möguleika á að gera lýsinguna lifandi.

Á hverjum morgni stendur Jónas fyrir framan spegilinn í forstofunni og greiðir svart, liðað hárið frá andlitinu til að hylja útstæð eyrun. Hann getur staðið í marga klukkutíma fyrir framan spegilinn og horft á sjálfan sig – brúnu augun, kartöflunefið sem hann hefur erfð frá ömmu sinni, nefið sem mamma hans er vön að kyssa. Munnurinn er nokkuð stór, allt of líkur stelpumunni, finnst honum sjálfum.

Jenny, Nya Varvetsskóla, Gautaborg



- Til þess að gera sögupersónu áhugaverða er gott að láta hana gera eitthvað eða lýsa því hvað hún vilji gera.

Á dimmum himninum lýsti fögur máninn. Einmana vera læddist eftir þröngum stíg. Þetta var hár og magur maður. Hann var glæsilegur að sjá en um leið dulurfullur á einhvern hátt. Maðurinn var með slaufu um hálsinn og barðastóran hatt sem skyggði á nær allt andlitið. Hann settist á trjástubb. Ég hnipraði mig saman bak við nálægan runna. Maðurinn fór úr öðrum skónum. Hann tók eitthvað úr skónum og tróð því niður í jörðina við trjástubbinn. Ég fann að ég átti erfitt með að anda. Hann gæti tekið eftir mér!

Malin, Örbyskóla

- Skrifaðu þannig að lesandinn geti séð persónuna ljós lifandi fyrir sér. Ekki gleyma að ýmis smáatriði eru mikilvæg svo að mann lýsingin verði trúverðug. Örfá smáatriði nægja, of mikið af slíku verður til þess að lesandanum leiðist.

Nú er húsbóndi minn kominn á fætur. Strákurinn er með úfið hár því hann hefur ekki greitt sér enn. Dökkbrúnt hárið glansar í morgunsólinni. Hann gengur að horninu þar sem maturinn minn er. Nú hellir hann mjólk í bláu skálina sem ég fékk daginn sem ég kom hingað. Örið á hægri augabrún sést vel. Það fékk hann þegar þeir Karl spiluðu fótbolta og hann datt á ferkantaða, harða staurinn. Hann klæðir sig í bláu, snjáðu gallabuxurnar og Reebok-peysu með hettu. Fljótlega fer hann með mig í morgungöngu.

Niklas, Danmarksskóla

- Mannvera þarf að hafa bæði góða og slæma eiginleika svo hún verði ekki að skrípamynd. Óþokki er ekki bara vondur og hetja er ekki eingöngu góð.
- Láttu gjarnan persónur þínar líkjast fólki sem þú þekkir. Tilbúna persónan þín klæðir sig ef til vill eins og Sara, býr eins og þú og hefur sama skap og Pétur.
- Þú getur notað stjörnufræði og stjörnuspár. Í hvaða stjörnumerki er persónan fædd? Hvað segir stjörnufræðin um fólk sem er fætt í þessu merki? Hvernig er stjörnuspáin fyrir þessa viku?
- Reyndu að lifa þig inn í persónur þínar. Maður verður líka að geta þekkt sjálfan sig í vondu persónunum. Þetta gæti verið þú.

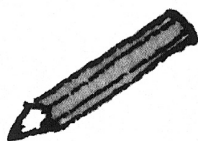
VINSÆLASTA STELPAN Í BEKKNUM

Þarna stendur hún, vinsælasta stelpa í bekknum. Hún er með stutt, ljóst hár. Stóra dúnúlpán nær rétt niður fyrir rass. Hún er í svörtum, reimuðum stígvélum. Vá, hvílik stelpa! Hugsa sér, ef maður væri eins og Pála!

Allir vilja vera með Pálu. Eftir skóla er hún með fjórum bestu vinkonum sínum. Þær ganga þétt saman í hóp og pískra. Hún hefur sitt eigið herbergi, stórt með hvítum húsgögnum. Þar er allt hreint, föt og annað á sínum stað og búið að búa um rúmið.

Pála er ekki með ofnæmi og á hund, kött, marsvín og tvo páfagauka. Þegar hún er búin að borða og læra fyrir skólann fer hún að sofa án þess að foreldrar hennar þurfi að reka hana í rúmið. Svo er hún heldur ekki myrkfælin! Hugsa sér, ef maður væri eins og Pála! Já, hugsa sér ...

Ritunaræfingar

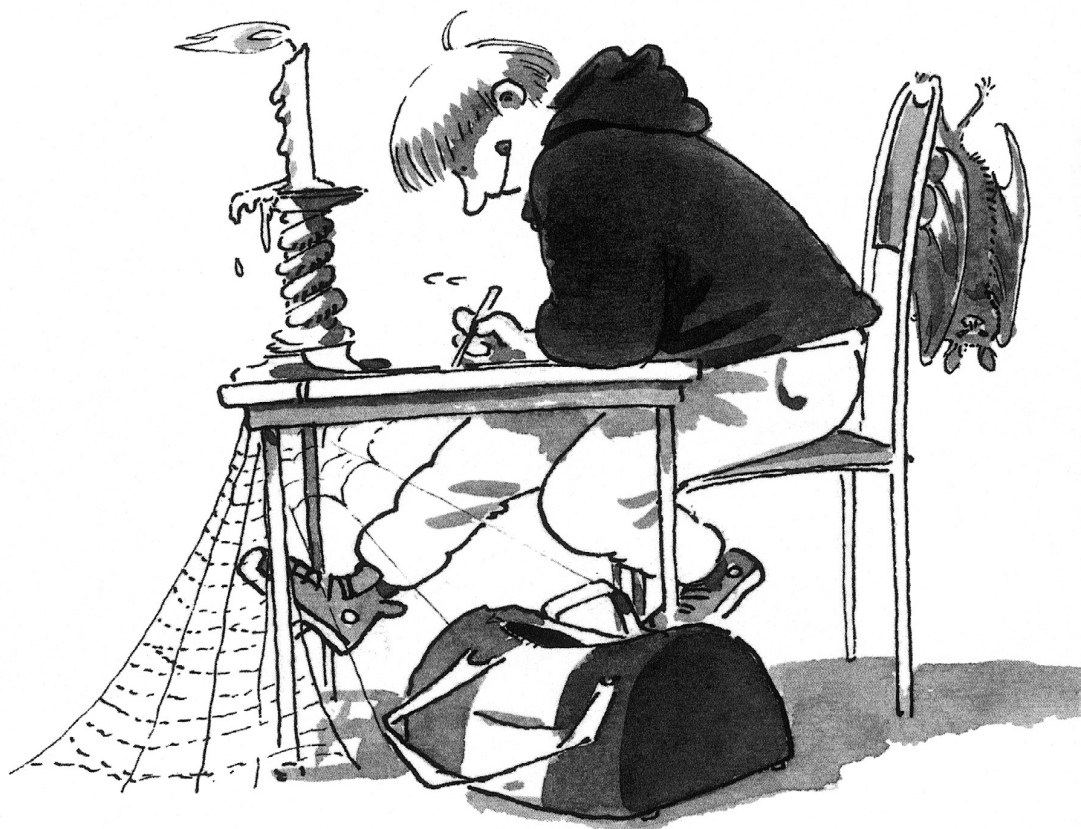


1. Skrifaðu sjálfslýsingu í þriðju persónu, það er að segja þú skrifar ekki ég heldur hún eða hann. Láttu eins og það sé einhver sem þykir mjög vænt um þig sem skrifar. Þrisvar sinnum skaltu skrökva ærlega og reyna að láta lygarnar falla vel inn í frásögnina. Sá sem þekkir þig ekki á ekki að geta fundið út hvar þú hefur *skrökvað* í lýsingunni.
2. Skrifaðu aftur lýsingu á þér en nú skaltu láta eins og þeim sem skrifar líki illa við þig.
3. Láttu nú eins og eitthvert dýr, sem þér þykir vænt um eða þekkir, lýsi þér. Láttu dýrið lýsa þér við sérstakar aðstæður á einhverjum ákveðnum stað.
4. Skrifaðu lýsingu á þér eins og þú vilt vera eftir tuttugu ár.
5. Skrifaðu auglýsingu þar sem þú leitar að góðum vini eða félaga til að gera eitthvað skemmtilegt með. Segðu frá eiginleikum þínum og áhugamálum. Hvernig á nýi vinurinn að þekkja þig þegar þið hittist? Hvernig á hann að vera, vinurinn sem þú leitar að?

- 6.** Láttu eins og einhver sem þú þekkir hafi horfið og nú eigi að auglýsa eftir honum í dagblöðum. Skrifaðu auglýsinguna þannig að ekki sé hægt að rugla þessari tilteknu persónu saman við neina aðra. Hvernig var hún klædd? Hvernig var hugarástand hennar þegar hún hvarf? Hvert gæti hún hugsanlega hafa farið? Var hún með eitthvað með sér?
- 7.** Lýstu einhverri persónu með því að segja frá hvernig hún vaknar, fer fram úr rúminu og klæðir sig einn morgun. Reyndu að sýna útlit hennar, eiginleika og það sem er í kringum hana.
- 8.** Lýstu persónu með því að lýsa herbergi hennar. Hvað segir herbergið um þann sem býr þar? Blandaðu gjarnan saman ímyndun og veruleika, bara að frásögnin sé trúverðug.
- 9.** Lýstu persónu með því að láta skóna hennar segja eitthvað um sjálfa sig eða persónuna sem gengur í þeim.
- 10.** Lýstu húsi þannig að lesandinn skilji hvers konar fólk býr í húsinu.
- 11.** Reyndu að lýsa persónu eins skýrt og þú mögulega getur í þremur línum.

Að lýsa stöðum

Þú tekur lesandann með þér hvert sem er í veröldinni með góðri staðarlýsingu – og aftur á bak eða áfram í tíma ef þú vilt. Þú færð hann til að lifa sig inn í það andrúmsloft sem þú vilt skapa; það getur verið einhver yndislegur staður eða mjög skuggalegur. Með umhverfislýsingunni ákveður þú hvar þú staðsetur persónur frásagnarinnar. Lokuð verslunarmiðstöð á miðri nóttu, beitarhagi á sólskinsheitum sumardegri eða borgargata á mesta annatíma gefur þér möguleika á að láta persónurnar lenda í alls konar atvikum. Vandaðu þess vegna valið á stöðum og tíma í frásögninni. Lýstu staðnum þannig að lesandinn geti séð hann í huganum og finnst hann kominn þangað.



Nokkur ráð þegar þú

lýsir stað



- Lýstu staðnum á ákveðnum árstíma, tilteknum tíma dags og í ákveðnu veðri. Veldu tíma og veður þannig að það gefi frásögninni þann blæ sem þú vilt skapa.

Það er lykt af bensíni. Sólin skín á bláum himninum og fíflarnir við vegkantinn blómstra. Strákurinn sem vinnur á bensínstöðinni opnar dyrnar og pírir augun á móti sólinni. Í fjarlægð heyrir í bílum sem þjóta í átt að bænum. Broddgöltur hleypur yfir veginn. Ég er hræddur um að hann lendi fyrir bíl en hann sleppur yfir í tæka tíð. Svölurnar fljúga um loftin blá. Það er komið sumar!

Christofer, Örbyskóla

- Skapaðu þinn hugblæ með því að velja nokkur smáatriði sem þú lýsir síðan. Varaðu þig samt á því að hafa smáatriðin ekki of mörg. Langar lýsingar verða stundum leiðinlegar og þá fer lesandinn að sleppa úr. Veldu í staðinn nokkur lifandi og myndrík smáatriði sem skapa rétta blæinn.

Myrkrið lagðist yfir eins og þungt teppi. Dyrnar stóðu í hálfu gátt og dauf birta mætti augum hennar. Sterk lykt seytleði út úr herberginu. Hún fann blóðbragð í munninum og tók eitt skref inn í herbergið. Kuldinn frá ísköldu gólfinu skreið upp eftir berum fótunum. Köngulóarvefur hékk í loftinu. Vindstroka smaug í gegnum herbergið. Hún skalf.

Emelia Ahlberg, Nya Varvetsskóla

Hugleiddu að við höfum fimm eða jafnvel sex skynfæri, ekki aðeins heyrn og sjón.

Steinarnir glitra í vatninu. Ef maður hlustar getur maður heyrt þá kveinka sér í hvert sinn sem alda skellur á grátt yfirborðið. Daufu, rauðu skini frá vitanum bregður fyrir. Öldurnar þyrlast upp og mynda froðu. Það er hvasst og kalt og ef steinar gætu talað segðu þeir:

– Hjálpaðu okkur! Taktu okkur með heim í hlýjuna! Í loftinu er lykt af þangi og söltum sjó. Ég nem staðar um stund og horfi á einmana steinana og bátana sem rífa í landfestarnar.

Fredrik, Kungsbacka

- Reyndu að **endurskapa** það sem þú sérð, heyrir og skynjar á staðnum. Í staðinn fyrir að skrifa: *fallegur vormorgunn* getur þú lýst staðnum þannig að sá sem les skilji að það er morgunn, vor og fallett veður án þess að þú nefnir orðin morgunn, vor eða fallegur. Ágætt ráð til að skapa hugblæ getur verið að lýsa því sem einhver manneskja á staðnum er að gera.

Það var enn kalt og sterkur vindurinn blés næstum því upp hurðinni þegar ég opnaði. Ég fann lyktina af brenndu laufi og heyrði hvernig hrífur skröpuðu klakaða jörðina. Enn voru snjóflekki hér og þar. Sleðar sáust úti en enginn var í brekkunum. Ég hitti Fríðu, vinkonu mína. Hún sýndi mér heila breiðu af ný-útsprungnum sóleyjum, þær fyrstu á árinu.

Liza, Örbyskóla, Stokkhólmi

- Láttu eitthvað gerast á staðnum einmitt á því augnabliki sem þú lýsir. Það þurfa ekki að vera áhrifamiklir atburðir, bara nokkur hversdagsleg smáatriði. Það sem persóna aðhefst getur sagt á hvaða tíma ársins eða hvenær dagsins frásögnin gerist.

Öldurnar falla að klettunum á tanganum. Brumið á trjám og runnum er rétt að springa út. Grasið svignar í morgunvindinum. Hópur máva flýgur gargandi upp frá sjónum. Tvær mannverur, karl og kona, eru í gönguferð á ströndinni. Hundurinn þeirra fylgir fast á eftir. Þau kasta priki og hundurinn hleypur geltandi út í sjóinn. Öll þrjú busla í sjónum og leika sér eins og börn. Þau hlaupa í kapp á ströndinni. Geislar rísandi sólar lenda á sjávarfletinum og himinninn litast rauður.

Linda, Espedalsskóla

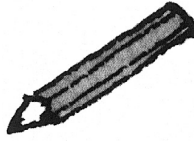
Nokkrar spurningar

sem geta hjálpað þér

að lýsa stað

- Hvaða smáatriði á staðnum segja frá því hvaða árstími er?
- Hvaða smáatriði segja frá því hvað klukkan er?
- Hvernig lýsir þú best veðrinu með því að segja frá hvað mannvera á staðnum gerir eða skynjar?
- Heyrir þú einhver hljóð eða finnur þú einhverja lykt sem segir eitthvað um staðinn?
- Hvernig finnst þér að vera á þessum stað einmitt á þessu augnabliki?
- Eru einhver dýr eða mannverur þarna? Hvað eru þau þá að gera?
- Er eitthvað að gerast eða hefur eitthvað gerst rétt áður?
- Hvað er það sem gerir þennan stað alveg sérstakan einmitt á þessu augnabliki?
- Er eitthvað sem getur vakið forvitni lesandans þannig að hann vilji vita hvað er að fara að gerast?

Ritunaræfingar



1. Finndu einhvern stað sem þú vilt lýsa. Sestu þar niður og sittu góða stund. Notaðu skynfærin; hlustaðu, skynjaðu, þefaðu og horfðu af gaumgæfni. Smáatriði eru mikilvæg: dauft hljóð sem heyrast, angan eða þefur sem kemur og fer, fólk og dýr sem sést og heyrist í. Safnaðu lýsandi orðum um það sem þú tekur eftir. Farðu síðan heim og skrifaðu um staðinn með hjálp orðanna sem þú safnaðir.
2. Ímyndaðu þér alveg hræðilegan stað, stað þar sem þú vildir helst ekki vera. Láttu eins og þú sért á þessum stað á ákveðnum tíma. Lýstu hvernig þér líður og hvað þú skynjar með lifandi og myndríkum orðum.
3. Ímyndaðu þér alveg dásamlegan stað, stað þar sem gott er að láta hugann reika. Skrifaðu lýsingu á staðnum fyrir ferðabækling sem lokkar fólk til að fara þangað.
4. Lýstu uppáhaldsstaðnum þínum. Það getur verið horn í herberginu þínu eða staður sem þú ferð gjarnan á. Lýstu staðnum þannig að sá sem les skilji hversu góður þér þykir hann vera. Gleymdu ekki að finna orð sem lýsa hljóði og lykt.

- 5.** Hlustaðu á tónlist sem hjálpar þér til að komast í huganum til einhvers annars staðar. Lokaðu augunum og hlustaðu. Reyndu að finna orð yfir myndirnar sem birtast í huganum. Hvaða tími dagsins er þetta? Hvernig er landslagið? Hvað ertu að gera á staðnum? Eru einhverjir aðrir þarna? Lýstu staðnum.
- 6.** Skrifaðu hæku. Hæka, japanskt náttúruljóðform með þremur línunum, er oftast augnabliksmýnd af einhverjum stað. Fyrsta línan hefur fimm atkvæði, önnur línan sjö og sú þriðja fimm atkvæði.

**Hvít, kalt herbergi.
Blómin á náttborðinu.
Nú kemur læknir.**

Jenny, Nya Varvetsskóla

**Lyktar af svita.
Skór standa í horninu.
Hann er í sturtu.**

Martin, Nya Varvetsskóla

Að lýsa atburðum

Bestu frásagnirnar eru í huga þínum, í því sem þú hefur upplifað. Mörg þúsund atburðir hafa gerst sem þú veist meira um en nokkur annar í veröldinni. Þótt einhverjir aðrir hafi verið með hafa þeir sennilega ekki upplifað það sem gerðist á sama hátt og þú.

Þegar þú skrifar um eigin reynslu, tilfinningar og hugsanir getur þú gert það með innlifun sem fyllir lesandann áhuga.

Augnablik sem við höfum verið reglulega hamingju- söm, leið, reið eða vonsvikin munum við yfirleitt alla ævi. Við munum það einnig þegar við höfum orðið okkur til skammar eða gert eitthvað sem við getum verið stolt af. Gott er að skrifa um augnablik sem eru hlaðin tilfinningum. Það getur orðið stutt ljóð með örfáum línum eða hluti af lengri frásögn eða jafnvel heilli bók.



Nokkur ráð

Þegar þú skrifar

um atburð



- **Safnaðu** hugmyndum fyrst. Veltu fyrir þér ýmsum atburðum sem þú manst eftir og gætir skrifað um.
- **Veldu** þann atburð sem þú vilt helst skrifa um.
- **Veltu því fyrir þér** sem þú ætlar að skrifa um. Ekki velja marga atburði heldur bara nokkur mikilvæg augnablik. Hvar gerðist þetta? Hvenær?
- **Gefðu ímyndunaraflinu lausan tauminn** og breyttu raunveruleikanum ef það gerir frásögnina áhugaverðari.
- Hvaða **hugblæ** viltu ná? Er það gleði, vonbrigði, sorg eða einhver önnur tilfinning sem á að setja blæ sinn á það sem gerist? Notaðu gjarnan lýsinguna á staðnum til að skapa réttan blæ.
- **Skrifaðu.** Reyndu að skrifa þannig að textinn skapi myndir í huga þess sem les.
- **Athugaðu** hvort þú hafir sagt frá því hvernig persónunni leið. Reyndu að setja tilfinninguna á svið. Í staðinn fyrir að skrifa að einhver hafi orðið glaður eða leiður skaltu lýsa því sem persónan gerði til að sýna tilfinningar sínar.

Síðasta skiptið sem ég strauk þér varstu svo rólegur,
fullkomlega rólegur.

Þú varst ekki hræddur við það sem gæti gerst.

Þú stóðst bara þarna og horfðir á mig.

Ég fékk tár í augun

þegar þú yfirgafst mig þungum, hægum skrefum.

Sara, Kungsbacka

- **Fáðu einhvern annan til að lesa frásögnina** þegar þér finnst hún orðin nógu góð. Skrifaðu hana aftur ef þér finnst þörf á því.

Mismunandi leiðir til að byrja

- Ein leiðin til að byrja er að gefa stutta lýsingu á staðnum eða persónunni. Lýsingin þarf að vera með hugblæ sem undirbýr það sem síðan gerist.

Klukkan var átta. Í loftinu fannst steikingarstybban frá veitingahúsunum og saltið frá Miðjarðarhafinu. Sól-in var að koma upp. Eðla hljóp yfir veginn og niður í sandinn undir runna. Það glampaði á grænu skell-inöðruna í morgunsólinni. Þetta var hraðskreiðasta skellinaðran á allri Kýpur.

Ég hrökk við. Lágt mótórhjóðið var eins og tónlist í eyrum mínum. Hvíta Sunwing-byggingin hvarf að baki mér. Til hafsins! Sandurinn þyrlaðist undan fótum mér. Ég söng hástöfum og hló.

Henrik, Rambodalskóla

- Önnur leið til að byrja er að gera stutta grein fyrir því sem hefur gerst fyrir þann tíma sem þú ætlar að skrifa um. Þetta er stundum nauðsynlegt til þess að skilja það sem síðan gerist.

UM DRENG

Þegar drengurinn var fimm ára dó pabbi hans. Þegar hann varð sex ára fóru Íran og Írak í stríð. Hann flutti frá Íran til Tyrklands. Þar var hann í tvö ár. Síðan kom hann til Svíþjóðar. Hann hélt að allt yrði gott í Svíþjóð. En allt varð bara enn verra. Verst af öllu var þegar mamma hans flutti frá honum.

Dag einn um veturinn, þegar hann vildi vera með og leika á skólalóðinni, tóku félagar hans annan skóinn hans og köstuðu honum á milli sín. Drengurinn varð að ganga allan daginn á öðrum skónum. Hann var afar einmana og kalt inn að beini. Ekki einu sinni kennarinn hjálpaði honum.

Yosuf, 3. bekk

- Þriðja leiðin er að kasta sér beint inn í miðja atburðarás. Eftir svo áhrifamikið upphaf getur þú komið með persónulýsingu, lýsingu á staðnum og upplýsingar um það sem hefur gerst áður ef þess þarf. Þetta er ágæt aðferð til að ná athygli lesandans strax.

STÖKKIÐ

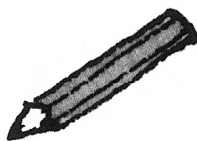
Ég kastaði mér út í loftið og sveif. Síðan þrýstist líkami minn niður í vatnið. Ég sökk, sökk, sökk. Svo skaut mér upp á yfirborðið aftur.

Mér hafði tekist það! Jibbí! Ég hafði stungið mér frá fimmta palli í dýfingarturninum við Bornvatnið. Ég þorði! Það gerir pabbi ekki. Ég þaut upp á sólheitan klettinn til hans. Þú þorir ekki! sagði ég. Síðan stakk ég mér aftur á bólakaf.

Andreas, 5. bekk



Ritunaræfingar



1. Reyndu að muna eftir einhverju tilfelli þegar þú upplifðir reiði, hræðslu, leiða, vonbrigði, einmanaleika, hamingju, undrun, stolt, ást, hatur eða skömm. Ef til vill manstu eftir augnabliki sem breytti lífi þínu á einhvern hátt?

Skrifaðu stutta frásögn út frá því sem þú manst. Blandaðu saman uppspuna og raunveruleika ef þú heldur að sagan heilli lesandann frekar þannig. Hvernig hefði allt getað endað ef það hefði farið enn betur eða verið enn verra? Skrökvaðu eins miklu og þú vilt, gættu þess aðeins að uppspuninn sé sennilegur og þú náir þeirri tilfinningu sem þú manst.

Jafnvel þótt frásögnin fjalli um þig getur þú látið eins og hún sé um einhvern annan. Breyttu nöfnum og stöðum. Enginn nema þú veist hvort það sem þú skrifar er hugaburður eða raunveruleiki.

Reyndu að finna bestu orðin til að lýsa því sem gerðist og hvernig tilfinningin var. Skrifðu þannig að þú hjálpir lesandanum að gera sér myndir í huganum. **Endurskapaðu!** Skrifðu um fleiri slík fryst augnablik: gleðirík, skammarleg, sársaukafull ...

2. Hugsaðu upp tilfinningaþrunginn atburð þar sem tvær persónur koma við sögu. Fyrst lætur þú aðra þeirra segja frá og síðan skrifar þú aftur um sama atburð en lætur þá hina persónuna lýsa sama atburði.
3. Skrifðu eigin frásögn út frá einhverri blaðafréttinni hér á eftir. Reyndu að lifa þig inn í hvernig fólkið upplifði atburðina og láttu einhverja af persónunum sem er á staðnum segja frá.

Solna 07:49

Ringlaður og nakinn maður sem skýlir viðkvæmustu líkamshlutum með plastpoka fær hjálp lögreglunnar við að komast inn í íbúð sína á Johan Enbergsvegi þar sem hann er að sjóða pylsur.

Jakobsberg 11:15

14 ára búðarþjófur er tekinn fastur þegar hann stelur pylsu í Vivo í miðbænum. Lögreglan flytur þjófinn heim til foreldra sinna.

Kista 12:04

Hundur sem virðist vera heimilislaus eigrar um í kjötdeildinni í Konsum í miðbænum. Þar sem enginn eigandi finnst og hundurinn urrar illilega að starfsfólkinu er kallað á lögreglu.

Solna 15:40

Slökkviliðið er kallað að Lövgötu þar sem mikill reykur kemur út um glugga. Slökkviliðið kemst fljótt að því að enginn eldur er í húsinu. Aftur á móti leggur mikinn reyk frá brauðrist sem sonurinn á heimilinu notar til að grilla hamborgara.

Södertälje 18:08

Ung kona finnur tösku í íbúð sinni þegar hún kemur úr vinnu. Þar sem suðandi hljóð heyrir frá töskunni eru sprengjusérfræðingar lögreglunnar kallaðir til.

- 4.** Finndu fleiri fréttir og skrifaðu stuttar frásagnir út frá þeim.

Að lýsa samfundum

Samfundir eða mannamót geta verið

- eitthvað sem kemur þér í sjöunda himin eða á bráðamóttöku sjúkrahússins.
- eitthvað sem þú hefur þráð í mörg ár eða eitthvað sem þú helst vildir sleppa við.
- örlagaríkur atburður sem breytir lífinu.
- tækifærið sem gefur nýja möguleika þegar allt virðist vera vonlaust.
- eitthvað sem opnar augu þín og kemur þér til að sjá heiminn í nýju ljósi.

Samfundir, hvort sem þeir eru óvæntir eða eftir þeim hefur verið beðið, eru oft mikilvægustu atriðin í sögu. Það er einmitt við slíkar aðstæður sem rithöfundur getur skapað harmræn, rómantísk eða spaugileg atvik og látið eitthvað óvænt gerast.



Nokkur ráð þegar þú skrifar um samfundi



Persónur

Fyrst skaltu ákveða hverjir skuli hittast. Til þess að frásögnin verði áhugaverð er mikilvægt að persónurnar og langanir þeirra séu ólíkar. Þá lendir fólk í deilum og hlutirnir verða spennandi.

Íhugaðu vel hvernig þessar tvær persónur sem hittast eru. Útlit, eiginleikar, óskir ... Hvað vita þær hvor um aðra – og hvað vita þær ekki?

Staður

Veltu fyrir þér hvar persónurnar eiga að hittast. Góður staður gefur þér meiri möguleika á að láta spennandi atvik gerast. Mismunandi staðir skapa líka mismunandi andrúmsloft. Það er alveg hægt að láta rómantískan fund vera á hryllilegum stað og skelfilegan fund á unaðslegum stað, þar sem engan grunar að eitthvað hræðilegt muni gerast. Það er afar mikilvægt að koma lesandanum á óvart því það vekur áhuga hans.

Tími

Þú þarft að ákveða á hvaða tíma sólarhringsins samfundurinn á að vera. Hvaða árstíð er og hvað er klukkan? Ímyndaðu þér hvernig staðurinn lítur út einmitt á þeim tíma. Reyndu að bregða upp mynd af honum með orðum.

Samtöl

Hvað segir fólkið þegar það hittist? Samtölin eru mikilvæg þegar skrifað er um mannamót. Nokkur ráð er að finna í sérstökum kafla fyrir þá sem vilja læra að skrifa betri samtöl.

Nokkur önnur ráð

- Gleymdu ekki að draga fram smáatriðin sem gefa frásögninni líf: Tilfinningar, lykt, hljóð. Málaðu með orðum.
- Það er ekki svo mikilvægt að málið og stafsetningin verði fullkomið þegar þú skrifar textann í fyrsta sinn. Allt slíkt getur þú leiðrétt síðar. Einbeittu þér fyrst að innihaldinu. Þegar þér finnst innihaldið vera orðið gott skaltu athuga málfarið og stafsetninguna vel og endurskrifa ef þörf er á.
- Notaðu sömu tíð í allri frásögninni. Þú þarft að ákveða í upphafi hvort þú notar nútið eða þátíð.
- Hreinsaðu út öll óþarfa orð, hikorð sem segja í raun ekki neitt, standa bara þarna og taka pláss. Athugaðu hvort þú hafir t.d. oft notað orðið **svo** og hvort það þurfi endilega að vera með.

Dæmi um fundi

Tunglið var að koma upp. Myrkrið kom skriðandi eftir ljósu grasinu. Í kvöldmistrinu sá ég móta fyrir ungum arabafola á beit. Dökk augun skinu af ákafa. Grannur og rennilegur hálsinn beygði sig niður í grasið. Eyr-un voru sperrt eftir hinu minnsta hljóði. Hann hlýtur að hafa heyrt í mér því hann brokkaði af stað. Brokk-ið breyttist í stökk. Hann stökk um engið og stansaði loks fyrir framan mig, teygði fram stóra höfuðið og leyfði mér að strjúka mjúkan múlann. Síðan sneri hann snögg við og stökk inn í skóginn.

Johanna, Nya Varvetsskóla

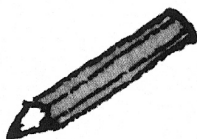
Það var mið nótt. Öll ljós í húsinu voru slökkt. Ég var á leiðinni heim eftir veislu. Kettlingur stökk yfir veginn. Strax á eftir sá ég nokkra dökka skugga nálgast! Þetta var hópur af snoðklíptum unglingum! Þeir litu óhugnanlega út. Þeir umkringdu mig! Svitinn byrjaði að renna niður ennið.

– Hefur þú séð kettlinginn minn? spurði einn þeirra.
Hann er hvítur og lítill, bannsettur hrekkjalómurinn.
– Ég sá kött þarna hinum megin við veginn, stamaði ég.
Allir í hópnum hlupu.

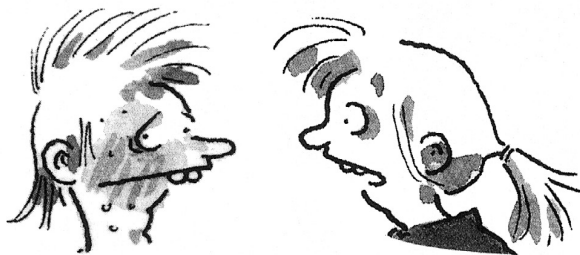
Næsta dag fékk ég bréf. Það var einn strákurinn í hópnum sem var að þakka fyrir hjálpina. Hann hafði fundið kettlinginn sinn.

Johan Gustafsson, Espedalsskóla

Ritunaræfingar



- 1.** Skrifaðu stutta frásögn þar sem tvær persónur hittast á tilteknum stað. Önnur persónanna getur auðvitað verið þú og atburðurinn verið eitthvað sem þú hefur upplifað. Það getur líka verið persóna sem hittir dýr eða einhverja aðra veru. Mundu að bestu frásagnirnar leynast oft í huga þínum.
- 2.** Skrifaðu um fleiri samfundi: óvænta, spennandi, rómantíska, bráðfyndna, ómögulega; fundi sem þú bíður eftir eða sem þú vildir aldrei upplifa.
- 3.** Veldu tvær myndasöguhetjur eða sögupersónur sem aldrei hafa verið saman í frásögn. Láttu þær hittast. Hvað gerist? Lýstu því hvernig þær líta út og hvernig þær eru, svo ítarlega að einnig sá sem ekki þekkir til þeirra geti gert sér mynd í huganum af þessum hetjum. Veldu eins ólíkar söguhetjur og þú getur því þannig áttu meiri möguleiki á að gera frásögnina skemmtilega.
- 4.** Skrifaðu frásögn um aðskilnað, um tvær persónur sem eru að kveðjast og ekki víst hvort þær hittast nokkurn tímann aftur.



Að skrifa samtöl

Þeir hlutar frásagnar þar sem fólk talar saman kallast samtöl. Í samtölunum hefur þú tækifæri til að gera persónurnar mjög lifandi. Hvað þær segja og hvernig þær segja það lýsir þeim heilmikið. Hrædd og varkár manneskja talar öðruvísi og segir allt annað en manneskja með mikið sjálfstraust.

Tveir rithættir eru algengastir þegar samtöl eru skrifuð. Annar er sá að setja það sem hver segir inn í gæsalappir en hinn er að byrja hvert svar með nýrri línu og striki.

„Ef þetta átrúnaðargoð, Jesse James, kemur í afmælisboðið hennar Söru, lofa ég að ganga nakin þegar ég verð Lúsía skólans,“ sagði Petra.

„Hvernig getur þú verið svona viss um að verða Lúsía?“ spurði Rikki.

eða:

- Hverja skylduð þið annars kjósa? hnussaði Petra.
- Þessa þarna feitu Söru með rottulitaða hárið kannski?
- Hún er nú ekki feit, svaraði Rikki. Mér finnst hún vera frekar sæt.
- Sæt! Beljan sú arna!

Blandaðu ekki saman þessum tveimur ritháttum í sömu frásögn. Ákveddu hvorn háttinn þú notar og haltu þig síðan við hann.



Hvenær á ég

að nota samtöl?

Samtölin skapa nálægð við persónurnar í frásögninni. Það er betra að láta persónurnar tala beint hverja við aðra en að þú sem rithöfundur segir hvað þær hafi sagt. Notaðu samtölin til að brjóta upp langar frásagnir og skapa tilbreytingu í sögunni.

Nokkur ráð

þegar þú skrifar samtöl

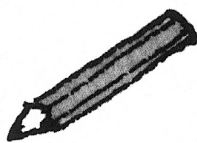


- Að skrifa samtal er ekki að skrifa nákvæmlega niður hvert einasta orð sem einhver segir. Samtalið á að hljóma eins og venjulegt tal en má samt ekki vera of mikið mas. Gott skrifað samtal er mun samþjappaðra en þegar við tölum saman.
- Skrifað samtal á að segja eitthvað um þann sem talar eða hrinda ákveðinni atburðarás í frásögninni af stað. Taktu í burtu eða breyttu þeim tilsvörum sem hvorki segja neitt um persónuna sem talar né fleyta frásögninni áfram!
- Láttu ekki þann sem talar halda langar ræður! Sparaðu orðin.

- Samtöl þurfa ekki að innihalda fullkomnar setningar.
- Athugaðu að fólk talar á mismunandi hátt og hefur ekki sama orðaforða.
- Láttu mælanda ekki endurtaka spurninguna í svarinu.
- Varastu að skrifa *sagði hann*, *sagði hún* á eftir hverju svari ef það er ekki nauðsynlegt til að lesandinn skilji hver það er sem talar.
- Það er gott að láta persónurnar gera eitthvað sem lýsir tilfinningum þeirra eða hugsunum um leið og þær svara.
– **Hræðslupúkinn þinn! öskraði Sara og lamdi diskinn í borðið.**
- Láttu persónurnar frekar segja of lítið en of mikið. Of mikil nákvæmni gerir frásögnina leiðinlega.
- Lestu samtalið sem þú hefur skrifað upphátt og reyndu að finna hvort það er eðlilegt.



Ritunaræfingar



1. Hlustaðu af athygli á einhverja sem eru að tala saman. Reyndu að skrifa niður það sem þeir segja eins nákvæmlega og þú getur. Enn betra er að nota segulband til að taka samtalið upp. Skrifaðu það síðan niður, orð fyrir orð.

Veltu því síðan fyrir þér hvort þetta samtal væri gott í skrifuðum texta. Sennilega væri hægt að gera það betra með því að stytta það og laga. Skrifaðu nú samtalið aftur með lagfæringum en reyndu að hafa með upphaldsorð persónanna og talsmáta þeirra, það er hvernig þær tala.

2. Skrifaðu samtal milli eiganda mjög dýrmæts hunds og einhvers sem hefur farið út með hundinn í gönguferð. Á göngunni hefur hundurinn horfið. Hvað segja persónurnar þegar sá sem fór út með hundinn kemur einn til baka? Í þessu samtali áttu ekki bara að segja hvað hefur gerst heldur líka reyna að segja eitthvað mikilvægt um þessar tvær persónur og um hundinn.
3. Skrifaðu samtal milli barns og foreldris sem hefur gleymt að barnið á afmæli í dag.
4. Skrifaðu samtal milli stráks og eldri systur hans eftir að strákurinn hefur klippt hárið á henni meðan hún svaf.

Að endurskapa

Þegar þú lest bók eftir góðan rithöfund skapar þú venjulega myndir í huganum af því sem gerist og hvernig fólkíð og umhverfið lítur út. Það er eins og þú sért með sjónvarp inni í höfðinu. Til þess að þú getir skapað þessar innri myndir þarf höfundurinn að hjálpa þér með því að skrifa þannig að þetta takist. Rithöfundurinn þarf að hafa lært listina að endurskapa.

Sýndu í stað þess

að segja frá!

Þetta er eitt af mikilvægustu ráðunum sem ég get gefið þeim sem vilja læra að skrifa betri texta. Venjulega er það kallað að endurskapa. Skrifaðu eins og þú værir myndavél sem nær myndum, hljóði, lykt og tilfinningum.

Ef skrifað er *afskaplega hár maður* er ekki verið að endurskapa, það verður ekki til þess að lesandinn sjái einhverja mynd í huganum. Ef þú skrifar í staðinn: *Í hvert skipti sem maðurinn gekk í gegnum dyrnar varð hann að beygja sig svo hann fengi ekki kúlu á höfuðið* er auðveldara fyrir lesandann að sjá manninn fyrir sér. Lesandinn skilur að þetta hlýtur að vera óvenjulega hár maður.

Það var fyrsti vormorgunninn við ströndina, skapar engar myndir í höfðinu. Svona gætum við endurskapað sömu setningu:

Þetta var dagurinn sem ísinn breytti um lit og í hann komu langar vakir við bryggjustólpana. Það brakaði og brast í honum eins og þúsund lítil dýr væru að tyggja hann sundur. Steinar sem höfðu frosið fastir hurfu skyndilega og skildu svört göt eftir sig.

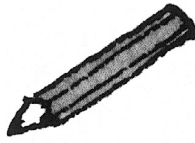
Sá sem hefur lært að endurskapa skrifar ekki: *Hanna hitti ferlega sætan strák* heldur lýsir í staðinn stráknum þannig að lesandinn sjái hann fyrir sér og skilji hve sætur Hönnu finnst hann vera. Ef til vill er hægt að gera það með því að lýsa hegðun Hönnu.



Kalli varð reiður er ekki setning sem endurskapar. Láttu Kalla heldur gera eitthvað sem fær lesandann til að skilja hversu reiður hann varð.

Kalli grýtti grautarskálinni í gólfíð, þaut út úr eldhúsinu og skellti á eftir sér hurðinni.

Ritunaræfingar



1. Skrifaðu: **Fallegur morgunn um miðjan maí** með því að endurskapa innihaldið. Þú mátt ekki nota orðin fallegur, morgunn eða maí. Lesandinn á samt sem áður að skilja að það er morgunn og það er miður maímánuður.
2. Endurskapaðu á sama hátt:
síðari hluta dags í nóvember
janúarnótt í miðbæ borgarinnar
fallegan októberdag
aðfangadagsmorgun
 Hafðu gjarnan með fólk sem gerir eitthvað til að sýna tímann.
3. Skrifaðu: **Ég mætti stórum hundi sem virtist hættulegur** á eins skapandi hátt og þú getur án þess að nota orðin stór eða hættulegur. Reyndu að sýna með hjálp orða.
4. Endurskapaðu á sama hátt:
góðan hest
sætan kettling
akfeitan karl
5. Reyndu að endurskapa *ég varð ferlega glaður* á fimm mismunandi vegu án þess að nota orðið glaður. Veltu fyrir þér hvernig þú ert þegar gleðin fyllir huga þinn.
6. Endurskapaðu á sama hátt:
ég var þreyttur
ég var taugaóstyrkur
ég var hræddur
ég var ástfanginn

Pegar þú

skrifar

lengri frásagnir

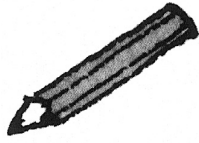


Reyndu að skrifa í atriðum, eins og frásögnin þín væri leikrit eða kvikmynd. Með atriði er átt við það sem gerist og er sagt á einhverjum stað, allt í samhengi. Í sama atriði flytur maður sig ekki frá einum stað til annars eða fram og aftur í tíma, nema einhver persóna sé látin rifja eitthvað upp eða hugsa aftur til einhvers sem hefur gerst áður.

Reyndu að lýsa með orðum því sem hver og einn nemur með skynfærum sínum í hverju atriði. Þú getur notað mörg orð og endurskapað smáatriði. Milli atriða geta verið löng bil, bæði í tíma og rúmi. Gefðu lesandanum tækifæri til að fylgjast með og fylla út í það sem gerist á milli atriða.

Að skrifa frásögn í endurskapandi atriðum er eins og að búa til hálsband úr mismunandi perlum þar sem hver perla er eitt atriði. Atriðin eru misjafnlega löng og hafa ólíkan blæ og takt. Saman mynda þau samt samhangandi frásögn. Hvert atriði er sjálfstæð frásögn og er mikilvægt til að heildarmyndin verði góð. Þess vegna skaltu vinna með hvert atriði þar til þér finnst það vera tilbúið.

Ritunaræfing



Málgreinarnar hér á eftir mynda stutta frásögn. Skrifaðu endurskapandi atriði út frá hverri málgrein.

- Dag einn í nóvember er Pétur heima hjá félaga sínum Lindu, sætustu stelpunni í bekknum.
- Þegar Pétur ætlar að fara heim er komið kvöld og hræðilega vont veður úti.
- Húsið hennar Lindu er svolítið afskekkt og Pétur kvíðir fyrir að fara út en vill ekki láta það sjást.
- Pétur fer stystu leið heim, mjóan stíg í gegnum stóran, dimman skóg.
- Pétur verður hræddur þegar hann heyrir skrítin hljóð, það er eins og einhver sé á eftir honum.
- Pétur fer að flýta sér, hann hrasar og dettur.
- Eitthvert mäsandi hljóð nálgast og Pétur verður dauðskelkaður.
- Eitthvað kemur upp að Pétri, glefsar í buxnaskálmína hans og mäsar í eyrað.

- Það er Linda sem er komin. Hún er á kvöldgöngu með hundinn sinn.
- Pétur verður afskaplega glaður en vill ekki láta vita að hann hafi verið hræddur.
- Linda fylgir Pétri heim.

Haltu áfram að vinna með hverja málsgrein þar til þú hefur skrifað endurskapandi atriði út frá þeim. Notaðu gjarnan samtöl til að skapa meiri nálægð við persónurnar og sýna hvað þeim býr í huga.



Að finna rétt orð

Samheitin – meðhjálpapar rithöfundarins

Stúlka fer inn í húsið.

Það er ekkert að þessari setningu. Öll orðin eru rétt stafsett og málfræðin er líka rétt. Lestu setninguna nokkrum sinnum upphátt. Endurskapar hún eitthvað? Skapar hún einhverjar myndir í huga þínum? Sennilega ekki. Sá sem ritaði þessa setningu hefur ekki notið sér möguleika tungumálsins til að gera hana lifandi. Ágætis endursköpun er að finna orð sem ýta undir ímyndunarafl okkar og getu til að sjá fyrir okkur myndir. Við reynum nú að skipta um nokkur orð í setningunni fyrir ofan og nota samheiti þeirra í staðinn, það er orð sem þýða nokkurn veginn það sama.

Stúlka fer inn í kofaræksnið.

Nú er auðveldara að sjá fyrir sér mynd þegar setningin er lesin. Það er auðvelt að ímynda sér hvernig húsið lítur út. Við skiptum nú um annað orð og notum samheiti.

Stúlka staulast inn í kofaræksnið.

Getur þú séð hana fyrir þér, ímyndað þér hvernig hún kemst inn í húsið? Við skiptum nú út öðru orði og notum enn samheiti til að reyna að gefa betri lýsingu á því hvernig stúlkan lítur út.

Skvíska staulast inn í kofaræksnið.

Berðu síðustu setninguna saman við þá fyrstu. Er það ekki ævintýrlegt hvernig við getum gert textann lifandi með því að skipta út nokkrum orðum og nota samheiti í staðinn? Hér koma nokkur fleiri tilbrigði:

Stúlkubarn æðir inn á útikamarinn.**Stelpukrakki laumast inn í höllina.****Kvenmaður ráfar inn á krána.**

Þú getur áreiðanlega fundið tuttugu önnur samheiti fyrir orðin stúlka, fara og hús. Þar með hefðir þú átta þúsund mismunandi leiðir til að lýsa því í einni stuttri setningu hvernig stúlka fer inn í hús. Orðin í tungumálinu gefa okkur ótrúlega marga möguleika á að lýsa einmitt því sem við viljum. Láttu þér ekki nægja að nota þau orð sem segja bara nokkurn veginn það sem þú vilt. Leitaðu alltaf að nákvæmlega rétta orðinu.



Samheitaorðabókin

er besta hjálpartæki rithöfundarins

Þetta er bók sem ekki má vanta í bókahillu þess sem hefur áhuga á ritun. Einnig er hægt að fá aðgang að mörgum orðabókum á Netinu. Skoðið Íslenska – málið þitt á vef Námsgagnastofnunar, nams.is. Skoðaðu einnig vef Orðabókar Háskólans, lexis.hi.is og vef Íslensku málstöðvarinnar, ismal.hi.is

Fleiri orðabækur:

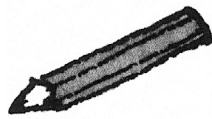
Stafsetningarorðabókin

Stóra íslenska orðabókin

Íslensk orðabók

Ritmálssafn Orðabókar Háskólans

Ritunaræfingar



- 1.** Reyndu að endurskapa eftirfarandi setningar með því að nota myndríkari samheiti.

Bíll ekur eftir veginum.

Drengurinn borðar morgunmat.

Maður kallar á hundinn sinn.

Ef þú finnur engin góð orð sem passa, finndu upp þín eigin.

- 2.** Hvaða eigin orð gætir þú fundið upp fyrir:

elskan

húfa

fallegur

ljótur

frjósa

sofa

Settu orðin inn í setningar þannig að sá sem les skilji hvað þau þýða jafnvel þótt hann hafi aldrei heyrt þau fyrir.

Hafðu gætur

á litlu, sætu lýsingarorðunum!

Þegar þú reynir að endurskapa atriði er freistandi að skreyta setningarnar með fullt af lýsingarorðum.

Sætt, lítið, rautt hús með hvítum hornfjöllum stóð í miðjum stórum, þéttum og dimmum skógi með eldgömlum trjám.

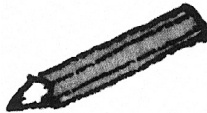
Þú tekur örugglega eftir að þarna er heldur ofhlaðið, næstum eins og þegar svo mikið skraut er hengt á jólatréð að það sést ekki lengur. Reyndu í staðinn að finna örfá orð sem geta fengið lesandann til að ímynda sér staðinn. Vertu sérstaklega varkár með lýsingarorðin. Íhugaðu hvort þú getur fundið nafnorð og sagnorð sem gefa betri mynd en samansafn af lýsingarorðum. Svona væri hægt að skrifa í staðinn:

Sumarbústaður húkti mitt í gamla skóginum.

Eða:

Frumskógurinn teygði sig ógnandi yfir sumarhúsið.

Ritunaræfing



Farðu til baka að kaflanum *Að lýsa stöðum*. Lestu vel textana sem þú hefur skrifað þar og athugaðu hvort þú getur gert þá betri með því að hreinsa burt einhver lýsingarorð og finna betri nafnorð og sagnir.

Nýttu þér kraft

sagnorðanna

Krafturinn í textanum liggur í sagnorðunum. Það eru sagnorðin sem segja hvað gerist. Þess vegna er mikilvægt að þú finnur sagnir sem gefa þann kraft sem þú vilt leggja í frásögnina. Það er mikill munur á að:

**ganga og hlunkast áfram
borða og gleypa
reiðast og springa úr reiði
segja og öskra**

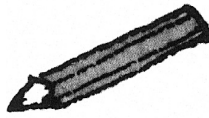
Oft notum við af gömlum vana sömu sagnirnar aftur og aftur:

**sólin skín,
lækurinn niðar,
vekjaraklukkan hringir**

Reyndu að nýta kraft sagnorðanna betur með því að nota aðrar sagnir en þessar venjulegu, sagnir sem við tengjum oftast ekki við sólina, lækinn eða vekjaraklukkuna.



Ritunaræfingar



1. Skrifaðu lista með tíu nafnorðum á blað. Skrifaðu lista með tíu sagnorðum á annað blað. Hugsaðu ekki um nafnorðalistann á meðan, því nafnorðin og sagnorðin eiga helst ekki að vera tengd. Reyndu nú að skrifa tíu setningar þar sem þú notar saman sagnirnar tíu og nafnorðin.
2. Skrifaðu stutta frásögn eða ljóð um gönguferð í skógi að vori til. Skrifaðu síðan á annað blað eins mörg sagnorð og þú finnur um það hvernig við förum að og hvað heyrir þegar matur er eldaður. Strikaðu undir öll sagnorðin í lýsingunni á gönguferðinni og reyndu síðan að setja sagnirnar um matreiðsluna í staðinn.
3. Skrifaðu kærleiksatriði þar sem piltur og stúlka sitja á sjávarströnd við sólsetur. Skrifaðu síðan lista með sagnorðum sem segja okkur hvað geti gerst á fótboltavelli. Skiptu nú á öllum sagnorðunum í atriðinu og sagnorðum af listanum.

Að endurbæta texta

Skriftir eru handverk sem má líkja við smíðar. Ef þú býrð til skál í smíðatíma þarftu að pússa hana og slípa svo hún verði falleg. Eins þarf rithöfundur auðvitað að slípa atriði sín, setningar og orð áður en textinn er tilbúinn til birtingar. Þegar þú hefur skrifað frásögn þína í fyrsta skiptið er aðeins hluti vinnunnar búinn. Jafnvel vanir rithöfundar fara þessa sömu leið. Þeir pússa og skrifa aftur, pússa aftur og skrifa enn einu sinni ...

Hér koma nokkur ráð sem geta hjálpað þér við að endurbæta textann.

- Byrjaðu ekki að breyta neinu í textanum fyrr en þú hefur lokið við að skrifa allt atriðið. Það er mjög mikilvægt að fá fyrst gott flæði í frásögnina. Alltaf er hægt að breyta seinna.
- Láttu textann bíða í nokkra daga áður en þú vinnur endanlega úr honum. Reyndu þá að lesa textann eins og þú hafir aldrei séð hann áður. Það er auðveldara að finna galla á texta sem við höfum næstum gleymt.

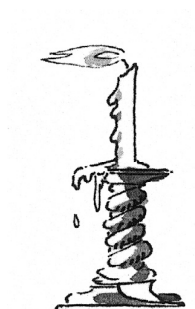


Athugaðu fyrst

hvort þú sért ánægð(ur)

með það sem þú

hefur skrifað



- Er byrjunin svo áhugaverð að lesandinn verði forvitinn og vilji lesa áfram?
- Líst þér vel á endinn?
- Þarftu að bæta einhverju við? Vantar einhverjar upplýsingar til að lesandinn skilji hvað þú átt við?
- Verður frásögnin betri ef þú tekur eitthvað í burtu? Hikorð og önnur óþörf orð og of miklar málalengingar, sem ég kalla óþarfa flutningaleiðir, geta gert frásögnina leiðinlega aflestrar. Gleymdu ekki að lesandinn hefur ímyndunarafl sem hann notar til að fylla út í eyðurnar sem þú skilur eftir.
- Hefur þú skrifað samtöl? Athugaðu þau þá vel. Koma þau hreyfingu á atburðarásina eða eru þau bara tómmt orðagjálfur og segja ekkert um persónurnar sem tala saman? Styttu þá samtölin og gerðu þau innihaldsríkari.
- Verður frásögnin betri ef þú raðar efninu upp á nýtt?

Farðu yfir málfarið

- Lestu textann upphátt til að athuga hvort málfarið sé nógu gott. Auðveldara er að uppgötva það sem ekki er gott þegar lesið er upphátt. Stirð hrynjandi og endurtekningar verða meira áberandi.
- Hefur þú skipað efninu niður í setningar, málsgreinar og efnisgreinar á kerfisbundinn hátt og notað greinarmerki?
- Hefur þú byrjað margar setningar í röð á sama hátt eða endurtekur þú sum orð svo oft að það verður þreytandi?
- Er góð hrynjandi í textanum eða er erfitt að lesa hann?
- Hefur þú blandað saman löngum og stuttum setningum til að skapa tilbreytingu? Mundu að það getur verið gott að hafa margar stuttar setningar í röð til að auka hraðann í frásögninni. Stundum fer betur á því að hafa setningarnar lengri.
- Hefur þú skrifað þannig að textinn komi lesandanum til að skapa sínar eigin myndir í huganum? Reyndu að endurskapa atburðina þannig að unnt sé að upplifa þá með öllum skynfærum. Bættu við smáatriðum! Finndu myndrík orð! Notaðu samheitaorðabók.
- Verður frásögnin betri ef þú breytir tíð sagnorðanna? Ekki skaltu samt skipta um tíð innan sama kafla án góðrar ástæðu.
- Er stafsetningin rétt? Flettu upp orðum sem þú ert óviss um.
- Hefur þú sett samtölin rétt upp svo lesandinn skilji hvenær hver persóna talar?

Prófaðu textann

- Reyndu að finna einhvern sem þú treystir og getur lesið textann með gagnrýnum augum til að hjálpa þér að gera hann enn betri. Það er oft auðveldara fyrir þann sem aldrei hefur séð texta að sjá það sem er rangt eða torskilið.



Hvað á ég að skrifa um?

Ímyndunarafl, raunveruleiki og staðreyndir

Flestar sögur eru blanda af því sem rithöfundurinn hefur fundið upp sjálfur, upplifað eða komist að með því að viðá að sér staðreyndum.

Mínar eigin bækur byrja oftast með atvikum sem hafa vakið tilfinningar á einhvern hátt, einhverju sem hefur gert mig reiðan, glaðan eða ákafan. Það geta verið minningar frá því ég var barn eða eitthvað sem ég hef séð í neðanjarðarlestinni eða í sumarleyfisferð. Síðan gef ég ímyndunaraflinu lausan tauminn með það sem ég hef upplifað og viðá að mér upplýsingum um það sem tengist atburðunum.



- Skrifaðu um það sem þú þekkir, sem vekur áhuga þinn og þú vilt lesa um.
- Rithöfundur sér yrkisefni í því sem kemur fólki í geðshræringu, til að skellihlæja eða reiðast.
- Atvinna rithöfundarins er að skapa eitthvað alveg nýtt með hjálp ímyndunaraflsins úr því sem hann hefur upplifað eða lesið um.
- Þú getur sótt margar hugmyndir í hversdagslífið í kringum þig. Þú þarft bara að venja þig á að taka vel eftir og hlusta, velta því síðan gaumgæfilega fyrir þér og láta hugmyndaflugið vinna úr því sem þú sérð og heyrir. Að ferðast með skólabílnum, að bíða í röð í búðinni eða í biðstofu tannlæknisins, allt þetta getur gefið þér hugmyndir að persónum, samfundum, stöðum, atburðum og samtölum í sögu.

„Að semja er að ljúga sig áfram að sannleikanum.“

Eyvind Johnson

Við höfum öll eitthvað að segja sem vekur áhuga annarra og enginn getur sagt frá alveg eins og við. Upphafið að bestu frásögnum okkar höfum við inni í okkur sjálfum.

Lestu orðin hér fyrir neðan eitt og eitt í einu. Lestu hægt og mörgum sinnum. Láttu hvert orð síga inn í meðvitundina.

vinur	sumarleyfi	einsamall
gráta	eldur	faðma
myrkur	innilokaður	dáinn

Sum þessara orða vekja ábyggilega upp minningar og íhuganir hjá þér. Þú ferð að sjá fyrir þér eitthvað hliðstætt sem þú hefur upplifað, eitthvað sem þú hefur hræðst að lenda í eða sem þú hefur þráð. Það eru þínar eigin hugsanir sem vakna, hugsanir sem þú vilt ef til vill ekki einu sinni segja neinum frá. Það geta verið hugsanir sem fylla þig gleði eða vanlíðan. Gættu vel að svona myndum, sem þú hefur djúpt inni í þér, þegar þú skrifar. Skrifaðu um þær nákvæmlega eins og þú og aðeins þú hefur upplifað þær. Notaðu bæði ímyndunaraflið og veruleikann.

Nokkrar hugmyndir
sem geta hjálpað þér
þegar þú veist ekki
hvað þú átt að skrifa um



- Veldu af handahófi eitthvert orð í uppsláttarriti eða orðabók. Skrifaðu orðið niður. Hugsaðu um það. Hvaða annað orð dettur þér nú í hug? Skrifaðu nýja orðið fyrir neðan hið fyrra. Haltu áfram á sama hátt að hugsa um nýjasta orðið og finna annað orð út frá því. Búðu til lista með um það bil tíu orðum. Skrifaðu síðan frásögn þar sem þú notar þessi orð.
- Veldu einhvern ósköp venjulegan og hversdagslegan hlut sem er nálægt þér eða sem þú notar oft. Hugsaðu þér að þú hafir aldrei áður séð neitt sem líkist honum. Þú hefur ekki minnstu hugmynd um hvað þetta er eða til hvers það er notað. Lýstu hlutnum og skrifaðu frásögn um hann. Hver getur verið saga hans? Hvað getur maður gert við hann? Notaðu athyglisgáfu þína. Leitaðu að réttu orðunum og virkjaðu ímyndunaraflid þegar þú reynir að nota hlutinn.
- Skrifaðu *um* þekkta bók eins og eitthvað sem þú hefur upplifað.
- Lýstu kossi eins og þú værir íþróttafréttaritari sem væri að lýsa til dæmis 100 metra spretthlaupi eða fótboltaleik.

- Lýstu því hvernig þú matreiðir og býður upp á hinn nýja og holla rétt „bullsullu“.
- Skrifaðu frásögn sem ber titilinn INNILOKU. Hvaða persónur eða dýr eru lokuð inni saman? Hvar eru þau lokuð inni? Hvernig byrjaði það? Hvernig endar það?
- Skrifaðu frásögn sem ber titilinn BL. Hver er það sem bíður? Hvar? Hvernig mun það enda?
- Skrifaðu texta og notaðu öll orðin í einum af flokkunum hér fyrir neðan. Þú mátt nota orðin í hvaða röð sem þú vilt og beygja þau eins og þér sýnist.

**jólasveinn, geitungur, nærbuxur, svartipétur,
flúðasigling, tjald, gráta, sprengiefni**

**skíðakappi, svalir, hreindýr, atvinnulaus,
amma, alsæll, skurðgrafa, klifra**

**engill, sorptunna, gullstöng, pabbi,
öxi, hríðarbylur, þyrta, sofna**

- Skrifaðu frásögn um gestaboð þar sem hljóðin eru það mikilvægasta í textanum.
- Endurskrifaðu frásögnina og láttu lyktina vera mikilvægasta.
- Skrifaðu um hátíðisdag sem þú munt aldrei gleyma. Veldu aðfangadag, gamlárskvöld eða einhvern annan dag sem þú heldur alltaf upp á. Notaðu ímyndunaraflíð og hugsaðu upp algerlega nýjan hátt við að halda upp á daginn. Láttu eins og þetta sé eitthvað sem þú hefur upplifað.

- Klipptu nokkrar áhugaverðar fyrirsagnir úr dagblaði. Klipptu svo hverja fyrirsögn í tvo hluta og reyndu að setja bútana saman á nýjan hátt. Notaðu þessar nýju fyrirsagnir til að skrifa blað sem fjallar um það sem gerist í skólanum þínum eða á heimaslóðum þínum.
- Finndu eitthvað sem þér leiðist virkilega að gera. Skrifaðu svo frásögn af því þegar þú gerðir það samt sem áður. Af hverju gerðir þú það? Hvaða vandamál áttir þú við að etja og hvernig leystir þú þau? Hvernig endaði þetta?
- Fáðu hjálp hjá vini eða einhverjum í fjölskyldunni. Biddu hann að koma með eitthvað sem hefur sérstaka lykt. Þefaðu lengi af þessu með augun lokuð og án þess að reyna að þekkja lyktina. Reyndu að finna tilfinningar og endurminningar sem standa í einhverju sambandi við þessa lykt. Gefðu þér góðan tíma, bæði til að þefa og til að láta hugsanirnar flakka fram og aftur í tíma og rúmi. Skrifaðu stutta frásögn um eitthvað sem þú fórst að hugsa um í sambandi við lyktina.
- Skrifaðu framhald á málsgreinunum sem hér er byrjað á:

Fyrsta skiptið sem ég ...

Ég var einn heima, var kominn í rúmið og hafði látið

svaladyrnar standa opnar þegar ...

Ef ég hefði vitað hvað það var sem beið fyrir innan

dyrnar hefði ég aldrei opnað ...

Ég hringdi dyrabjöllunni hjá nágrannanum sem var ný-

fluttur inn, ég var að selja merki ...

Þegar ég var á leið heim úr skólanum sá ég skyndilega

stóra ferðatösku standa við vegarbrúnina ...

Tyggigúmmíinu sem ég keypti á föstudaginn var mun

ég aldrei gleyma ...

Nokkrir ritunarleikir



1

- Allir þátttakendur eiga að hafa tvo auða miða.
- Á annan miðann skrifið þið spurningu sem byrjar á:
Hvers vegna ...
- Á hinn miðann skrifið þið setningu sem byrjar á:
... vegna þess að ...
- Gefið ímyndunaraflinu lausan tauminn! Skrifið um það sem er mikilvægt fyrir alla eða eitthvað sem er gjörsamlega út í hött.
- Safnið öllum miðunum í tvær hrúgur: aðra merкта „hvers vegna“ og hina merкта „vegna þess að“.
- Dragið einn miða úr hvorri hrúgu og lesið upphátt spurningarnar og svörin sem þið fáið.

2

- Aðferðin núna er sú sama og í fyrri æfingunni en í þetta skipti eigið þið ekki að skrifa spurningar og svör.
- Á annan miðann skrifið þið setningu sem byrjar með orðinu **ef**, til dæmis: **Ef ég færi í skólann þótt það væri sunnudagur ...**
- Á hinn miðann skrifið þið texta sem byrjar með sagnorðsmyndinni **skyldi**.
- Safnið miðunum í tvær hrúgur eins og í fyrri leiknum. Dragið miða og lesið.

3

- Í þessum leik eiga allir að hafa þrjá auða miða.
- Á fyrsta miðann skrifið þið um hvern frásögnin á að fjalla, til dæmis **grimman hund, syfjaðan kennara ...**
- Á annan miðann skrifið þið hvað persónan eða dýrið gerir, til dæmis **kastar snjóbolta, eltir rottu ...**
- Á þann þriðja skrifið þið hvar þetta gerist.
- Safnið miðunum í þrjár hrúgur.
- Dragið einn miða úr hverri hrúgu og lesið frásögnina.
- Gerið æfinguna aftur en lesið fyrst ráðin í kaflanum um skapandi ritun. Reynið að nota þau þegar þið skrifið í annað sinn. Leitið að bestu orðunum! Málið með frábærum orðum og smáatriðum.



4

- Allir sem eru með hafa þrjá óskrifaða miða.
- Á fyrsta miðann skrifið þið hvar frásögnin á að gerast.
- Á annan miðann skrifið þið hver aðalpersónan á að vera.
- Á þann þriðja skrifið þið einhvern vanda sem aðalpersónan á við að glíma, til dæmis **að maturinn sé búinn, húsið sé að hrynja, hundurinn hafi étið allan veislumatinn ...**
- Leggið miðana í þrjár hrúgur. Hver og einn dregur miða úr hverri hrúgu og býr til sögu út frá því sem stendur á miðanum. Notið ímyndunaraflíð og bætið atriðum við þannig að við fáum að vita meira um staðinn og hvernig vandinn er leystur. Þið megið líka bæta við persónum ef þörf krefur.

5

- Allir þátttakendur eiga að hafa fjóra auða miða.
- Á fyrsta miðann skrifið þið hvenær þessi saga gerðist.
- Á annan miðann skrifið þið hvar hún gerðist.
- Á þann þriðja skrifið þið hvað gerðist.
- Á fjórða miðann skrifið þið hvers vegna það gerðist.
- Leggið miðana í fjórar hrúgur. Hver og einn dregur miða úr hverri hrúgu og segir sögu með hjálp miðanna.

6

- Allir þátttakendur hafa þrjá óskrifaða miða.
- Á fyrsta miðann skrifa allir setningu sem byrjar á: **Ef ég væri ...**
- Á annan miðann skrifið þið framhald á setningunni á fyrsta miðanum. Framhaldið á að byrja með orðunum: **myndi ég ...**
- Á þriðja miðann skrifið þið hvað myndi henda þá. Setningin gæti til dæmis byrjað á: **Þá myndi ...**
- Leggið alla miðana í þrjár hrúgur. Hver og einn dregur miða úr hverri hrúgu og les upphátt.

7

- Allir skrifa efst á stórt blað setningu sem er byrjun á frásögn.
- Látið þann sem næst situr hafa blaðið.
- Sá sem fær blaðið skrifar setningu sem er framhald á byrjuninni.
- Haldið áfram að skrifa og senda blaðið áfram um bekkinn þar til sá sem byrjaði fær blaðið sitt til baka.
- Lesið frásagnirnar upphátt.

8

- Lýsið fundi tveggja persóna á svipaðan hátt og í leiknum hér á undan (nr. 7).
- Allir sem eru með skrifa efst á stórt blað lýsingu á stað á tilteknum tíma árs og sólarhrings. Brjótið síðan blaðið saman þannig að það sem hefur verið skrifað sjáist ekki.
- Látið þann sem næst situr hafa blaðið.
- Sá sem fær blaðið lýsir persónu sem er á staðnum. Hvað er hún að gera? Hvernig lítur hún út? Brjótið blaðið saman og sendið áfram.
- Næst lýsið þið annarri persónu sem kemur á sama stað og hittir þá fyrri. Hvernig kemur þessi persóna á staðinn? Er hún með eitthvað með sér? Brjótið blaðið saman og sendið áfram.
- Hvað segir fyrri persónan? Brjótið blaðið saman og sendið áfram.
- Hverju svarar sú seinni? Brjótið blaðið saman og sendið áfram.
- Hvað gerist nú? Brjótið blaðið saman og sendið áfram.
- Sá sem nú fær blaðið brýtur það upp og les frásögnina í hljóði. Hann á síðan að reyna að vinna úr textanum þannig að hann myndi samhangandi frásögn. Breytið ekki meiru en nauðsyn krefur til að ólíkir hlutar frásagnarinnar myndi eina heild.
- Lesið frásagnirnar upphátt.

Orðapúsl

ÍSKÖLDU STÚLKURNAR KÖSTUÐU AF SÉR LÖÐRANDI SVITA FRÁ GUFUBAÐINU Í NÖKTU LAUGINA

Petta er setning úr verkefni sem var unnið á námskeiði. Höfundur upphaflegu setningarinnar þekkir hana sennilega ekki aftur þótt öll orðin sem hann notaði séu með. Orðaröðinni hefur nefnilega verið ruglað. Hugsaðu þér að hvert orð í setningunni sé biti í púsli. Reyndu að púsla saman aðrar setningar úr orðunum. Öll orðin eiga að vera með og þú mátt hvorki breyta þeim né bæta við nýjum. Ef til vill getur þú fundið út hvað höfundurinn skrifaði í upphafi.

Hér koma fleiri setningar til að púsla með:

SÓLIN GLÓÐI EINS OG GULL
SEM SPEGLAÐIST Í VATNINU
SEM VAR AÐ SETJAST

SUNNA KYSSTI HANA OG TEYGÐI SIG Á
SÚKKULAÐIMOLANUM ÞEGAR RAGNAR DRÓ AÐ
SÉR MUNNINN EFTIR ENN EINUM

ÞEGAR PÁLA ÞAUT Í TROÐFULLT KLÓSETTIÐ
Á SKÓLASTOFUNNI OG BYRJAÐI INNI Í
SNYRTIVESKINU FÓRU ALLIR AÐRIR INN
AÐ RÓTA OG SETTUST SEM VAR

ANDLITIÐ GEKK SÍÐAN ÞUNGUM SKREFUM ÚT
AÐ HJÓLINU SÍNU Í KALDAN HAUSTVINDINN Í
LEIT OG ANNA HJÓLAÐI Í MYRKRID Í BURTU

MYND AF STRÁK Á FEITUM TÖLVUM HAFÐI
SÖLVI TROÐIÐ AFTAST UNDIR HLIÐINA Í
STRÆTISVAGNINUM SEM SETTIST MEÐ SVARTA
HÁRI SÍNU VIÐ DERHÚFU

SKARÐIÐ REYNDI AÐ SLÁ AF SÉR RASSINN
ÞEGAR HANN GUNNAR VAR AÐ FLÝTA Í Á ÞVÍ
HANN SÉR AÐ HLÍN ÆTLAÐI EKKI
AÐ HLAUPA Á NÆST

EFTIR AÐ HÚN RÖÐIN BEIÐ MEÐ BRÚNU
SÓLINNI MEÐAN SVARTA HREFNA GLANSAÐI Í
VIKTOR SEM HUGSAÐI ALLTAF UM AÐ HENNI
KÆMI HÁRIÐ OG AUGUN

Þegar þú hefur púslað með þessar setningar getur þú búið til þitt eigið orðapúsl. Skrifaðu málsgrein með upphafsstöfum á blað og hafðu gott bil á milli orðanna. Klipptu sundur málsgreinina þannig að eitt orð verði á hverjum miða. Nú getur þú notað miðana eins og púsluspil til að leika með. Gangi þér vel!





Að byggja upp langar sögur

Veit rithöfundur hvernig bókin á að enda
þegar hann byrjar að skrifa?

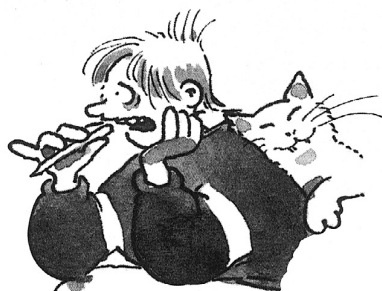
Pegar ég reyndi að skrifa langar sögur í skólanum mistókst mér oft að skrifa góðan endi. Stundum varð ég að gefast upp í miðri sögu. Oftast var auðvelt að byrja en síðan flækti ég málin svo mikið hjá persónunum að allt fór í eina bendu og ómögulegt var að halda áfram. Eitt neyðarúrræða minna var að láta eins og allt hefði verið draumur og láta aðalpersónuna vakna í síðasta kafla. Það er ekki góður endir. Lesandanum finnst hann hafa vera blekkur þegar hann uppgötvar að ekkert sem var sagt gerðist í alvörunni.

Ég var svo vitlaus að ég hélt að maður skrifaði bók svona nokkurn veginn eins og hún er lesin; að það gæti orðið spennandi að sjá hvernig endi ég fyndi upp á þegar svo langt yrði komið sögu.

Að fljúga

er að

geta lent



Rithöfundurinn Sven Wernström er með líkingu sem mér finnst góð í bók sinni „Ritsmíð höfundarins“. Flugmaður sagði eitt sinn við Sven: „Að fljúga er að geta lent. Getum við það ekki eigum við ekki að leggja af stað.“ Eins er að skrifa. Við verðum að vita hvar og hvernig frásögnin á að lenda áður en við hefjumst handa. Annars er hættu á brotlendingu.

Það er mjög persónuleg starf að skrifa. Hver og einn verður að finna þann hátt sem honum hentar best. Það eru til rithöfundar sem skrifa langar bækur án þess að vita frá byrjun hvernig sagan á að enda, en fyrir flesta er ritunin handverk, nokkurn veginn eins og að smíða skáp eða byggja hús. Við verðum að hafa smíðavið áður en við byrjum og við eigum að vita um það bil hvernig skápurinn eða húsið á að líta út þegar það er tilbúið. Helst þurfum við að hafa teikningu eða að minnsta kosti uppkast. Meðan við vinnum getum við auðvitað fengið nýjar hugmyndir sem verða til þess að hið endanlega verk verður enn fallegra eða betra en við höfðum hugsað okkur í upphafi.

Teikningin má ekki hindra ímyndunaraflað en hún er trygging fyrir því að eitthvað verði nothæft af allri þeirri vinnu sem við leggjum á okkur. Að minnsta kosti á hið endanlega verk ekki að verða verra en teikningin.

Að byggja

bók

Ég er vanur að segja að ég **byggji** sögur mínar. Mikilvægustu bygg-ingarefnið mín eru **persónur**, **staðir**, **atburðir** og **fundir**. Bygging-arefnið get ég sótt til raunveruleikans eða ímyndunaraflsins. Það getur líka verið ýmis staðreyndabrot sem ég hef safnað að mér. Oftast er það blanda af þessu öllu.

Það er mikilvægt að frásögnin sé lokkandi svo lesandinn verði ekki orðinn leiður eftir nokkrar blaðsíður. Bragðið sem rithöfundar nota er að skálda góða **sögufléttu**. Sögufléttan er aðalefnið, sá verkn-aður eða atburðir sem skapa spennu. Aðalpersónan á við vandamál að stríða og lesandinn vill auðvitað fá að vita hvernig allt muni fara og hvernig aðalpersónan leysi vandamál sín.

Frá hugmynd að

teikningu eða áætlun



Hver frásögn hjá mér byrjar með **hugmynd**. Oft er ég búinn að ganga lengi með hana í maganum. Ég velti henni fyrir mér og íhuga hvort þetta sé reglulega góð hugmynd sem muni endast í langa frá-sögn.

Næsta skref mitt er að velta fyrir mér hvaða **persónum** ég þurfi á að halda og á hvaða **stöðum** atburðirnir eigi að gerast.

Pegar ég er kominn svo langt geri ég **teikningu** eða **áætlun** sem sýnir hvernig frásögnin á að enda og hvaða viðburði ég þarf að hafa með til að komast alla leið frá upphafi sögunnar til niðurlagsins.

Áður en ég hefst handa við að skrifa þarf ég líka venjulega að afla mér vitneskju um það sem ég ætla að hafa með en veit ekki nógu mikið um. Ég er vanur að heimsækja staði, skrifa hjá mér minnispunkta og taka myndir, spyrja fólk sem veit meira en ég, fara á bókasafnið og fá bækur að láni eða leita að upplýsingum með hjálp tölvunnar og Netsins.

Persónur

Veltu fyrir þér hverjar eigi að vera mikilvægustu persónur sögunnar áður en þú byrjar að gera teikningu eða áætlun um það sem á að gerast. Skrifaðu hjá þér hvernig persónurnar líta út, hvaða eiginleika þær hafa, hvað þær hafa í kringum sig, leyndarmál þeirra og veikleika. Notaðu kaflann *Að lýsa persónu* í byrjun bókarinnar þér til hjálpar.

Að gera persónurnar áhugaverðar og um leið trúverðugar er undirstaðan að áframhaldandi vinnu. Mikilvægasta persónan í sögu er aðalpersónan, hetjan. Sú næstmikilvægasta er iðulega andstæðingur hennar, þrjóturinn. Það er andstæðingurinn sem hrindir atburðum af stað.

Aðalpersónan

Byrjaðu á að ákveða hver aðalpersónan á að vera. Það er aðalpersónan sem lesandinn á að fylgja í gegnum frásögnina, hafa áhyggjur af vandamálum hennar og fagna ákaft þegar vel gengur. Aðalpersónan á að vera einhver sem auðvelt er að kunna vel við og láta sér þykja vænt um. Hér eru nokkrir punktar sem mætti hafa í huga þegar aðalpersónan er sköpuð.

- Hvaða slæmu hliðar hefur aðalpersónan? Aðalpersóna sem eingöngu er góð, sæt og viðfelldin er ekki mjög áhugaverð og á sér enga stoð í veruleikanum.
- Fyrir hverju er aðalpersónan viðkvæm og hvaða snöggu bletti hefur hún? Hvernig er hægt að ögra henni, stríða eða særa?
- Að hvaða leyti er aðalpersónan frábrugðin öðrum á sama aldri? Hvernig getum við til dæmis greint hana frá tuttugu öðrum ef allir standa í hóp á skólalóðinni?

útlit

klæðnaður

venjur og ósiðir

hreyfingar og látbragð

- Notar aðalpersónan sérstakt orðalag – eitthvað sem gerir öðrum kleift að þekkja hana í síma?
- Hvað finnst öðrum um aðalpersónuna? (fjölskylda, vinir, andstæðingurinn)
- Hvað finnst aðalpersónunni um sjálfa sig?
- Hvernig býr aðalpersónan? Í sveit eða þéttbýli? Í fjölbýlishúsi eða einbýli? Hvernig lítur herbergi hennar út?
- Á aðalpersónan einhverja uppáhaldsstaði sem hún dvelur oft á?



- Á hverju hefur aðalpersónan mestan áhuga?
- Hvaða atburðir, sem hafa gerst fyrr í lífi aðalpersónunnar, eru mikilvægir fyrir hana? Hvaða áhrif hafa þessir atburðir haft á hana?

Sögufléttan

Eftir hverju sækist aðalpersónan?

Til þess að skapa sögufléttu þarftu að finna upp á einhverju sem aðalpersónan eða hetja sögunnar sækist eftir eða vill gera þegar frásögnin hefst. Það getur líka verið eitthvað hræðilegt á seyði sem aðalpersónan vill koma í veg fyrir.

Hugsaðu upp eitthvert vandamál sem er hvort tveggja í senn, mikilvægt fyrir aðalpersónuna og erfitt fyrir hana að leysa. Klípa getur haldið uppi spennunni í langri frásögn og fengið lesandann til að velta leikslökum fyrir sér. Safnaðu nokkrum hugmyndum um það sem aðalpersónan sækist eftir áður en þú ákveður þig.

Það er mikilvæg ákvörðun að ákveða hvað aðalpersónan vill. Það segir til um hvað sagan á að fjalla um. Sögufléttan lýsir því hvernig aðalpersónan reynir að leysa vanda og ná fram markmiðum sínum. Hvernig henni tekst það er undir eiginleikum hennar einnar komið, styrk hennar og veikleika.

Andstæðingur

aðalpersónunnar

Til þess að frásögnin verði áhugaverð verður aðalpersónan að eiga í erfiðleikum með að ná markmiði sínu. Hetjan getur þurft að sigrast á margs konar hindrunum. Mikilvæg hindrun er yfirleitt persóna: andstæðingur aðalpersónunnar, óvinveittur aðili.

Fyrir rithöfundinn er mótstöðumaðurinn sú persóna í frásögninni sem er næstmikilvægust. Það er mótstöðumaðurinn sem storkar aðalpersónunni, flækir málin fyrir henni og þvingar hana til að setja sig í hættu, sem verður síðan til þess að atburðarásin fer af stað.

Í mörgum sögum og frásögnum er aðalpersónan hetjan og andstæðingurinn er þrjóturinn. Þrjóturinn er oft sterk persóna sem hefur mikla möguleika á að flækja tilveruna fyrir aðalpersónunni. Varaðu þig bara á að gera andstæðinginn allt of illgjarnan og ódrengilegan! Þá verður persónan ekki trúverðug. Engin mannvera hefur eingöngu slæma eiginleika.

- Hver er helsti styrkleiki andstæðingsins?
- Hvaða góða eiginleika hefur andstæðingurinn?
- Hvernig þekkir maður aftur andstæðinginn í stórum hópi?
- Er andstæðingurinn allur þar sem hann er séður?
- Hvaða fyrri atburðir hafa haft mest áhrif á andstæðinginn?

- Hvað finnst öðrum um andstæðinginn?
- Hvað finnst andstæðingnum um sjálfan sig?
- Fyrir hverju er andstæðingurinn viðkvæmastur?

Aðalpersónan getur auðvitað átt fleiri andstæðinga sem birtast smám saman í frásögninni. Það væri samt skynsamlegt af þér að ákveða einn aðalandstæðing sem kæmi síðan snemma inn í frásögnina.

Persónur í

kringum aðalpersónuna

Aðalpersónan á sér fjölskyldu. Hverjir tilheyra henni? Hverjir eru nánustu vinirnir, þeir sem geta komið til hjálpar? Aðalpersónan getur einnig átt einhver gæludýr sem eru henni kær.

Góð regla er að gera persónur frásagnarinnar mjög ólíkar. Þá hefur þú meiri möguleika á að láta áhugaverði atburði gerast. Jafnvel besti vinur aðalpersónunnar vill áreiðanlega gera ýmislegt annað en aðalpersónan og innan fjölskyldunnar er örugglega fólk sem hefur ólíkar skoðanir og það getur skapað deilur og athafnir.

Ein mikilvæg persóna í frásögninni getur verið „bjargvættur“ sem hjálpar aðalpersónunni að ná markmiðum sínum. Bjargvætturinn getur verið einhver í fjölskyldu aðalpersónunnar en það getur líka verið einhver sem er lítið áberandi í byrjun en kemur meira við sögu þegar á líður og verður að lokum sá sem hjálpar aðalpersónunni að leysa vandamálin.



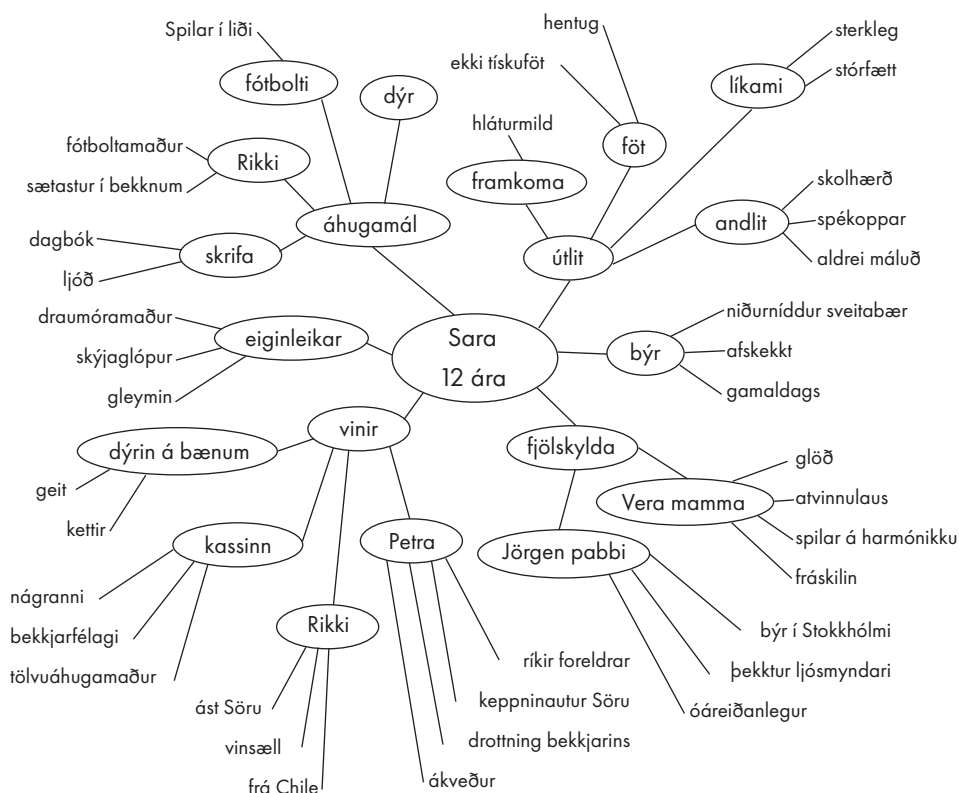
Aðrar persónur

Parftu að hafa fleiri persónur í sögunni? Hefur andstæðingurinn einhverja í kringum sig? Þegar þú hefur lagt betur niður fyrir þér hvað á að gerast í sögunni finnur þú mjög líklega að þú þarft að hafa fleira fólk. Ef til vill uppgötvar þú það ekki fyrr en þú hefur byrjað að skrifa.

Hugkort

Ef þú hefur lært að nota hugkort (einnig kallað hugarkort og hugtakakort) er það góð leið til að velta fyrir sér hvernig persóna er áður en byrjað er að skrifa. Ef þú hefur aldrei notað hugkort getur þú leitað á bókasafni eða í bókabúð að bókum sem kenna þessa tækni. Einnig er hægt að finna á Netinu ókeypis forrit á ensku til að nota við gerð hugkorta. Enska orðið fyrir hugkort er „Mind map“ og aðferðin kallast „Mind mapping“.

Þetta er hugkort um Söru, aðalpersónuna í bókinni *Leyndarmál átrúnaðargodsins* sem varð til á ritunarnámskeiði með nemendum á miðstigi.



Staður og tími

- Á hvaða árstíma gerist frásögnin? Mismunandi árstíðir gefa þér ólíka möguleika á atburðum.
- Hvar býr aðalpersónan? Í þéttbýli eða í sveit? Í höfuðborginni eða úti á landi? Í fjölbýlishúsi eða einbýlishúsi?
- Hvaða staðir aðrir geta verið mikilvægir í frásögninni?
- Ef þú lætur atburðinn gerast á stað sem er til í raunveruleikanum ættir þú að velja stað sem þú þekkir vel. Farðu og skoðaðu hann. Safnaðu smáatriðum sem geta lífgað upp á frásögnina. Ef lesandinn uppgötvar að smáatriðin hjá þér koma ekki heim og saman við raunveruleikann missir hann hæglega trúna á atburðinum líka. Jafnvel þótt sagan þín hafi ekki gerst í alvörunni vill lesandinn gjarnan trúa að hún hefði getað gerst. Röng smáatriði í staðarlýsingunum brjóta léttilega niður traustið.
- Ef þú vilt hafa meira frelsi til að skálda eitthvað um staðina getur þú auðvitað skapað nýja staði. Ef þú ákveður að frásögnin eigi að gerast í bænum Brúarkaupstað getur þú til dæmis tekið nokkur smáatriði frá Siglufirði, Kópavogi og þínum eigin heimabæ án þess að nokkur lesandi missi trúna á atburðina sem gerast þar.



Áætlunin –

Hvað á að gerast?

Áætlun um frásögn getur verið með ýmsu móti. Sumir rithöfundar skrifa ekki einu sinni neitt niður heldur hafa teikninguna í huganum. Þeir vita hvernig bókin á að byrja og enda og um það bil hvernig þeir ætla að komast frá upphafi til söguloka. Aðrir skrifa niður aðalefnið í mjög stuttu máli. Þeir punkta hjá sér á örfáar síður það sem á síðan að gerast á ef til vill hundrað blaðsíðum. Ég nota sjálfur aðallega tvær aðferðir sem henta mér við að skrifa: lítil kort og hugkort.

Lítill kort

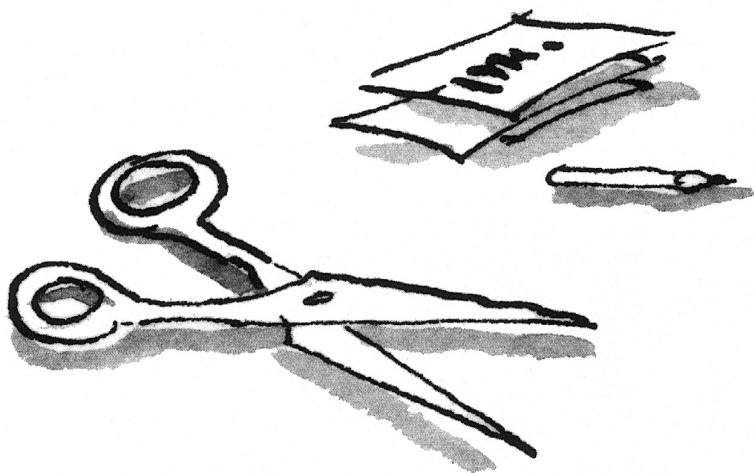
Áður en þú byrjar að vinna að áætluninni skaltu ná þér í nóg af litlum kortum eða miðum til að skrifa á. Mér finnst gott að nota kort af svipaðri stærð og þykkt og póstkort. Sjálflímandi minnismiðar úr þunnum pappír eru heppilegir ef við viljum setja teikninguna á vegginn.

- **Romsaðu upp úr þér hugmyndum** um atburði og atvik sem geta verið með í frásögninni. Því fleiri hugmyndir sem þú hefur um að velja, þeim mun meiri möguleikar eru á að finna reglulega gómsæta bita á meðal þeirra. Hvað getur aðalpersónan gert til að ná markmiðum sínum? Hvaða vandamál koma upp? Hvernig getur hún leyst vandamálin? Sættu þig ekki við það fyrsta sem þér dettur í hug án þess að hugsa um aðra kosti fyrst.

- Skrifaðu í stuttu máli hvaðeina sem gæti gerst, einn atburð eða eitt atvik á hvern miða. Skráðu líka hvenær og hvar það á að gerast.
- Þegar hér er komið hefur þú sennilega hugmyndir sem gætu dugað í margar bækur. Veldu nú, úr öllu sem þú hefur safnað, það sem þér þykir henta best að hafa með. Dreptu ekki lesandann úr leiðindum með köflum sem hvorki halda atburðarásinni gangandi né eru mikilvægir til að kynnast persónum sögunnar. Bókmenntaleg frásögn er **úrval** af því sem gerðist. Sem höfundur getur þú ákveðið að sleppa því sem ekki er áhugavert.
- Komdu reglu á miðana þína. Hvaða atvik á að koma fyrst og hvað síðast? Í upphafi getur þú haft á takteinum nokkur hugsanleg sögulok. Eftir því sem frásögnin þróast áfram sést betur hvaða sögulok verða best. Hvaða atburðir eiga að vera saman í kafla? Yfirleitt eru mest spennandi atburðirnir geymdir þar til síðast. Það er kallað að hafa **stígandi** í frásögninni. Þegar hetjan hefur leyst úr einu áhyggjuefninu kemur það næsta upp, sýnu verra. Úrslitastundin kemur í næstsíðasta eða síðasta kafla. Á sama hátt getur líka verið klókt að hafa stígandi innan hvers kafla. Það sem er mest spennandi kemur síðast, rétt áður en kaflanum lýkur.

Þegar áætlunin er höfð á lausum kortum er auðvelt að bæta við, taka í burtu eða breyta röðinni á atburðum. Á meðan ég vinn að bók er ég vanur að hafa kortin á stórri minnistöflu á veggnum.

Á næstu blaðsíðu er áætlun um kafla í bókinni *Leyndarmál átrúnaðargoðsins*. Aðalpersónan í sögunni er Sara. Hún á heima á niðurníddum sveitabæ úti á landi hjá móður sinni sem er atvinnulaus. Andstæðingur Söru er **drottning bekkjarins**, Petra, sem á heima í íburðarmesta einbýlishúsinu í Brúarkaupstað. Móðir hennar rekur snyrtistofu og faðir hennar myndbandaleigu. Petra og Sara eru báðar hrifnar af Rikka sem er nýr í bekknum. „Kassinn“ er strákur sem hefur mikinn áhuga á tölvum og er nágranni Söru.



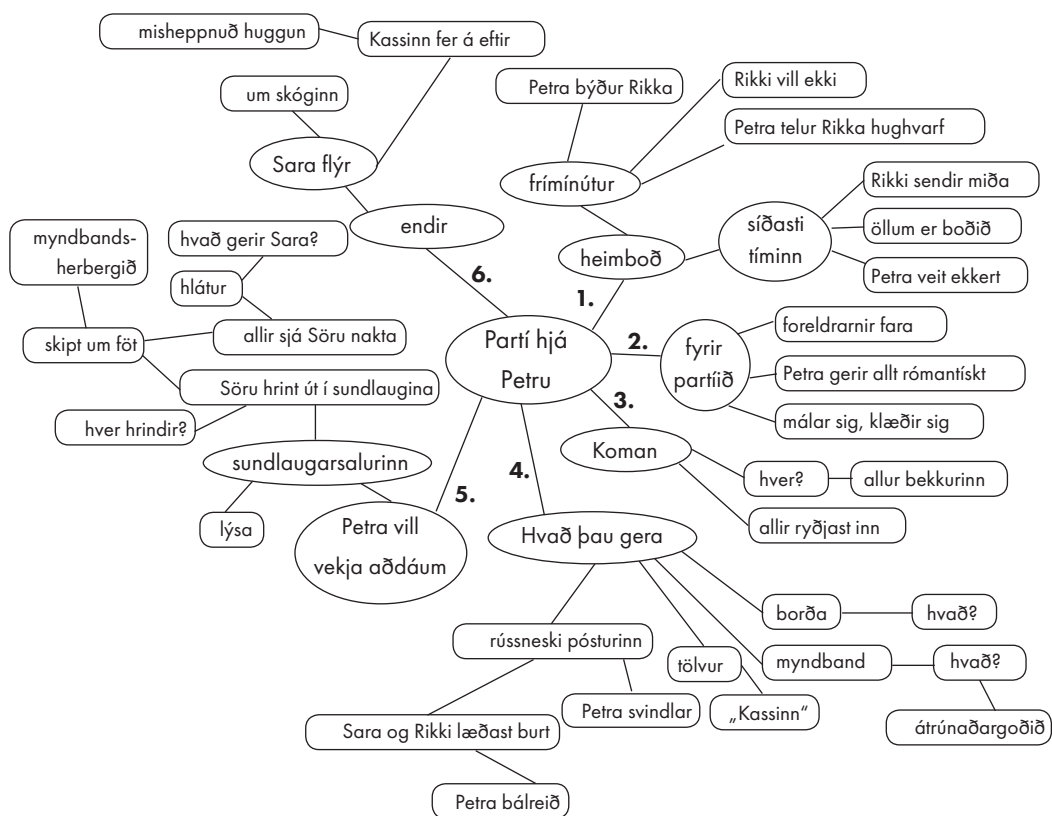
Áætlun um kaflann *Partí hjá Petru*

1. Í skólanum, föstudag í nóvember. Petra býður Rikka heim um kvöldið þegar foreldrar hennar ætla að heiman. Hún vill fá hann á kossalistann sinn. Rikki á að koma einsamall. Rikki segir öllum í bekknum að þeir séu velkomnir í partí hjá Petru.	2. Heima hjá Petru um kvöldið, rétt áður en partíið á að byrja. Lýsa íburðinum á heimilinu. Petra klæðir sig og málur. Undirbýr rómantískt kvöld, ein með Rikka. Býst við dýrlegu kvöldi með honum.
3. Heima hjá Petru. Dyrabjallan hringir. Fyrir utan stendur nær allur bekkurinn, Petru til mikillar undrunar. Allir ryðjast inn.	4. Partíið byrjar. Rússneski pósturinn (leikur; sjá viðauka aftast í bókinni), matur, geggjaðar myndbandsspólur frá myndbandaleigu pabba Söru. Petra reynir að ná Rikka fyrir sig. Rikki hefur meiri áhuga á Söru.
5. Í sundlaugarsalnum. Petra hrindir Söru í laugina í öllum fötum. Sara skiptir um föt í myndbandaherbergi hússins. Í herberginu er myndbandsupptökuvél sem Petra setur af stað. Allir í bekknum sjá í sjónvarpi þegar Sara skiptir um föt. Sara kemur fram. Allir veltast um af hlátri.	6. Í skóginum um kvöldið. Sara flýr. Kassinn hjólar á eftir henni og reynir að hugga hana. Kassinn hefnir sín á Petru vegna Söru. Hann segir öllum að foreldrar Petru séu á leiðinni heim. Allir stinga af nema Rikki. Aðeins Rikki og Petra eru eftir.

Hugkort

Það er líka góð aðferð að nota hugkort þegar bók er skipulögð. Ég byrja venjulega á að gera hugkort yfir mikilvægustu persónurnar í bókinni. Síðan geri ég hugkort yfir alla bókina. Áður en ég byrja að skrifa hvern kafla geri ég venjulega hugkort yfir hann.

Hér fyrir neðan sérð þú hugkort yfir kaflann *Partí hjá Petru*.



Bókin um Söru, Petru, félagi þeirra og átrúnaðargoðið Jesse James (sjá viðauka aftast í bókinni um Jesse James) heitir *Leyndarmál átrúnaðargoðsins* og er gefin út af sænsku bókaforlagi, *Bók fyrir alla*.

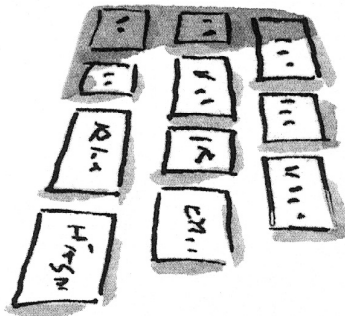
Láttu áætlunina

ekki hindra

ímyndunaraflið!

Þú þarft ekki að fylgja áætluninni sem þú hefur gert út í ystu æsar. Hún er eingöngu hjálpartæki svo þú villist ekki af leiðinni sem liggur til söguloka. Þú færð örugglega nýjar hugmyndir á meðan þú ert að skrifa. Góður rithöfundur kemur jafnvel sjálfum sér stundum á óvart. Taktu vel eftir þeim augnablikum þegar þú fyllist andagift og skrifaðu þá eins lengi og þú hefur krafta til. Þú þarft áreiðanlega að breyta áætluninni nokkrum sinnum á meðan þú skrifar langa sögu.

Ég líki rituninni oft við langt og ævintýrlegt ferðalag, skipulegg fyrirfram hvert ég ætla og hvaða staði ég vil heimsækja í ferðinni. En ég verð auðvitað að gæta að öllum þeim áhugaverðu hlutum sem skjóta upp kollinum á leiðinni. Stundum legg ég lykkju á leið mína, stundum stytti ég mér leið. Ef til vill uppgötva ég meira að segja at-hyglisverðari endastöð en þá sem ég hafði hugsað mér í upphafi. Láttu áætlunina ekki hindra ímyndunaraflið, notaðu hana frekar sem hjálpartæki svo þú villist ekki af leið.





Nú eða þá?

Nútíð og þátíð skapa mismunandi hugblæ í frásögn og gefa höfundinum margvísleg tækifæri. Þú skalt ákveða strax í upphafi í hvaða tíð þú ætlar að skrifa. Til þess að rugla ekki lesandann í ríminu er hyggilegt af þér að halda þig við sömu tíð í gegnum alla söguna nema þú hafir sérstaka ástæðu til að skipta stundum um tíð.

Liðin tíð – Þátíð

Þetta er algengasta tíð frásagna. Rithöfundurinn segir frá einhverju sem þegar hefur gerst. Þetta gefur sögumanninum frelsi til að líta yfir liðna atburði, gera athugasemdir og gefa skýringar.

Sara leit út um lestargluggann og sá frosna akrana þjóta fram hjá. Konan sem sat á móti henni angaði af ilmvatni og lét móðan mása um barnabörnin sín.

– Stokkhólmsmiðstöð næst! hljómaði úr hátölurunum.

Sara flýtti sér að tína saman tímaritin sín og sælgætið sem lá dreift um sætið. Lestin hægði ferðina, stöðvaðist alveg og dyrnar opnuðust. Hún stóð upp, tók töskuna sína, hoppaði ofan úr lestinni og lenti á brautarpallinum.

Nú tíð

Frásögn sem er rituð í nú tíð gefur meiri nálægð. Lesandanum finnst hann vera með einmitt þegar atburðirnir gerast.

Sara byrjar að verða óróleg. Hún sér ekki pabba nokkurs staðar. Það er marga fólk á ferli og ómögulegt að koma auga á hann í þessu mannhafi. Hún hvarflar augunum eftir húsveggjunum inn í skotin þar sem bara

eiturlyfjasalar halda til. Enginn pabbi! Sara gengur að bekk sem hún sér, stígur upp á hann og skyggnist um en sér hvergi pabba. Vonlaust! Seinn eins og venjulega! Þó hefur hann lofað að taka á móti henni. Eftir hálf tíma skilur Sara að pabbi hennar hefur alveg gleymt að hún sé að koma. Hún leitar að kortinu í töskunni sinni og gengur af stað.

Skipta um tíð

Lesandann getur orðið svolítið ringlaður ef rithöfundur skiptir oft um tíð í sömu efnisgrein.

Bændagata 2a. Hamingjusöm gengur Sara upp tröppurnar. Það söng innan í henni því nú er hún loksins komin heim til pabba. Sara lítur á nafnskiltin sem voru við hverjar dyr. Hún lítur í kringum sig í stigaganginum. Þar voru tveir gluggar sem sneru að húsagarðinum. Í gluggunum eru lítil plastblóm sem einhver hafði rífið af blöðin.

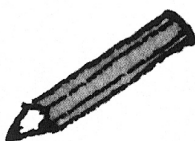
Stundum getur samt sem áður verið ástæða til að skipta um tíð. Til dæmis er hægt að hafa aðalatburðarásina í nútíð, líta til baka yfir farinn veg í þátíð og horfa fram á við í framtíð.

Sara hringir dyrabjöllunni hjá pabba. Hún heyrir ekkert fótatak, ekki hið minnsta hljóð innan úr íbúðinni. Nágrannarnir þá, vita þeir ef til vill hvar pabbi er? Hljóðið í dyrabjöllunni rýfur kuldalega þögnina. Hurðin er tekin úr lás. Kona í bleikum morgunslopp og með krullupinna í hárinu opnar.

– Ef þú ert að leita að pabba þínum þá get ég sagt þér að hann er farinn til Malasíu, segir konan og lokar dyrunum.

Sara sest í ískaldan stigann. Hvað á hún að gera núna? Taka fyrstu lest heim aftur? Mamma verður fokill þegar hún fær að heyra þetta og Petra mun stríða henni meira en nokkru sinni. Ef til vill er þetta bara eitt af þeim ófáu skiptum sem pabbi er að spauga með hana. Síðast þegar Sara kom til hans mætti hann henni við brautarstöðina klæddur eins og pönkari. Síðan fóru þau á Hard Rock kaffi og borðuðu heimsins bestu hamburgara.

Ritunaræfing



Veldu þér stuttan texta sem þú hefur nú þegar skrifað. Skrifaðu hann aftur í mismunandi tíð. Íhugaðu hvaða tíð hentaði einmitt þessum texta best.

Hún eða ég?

Hver er það sem segir frá í bók? Oftast er það sögu-maður sem stendur fyrir utan það sem gerist og veit allt um persónurnar og það sem kemur fyrir þær. Þessi frásagnaraðferð er mikið notuð í sögum. Sögumaðurinn sem veit allt, er alvitur, segir lesandanum hvað hefur gerst án þess að vera sjálfur með sem persóna í atburðunum.

Það getur líka verið einhver af persónunum sem er með í bókinni sem segir frá í fyrstu persónu (ég-frásögn). Oftast er það aðalpersónan sem segir frá því hvernig hún upplifir það sem gerist. Það getur líka verið einhver önnur persóna í bókinni sem segir frá.

Í sumum bókum er notuð blanda af þessum tveimur ólíku aðferðum. Stundum er það alvitri sögumaðurinn sem segir frá, stundum er það einhver af persónum bókarinnar sem segir frá í fyrstu persónu. Áður en þú byrjar að skrifa langa frásögn er hyggilegt að ákveða hvaða frásagnaraðferð þú ætlar að nota. Þú getur prófað þig áfram með því að skrifa upphaf sögunnar á mismunandi hátt til að finna út hvaða sjónarhorn hentar sögunni þinni best.



Alvitur sögumaður

sem stendur fyrir utan

atburðarásina

Alvitri sögumaðurinn veit meira en persónurnar sem sagt er frá og það gefur höfundinum frelsi til að segja frá hverju sem er. Hægt er að segja frá því sem komið hefur fyrir persónurnar áður og því sem mun gerast í framtíðinni. Alvitri sögumaðurinn getur flutt sig hvert sem er, bæði í tíma og rúmi.

Í textanum hér fyrir neðan getur alvitri sögumaðurinn sagt frá því sem bekkurinn gerir við varðeldinn og því sem Sara er að gera á sama tíma í veiðarfæraskúrnum. Ef Sara hefði verið sögumaður hefði höfundurinn ekki getað lýst hópnum við varðeldinn áður en Sara kom þangað. Ef einhver annar í bekknum hefði verið sögumaður hefði ekki verið hægt að segja frá því sem Sara var að gera í veiðarfæraskúrnum.

Krakkarnir í bekknum sátu á mosapöktum trjástubbum í kringum varðeldinn sem glóði í myrkrinu. Sara var ekki enn komin þangað. Hún hafði farið til baka að veiðarfæraskúrnum til að leita að myndunum sínum. Milla, sem var einmitt að byrja með Nikulási, sat á sama trjástubb og hann og daðraði við hann. Petra rúllaði trjástubb til Rikka og settist þar. Í loftinu var lykt af báli, kartöfluflogum, grilluðum pylsum og glóðarsteiktum aborra. Sverrir spilaði á gítarinn sinn.

Sara flýtti sér að varðeldinum með myndirnar af sér og Jesse James, átúnaðargoði sínu. Hún hafði beðið eftir

Þessu augnabliki allan daginn. Nú fengi Petra borgað
svo hún þegði! Sigrí hrósandi dró hún fram myndirnar.
– Skoðið þetta!
Allir ráku upp stór augu og þyrptust í kringum Söru.
Myndirnar gengu á milli. Allir voru fullir aðdáunar.
Hugsa sér, að Sara hefði hitt Jesse James! Þegar mynd-
irnar komu til Kassans sá hann strax að eitthvað var
bogið við þær. Hann grandskoðaði myndirnar.
– Hann hlýtur að kunna vel á tölvur, hann pabbi þinn.
Þó hefur hann ekki vandað sig nóg. Það hefur verið
fíktað við þessar myndir. Það sést strax að þær eru sam-
settar úr mörgum mismunandi myndum.

Ég-frásögn

Frásögn sem er skrifuð í fyrstu persónu gefur meiri nálægð við aðal-
persónuna. Það er auðveldara fyrir lesandann að lifa sig inn í tilfinn-
ingar og hugsanir Söru í textanum hér á eftir. Hann er þar að auki
skrifaður í nútíð sem stuðlar að því að lesandanum finnst hann vera
með Söru þegar hlutirnir gerast.

Þessi aðferð er skyld aðferðum kvikmyndarinnar og leikhússins þar
sem sögumann vantar en allt er byggt á samtölum og sviðsetningu.

Ókostirnir við þessa aðferð eru að hún setur höfundinum skorður.
Það er aðeins hægt að skrifa um það sem sögumaður veit, skynjar
og upplifir sjálfur.

Allir snúa sér að mér. Ég er miðpunkturinn. En á allt annan hátt en ég hef hugsað mér. Helst vil ég gufa upp eins og bensín sem hefur runnið út. Allir í bekknum stara og stara. Ég get þetta ekki. Hvernig gat hann? Og það Kassinn af öllum! hugsa ég og þýt inn í myrkrið, burt frá hæðnislegum athugasemdum Petru. Uglurnar húa. Ískalt grasið vefur sig um fætuna og vill ná mér.

– Sara, komdu aftur! hrópar Kassinn.

Ég heyri að hann kemur á eftir mér. Ef hann hefði mætt í íþróttatímana í staðinn fyrir að sitja fyrir framan tölvuna hefði hann haft meiri möguleika á að ná mér, hugsa ég og fel mig á bak við runna. Eftir svolitla stund sé ég Kassann hlaupa móðan og mäsandi fram hjá og hverfa aftur í myrkrinu. Það byrjar að rigna. Hér get ég ekki staðið í alla nótt. Mér verður hugsað til eyðikotsins sem Sverrir talaði um. Það á víst að vera orðið gamalt og hrörlegt en það er þó staður þar sem ég get verið í nótt.

Blanda af

frásagnaraðferðum

Það er um margar leiðir að velja þegar báðum frásagnaraðferðum er blandað saman. Þannig getum við nýtt okkur kosti beggja. Ein leið er til dæmis að hafa alvitran sögumann en láta stundum einhverja persónu hugsa eða tala við sjálfa sig á innra eintali.

Sverrir hafði komið af stað leitarkeðju til að leita að Söru. Ljósín glömpuðu í myrkrinu. Sara sá Ólafi bregða fyrir. Hann hrópaði aftur og aftur með múturöddinni sinni. Sara faldi sig á bak við stóran stein. Ólafur fór mäsandi og blásandi fram hjá. Eftir svolítinn tíma hélt Sara áfram eftir stígnum að eyðikotinu.

Hvernig gat Kassinn verið svona andstyggilegur, hugsaði hún. Hann sem hefur verið eini almennilegi félaginn minn í bekknum. Svo kemur hann og ljóstrar upp að myndirnar af mér og Jesse James eru bara svik! Ég hef andstyggð á Kassanum. Það þýðir ekki fyrir hann að biðja um fyrirgefningu, jafnvel þótt hann biðji þúsund sinnum. Ef honum líkaði við mig í alvöru, þá hefði hann þagað. Þetta er líka pabba að kenna. Hann getur ekki verið mikill ljósmyndari þegar hann gerir myndirnar svo illa að það sést að þetta eru svikamyndir. Ég skal skrifa pabba og segja honum hvað hann hefur gert. Segja honum að ég ætli að fara og drekkja mér ef hann kippir þessu ekki í lag. Nú fer ég að skilja af hverju mamma vildi aldrei giftast honum.

Að lokum höfðu allir gefist upp á að leita nema Kassinn. Hann var með slæma samvisku því hann hafði orðið til þess að Sara lét sig hverfa. Kassinn ákvað að halda áfram og leita einn í dimmum skóginum. Ef til vill í eyðikotinu, hugsaði hann og gekk af stað í áttina að hrörlegu kotinu.

Önnur leið til að blanda saman frásagnaraðferðum er að láta einhverja persónuna skrifa bréf eða dagbók.

Það liðu margir klukkutímar áður en Kassinn loksins fann kotið. Rennvotur lagðist hann á kné við hliðina á Söru sem svaf og strauk varlega með handarbakinu yfir vanga hennar.

– Sara, ég skal aldrei aftur vera vondur við þig, bara að þú fyrirgefir mér. Þú ert svo sæt og góð.

– Farðu, sagði Sara og opnaði augun.

Kassinn eldroðnaði þegar hann skildi að hún hafði verið vakandi og heyrt hvað hann sagði.

– Fyrirgefðu þetta með myndirnar. Ég varð bara svo montinn og ákafur þegar ég uppgötvaði hvað pabbi þinn hafði gert.

– Komdu þér í burtu héðan, sagði ég. Ég vil aldrei sjá þig aftur!

Það var farið að birta. Sara settist við gluggann og tók fram dagbókina sína.

KÆRA DAGBÓK

Nú er allt búið. Allir í bekknum hata mig! Allir vita að ég hef logið um Jesse James. Enginn mun nokkurn tímann gleyma þessu. Það er eins gott að ég deyi núna. Ég get jú alltaf drekkt mér, eða setið hér og dáið úr sulti. Það er sennilega auðveldast að drekkja sér en ef ég iðraðist nú eftir á! Það myndi heldur enginn fást neitt um það þótt ég dæi, ekki einu sinni taka eftir því. Rikka finnst áreiðanlega að ég sé heimsk, eigingjörn stelpa sem hugsar bara um sjálfa mig. Hvað ætli hann sé að gera núna? Hann situr örugglega á einhverjum indælum stað og er að kyssa Petru. Hvað er ég í samamburði við hana? Líklega ekkert.

Æfingarverkefni

1. Athugaðu í hvaða tíð nokkrar af uppáhaldsbókum þínum eru skrifaðar.
2. Veldu þér vel þekkta en ekki of langa sögu. Skrifaðu hana aftur og láttu mismunandi sögupersónur eða dýr segja söguna.



Að ná athygli lesandans



Hvernig gerir maður frásögn sína svo hrífandi að sá sem byrjar að lesa geti ekki lagt bókina frá sér fyrr en sagan er búin? Í þessum kafla kynnist þú nokkrum þeim brögðum sem höfundar geta nýtt sér.

- áhugaverð byrjun
- spennna
- tilfinning fyrir persónum sögunnar og nálægð við þær
- óvænt atvik
- kímni

Byrjunin

Ef sagan grípur ekki lesandann fljótlega er hætta á að hún verði alls ekki lesin. Þess vegna er byrjunin svo gríðarlega mikilvæg. En hver getur byrjað á nýrri sögu með því að skrifa fyrst stórkostlega byrjun? Ég get það ekki og vísast ekki margir aðrir rithöfundar heldur.

Ég er ekki vanur að hafa áhyggjur af hvernig byrjunin á að vera þegar ég hefst handa við nýtt verk. Þá sæti ég líklega í marga daga án þess að komast í gang. Byrjunin er svo mikilvæg að ég get alla jafna ekki skrifað hana fyrir en afgangurinn af sögunni er ljós. Oft verður byrjunin að fyrsta kafla eitthvað sem kemur upp nokkru síðar, ef til vill ekki fyrir en í öðrum eða þriðja kafla við fyrstu skrif.

Nokkur ráð sem þú getur byrjað með



- Góð regla er að byrja frásögnina á augnabliki þegar aðalpersónan lendir í einhverju sem breytir tilveru hennar. Að byrja á samtali eða atburði er venjulega góð leið til að ná athygli lesandans strax.
- Atburðir í sögu þurfa ekki að koma í tímaröð, það er að segja í þeirri röð sem þeir raunverulega gerðust. Stundum getum við breytt röðinni á atburðunum og sagt frá því sem hefur gerst áður

í atriðum þar sem við lítum aftur til fortíðarinnar. Svona byrjar til dæmis *Leyndarmál átrúnaðargoðsins*.

– Ef Jesse James kemur í afmælisboðið hennar Söru lofa ég að ganga nakin þegar ég verð Lúsía skólans, sagði Petra.

– Hvernig getur þú verið svona viss um að verða Lúsía? spurði Rikki.

– Hverja ættuð þið annars að kjósa? Þessa þarna feitu Söru með rottulitaða hárið kannski!

– Hún er nú ekki feit. Mér finnst hún frekar sæt.

– Sæt! Beljan sú arna!

Allt þetta um Petru sem nakta Lúsíu og um átrúnaðargoðið Jesse James byrjaði með bréfi og mynd sem Sara fékk frá pabba. Það gerðist einn kaldan dag, himinninn var ömurlega grár og vindurinn reif fyrstu gulu lafin af trjánunum.

- Það er gott að kynna aðalpersónurnar snemma. Lesandinn vill fá að vita eins fljótt og auðið er um hverja sagan fjallar.
- Byrjaðu samt ekki með langri mannlýsingu því það getur hæglega orðið til þess að lesandanum fari að leiðast. Geymdu ítarlegu lýsinguna þar til síðar og láttu í staðinn aðalpersónuna gera eða segja eitthvað sem vekur forvitni lesandans eða segja eitthvað mikilvægt um sig sjálfa.
- Til þess að það verði spennandi að lesa áfram ætti aðalpersónan þegar í byrjun að vera í einhverjum vanda eða eiga sér ósk. Lesandinn á að spyrja sig: Hvernig ætli þetta fari nú? Gengur Petra um nakin ef hún verður Lúsía?
- Byrjaðu gjarnan á því að gera lesandann forvitinn en varaðu þig á að dylja ekki svo mikið að hann verði ruglaður.

Æfingarverkefni

Finndu nokkrar bækur og athugaðu hvernig þær byrja. Hvaða byrjanir vekja hjá þér forvitni svo að þú vilt lesa meira? Þú kemst að raun um að þær eru mjög ólíkar. Engar ákveðnar reglur eru um það hvernig á að byrja, engin aðferð sem hægt er að segja að sé sú besta.

Spenna

Að byggja upp eftirvæntingu vegna leiksloka er algengasta aðferðin við að halda áhuga lesandans vakandi (hvernig ætli þetta fari nú?). En spennan liggur ekki alltaf í því hvort aðalpersónunni takist að leysa vandamál sín eða ekki. Í unglingabókum tekst hetjunni nær alltaf að leysa málin að lokum. Spennan felst þá í því hvernig hún ætli að fara að. Að byggja upp eftirvæntingu vegna leiksloka gefst þess vegna oft vel.

Höfundurinn er vanur að skapa vandamál fyrir aðalpersónuna strax í fyrsta kafla. Hún berst við erfiðleikana og kemst yfir þessa fyrstu hindrun. Þá skjóta upp kollinum ný atvik eða erfiðar persónur sem skapa ný og veigameiri vandamál. Til að halda spennunni og eftirvæntingunni þurfa hindranir og vandamál að verða stærri, ekki minni, eftir því sem líður á frásögnina. Það er kallað að hafa **stígandi** í frásögninni. Stígandinn heldur áfram að vaxa með atburðarásinni þar til hámarki er náð í úrslitaatriðinu þegar aðalpersónan stendur frammi fyrir sínu síðasta og um leið flóknasta vandamáli. Ef henni tekst líka að leysa þetta síðasta vandamál endar sagan vel og málinu lýkur.

Framhaldspættir og flestar ævintýramyndir í sjónvarpinu eru gerðar á þennan hátt. Athugaðu uppbyggingu nokkurra slíkra þátta og mynda næst þegar þú færð tækifæri til. Þetta einfalda bragð hefur verið notað af mörgum fremstu rithöfundum heims. Þú skalt líka reyna það næst þegar þú skrifar sögu.



Spenna þarf ekki

að vera ofbeldi

Algeng aðferð við að skapa spennu í kvikmynd er að láta einn karl elta annan. Það getur verið á hestbaki með byssu í hendi, með sögu-
legum bílaeltingaleik í þéttri borgarumferð, á húspökum hátt fyrir
ofan göturnar eða með klifri í lóðréttum klettum þar sem hetjan
missir næstum því takið nokkrum sinnum. Andrés Önd eltir íkorna
og Tommi eltir Jenna í mynd eftir mynd. Í hvert sinn fylgjumst við
spennt með þótt við vitum að hetjan muni bjargast. Lokauppgjörið
er allajafna ofsalegt einvígi með miklu ofbeldi. Þetta er áhrifamikil
leið til að skapa spennu í kvikmyndum.

Þeim sem reynir að nota sama bragð í skrifaðri frásögn misheppnast
iðulega. Lesandinn verður fljótlega hundleiður á eltingaleik og of-
beldisfullum slagsmálum nema rithöfundurinn sé mjög fær í að end-
urskapa með orðum. Betri leið til að skapa spennu í skrifaðri frásögn
er að finna hana í hversdagslegum atburðum. Þá þekkir lesandinn
auðveldlega sjálfan sig og upplifir atburðina á eigin skinni. Þetta
gæti satt að segja verið ég! Að verða mikið mál að pissa og vera þá
einmitt úti á sjó á róðrabáti með nýju ástinni sinni, verður sennilega
meira spennandi aflestrar en atriði þar sem froskmaður eltir bátinn.

Að skapa spennu

er að láta

lesandann bíða

Algenzt bragð til að gera lesandann forvitinn er að láta kafla enda í miðjum spennandi atburði. Næsti kafli þarf ekki að byrja með beinu framhaldi, heldur getur hann fjallað um eitthvað annað sem höfundinum finnst mikilvægt að segja frá. Að skapa spennu er að láta lesandann bíða án þess að láta honum leiðast. En þú mátt ekki bíða svo lengi með framhaldið að lesandinn tapi þræðinum eða gleymi vandamálinu.

Að gera það

leiðinlega

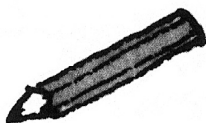
spennandi

Margt af því sem okkur þykir skemmtilegt að gera og njóta í daglegu lífi er ekkert gaman að lesa um. Að sitja á kletti við árbakkann og veiða klukkutímum saman er unun fyrir suma. Líka að ríða út í náttúruna á uppáhaldshestinum sínum, renna áfram í kajak á bugðóttri á eða sitja á lækjarbakka við sólsetur og kyssa þann sem manni þykir vænt um.

Lýsingar á svona viðburðum verða hæglega leiðinlegar aflestrar. Margir sleppa því að lesa þær til að komast áfram í atburðarásinni. En það er til einfalt bragð sem gerir svona viðburði spennandi: settu einhverja hættu inn í umhverfið þar sem persónurnar eru. Sá sem les á að vita fyrirfram um hættuna en ekki persónurnar í sögunni.

Ef lesandinn fær að vita fyrirfram af mannýgu nauti úti í haganum sem liggur að lækjarbakkanum þar sem ástfangna parið situr og kyssist, þá getur þú teygt atriðið yfir margar blaðsíður án þess að það verði leiðinlegt. Lesandinn veltir fyrir sér allan tímann hvenær nautið komi og hvernig fari þá. Í atriðinu með siglingunni á kajaknum getur þú til dæmis frætt lesendur um að það sé foss aðeins neðar í ánni eða að stífla ofar í ánni sé alveg að breyta. Reiðmanninn getur þú látið vera á leið inn á æfingaskotsvæði án þess að hann viti um það. Það bragð að setja yfirvofandi hættu inn í atriði er góð aðferð þegar þú vilt koma að nauðsynlegum staðreyndum, svo sem staðar- og mannlýsingum, án þess að lýsingarnar verði of langdregnar.

Ritunaræfing



Skrifaðu um hversdagslegan atburð í lífi þínu, til dæmis þegar þú borðar morgunverð, ferð í skóla eða burstar tennurnar eins og það væri spennandi atriði í reyfara.



Komdu

á óvart en

plataðu ekki



Sá sem les bók reynir ómeðvitað allan tímann að giska á hvernig allt muni fara og hvað muni koma fyrir aðalpersónuna í næsta kafla. Það er leiðinlegt að lesa bók þegar alltaf er hægt að giska á hvað muni gerast næst. Þess vegna er mikilvægt að koma af og til á óvart, láta eitthvað annað gerast en það sem lesandinn býst við.

Góður rithöfundur á að koma lesandanum á óvart án þess að plata hann. Öllum þykir gaman að láta koma sér á óvart en enginn vill láta plata sig. Lesandann á að gruna hvað muni gerast en verða samt hissa. Þess vegna er mikilvægt að undirbúa hvern óvæntan atburð með því að sá smáum fræjum að því sem síðar muni gerast. Lesandinn á að geta haft grun um eitthvað en ekki persónurnar í bókinni sem verða fyrir hinu óvænta. Gefðu lesandanum gjarnan það sem hann býst við en ekki á þann hátt sem hann hefur giskað á. Hið óvænta á að fá lesandann til að hugsa „aha, einmitt, svona hlaut það að vera, að ég skyldi ekki hafa giskað á það!“

Dæmi um að koma á óvart

án þess að plata

Í bókinni minni *Þrumudrykkur og knall* hefur aðalpersónan, Matti, lofað Nönnu að líta eftir Fídó um helgina þar sem hún ætlar að heiman. Nanna er drottning bekkjarins, sú sem allir vilja vera með. Matti, sem er hræddur við hunda, heldur að Fídó sé hvít rotta. Þegar Nanna kemur með Fídó lendir Matti í fyrsta óvænta atburð-

inum. Það kemur í ljós að Fídó er heljarstór, írskur úlfhundur. Hvert áhyggjuefnið rekur annað þegar Matti reynir að annast Fídó. Matti lýgur og stelur. Hann svíkur vinkonu sína sem hann er þó hrifinn af og það er honum að kenna að skátakofinn brennur til grunna. Allt þetta gerir hann til að Nanna meti hann einhvers fyrir að passa hundinn hennar. Þegar Nanna kemur aftur kemur í ljós að hún á alls ekki Fídó. Nokkrir félagar í bekknum höfðu fundið Fídó bundinn fyrir utan járnbrautarhótelíð og viljað stríða Matta með því að senda Nönnu til hans og biðja hann um að gæta hundsins. Fyrir Matta verður þetta auðvitað mikið áfall og afskaplega óvænt. Lesandinn verður líklega einnig hissa en er ekki blekktur. Hér og þar í frásögninni er að finna vísbendingar sem gefa lesandanum færi á að komast að hinu sanna um Fídó.

Láttu ekki aðalpersónuna

vita meira en lesandann!

Góður höfundur getur verið eins andstyggilegur og hann vill við persónurnar í sögunni en hann verður að vera heiðarlegur við lesendur sína. Það er slæmur endir á langri frásögn að segja að allt hafi bara verið draumur. Það er að plata lesandann. Allir atburðir sem koma á óvart og auka þannig spennuna eru óvæntar hindranir og erfiðleikar sem aðalpersónan lendir í. Hún hefði aldrei getað látið sig dreyma um að allir þessir erfiðleikar yrðu á vegi hennar. Aftur á móti á lesandann að geta grunað það fyrirfram.

Ruglaðu ekki lesandann

með of mörgum óvæntum atburðum!

Ef óvæntir atburðir eiga að gefast vel sem aðferð til að vekja áhuga mega þeir ekki koma of þétt. Ef það eru óvænt atvik á hverri blaðsíðu verður lesandinn bara ruglaður í kollinum. Láttu atvikin oftast fara eins og lesandinn getur giskað á. Sýndu síðan styrkleika þinn einstöku sinnum með einhverju sem kemur verulega á óvart. Þannig reynist þetta bragð best.



Tilfinning og innlifun

Þegar þú lest góða bók lifir þú þig inn í það sem kemur fyrir persónurnar. Þú syrgir og gleðst með aðalpersónu bókarinnar, þú grætur ef til vill eða hlærð hátt þegar þú lest. Að skrifa þannig að þú skapir nálægð við persónur frásagnarinnar er mikilvæg leið til að gera frásögnina áhugaverða. Höfundurinn verður sjálfur að geta lifað sig inn í persónurnar til að gefa þeim líf.

Leiðbeiningar um hvað þú getir gert til að skapa slíka nálægð er að finna í eftirfarandi köflum:

AÐ LÝSA PERSÓNUM

AÐ ENDURSKAPA

AÐ BYGGJA UPP LANGAR FRÁSAGNIR

(kaflinn um persónur)

NÚ EÐA ÞÁ?

HÚN EÐA ÉG?

Það er sérstaklega mikilvægt að frásögnin sé skapandi þegar þú vilt fá nálægð við persónurnar. Ekki skrifa: Sara varð glöð. Lýstu í staðinn því sem Sara gerði þannig að lesandinn sjálfur upplifi gleði Söru.

Kímni

Þú átt örugglega bækur sem þú lest gjarnan aftur, bara af því að þær eru svo skemmtilegar. Gamansemi er ágætis aðferð til að auka áhuga lesandans og fá hann til að lesa áfram.

Þegar við horfum á kvikmynd hlæjum við að fólki sem dettur, hreyfir sig skringilega, hermir eftir öðrum eða fær einhverja hluti í höfuðið. Þegar á að segja frá þessu með orðum er erfitt að fá lesandann til að hlæja að sömu atburðum ef höfundurinn er ekki mjög fær í að endurskapa, það er að skrifa þannig að lesandinn sjái fyrir sér myndir. Í skrifuðum texta verðum við venjulega að notast við aðrar aðferðir til að fá lesandann til að hlæja.

Góð aðferð er að láta lesendurna vita eitthvað sem persónur í bókinni vita ekkert um. Þannig skapast grunur um að einhver komi til með að lenda í einhverju óvæntu. Þorpararnir sem koma til að taka gullpeningana hennar Línu langsokks hafa ekki hugmynd um hversu sterk hún er. Þess vegna bíðum við með öndina í hálsinum eftir því sem muni gerast og hlæjum hjartanlega þegar þeir lenda í vandræðum. Við hlæjum með Línu að þorpurunum.

Andstæðingurinn eða þrjóturinn í bók má verða sér til eins mikillar skammar og þú vilt í tilraunum sínum til að koma aðalpersónunni í vandræði. Við hlæjum gjarnan að honum. Við eigum helst að hlæja með aðalpersónunni, sem okkur líkar venjulega vel við, þegar hún lendir í óvenjulegum aðstæðum.

Í bókinni *Leyndarmál átrúnaðargoðsins* hlæjum við að því þegar Petra er að undirbúa rómantískt kvöld, bara fyrir sig og Rikka. Lesendurnir vita að allur bekkurinn er á leið heim til Petru og bíða með eftirvæntingu eftir því hvað Petra muni segja og gera þegar hún opnar dýrnar og sér tuttugu krakka fyrir utan. Aftur á móti hlæjum við ekki að Söru þegar henni er hrint út í sundlaugina í partíinu.

Dyrabjallan hringdi.

– Hann kemur samt! hvíslaði Petra og flýtti sér upp stigann, ýfði hárið, opnaði dyrnar og sagði með sínu mest töfrandi brosi:

– Hello darling!

Þarna stóð Kassinn, alveg steinhissa, fyrir framan hana.

Og bak við hann stóðu allir í bekknum nema Rikki.

Þarna var Sara, Fríða, Jóna, Tommi, Alli og margir aðrir.

Petra varð eldrauð í framan.

– Eh ...é ... ég er upptekin í kvöld! sagði hún og ætlaði að skella aftur hurðinni þegar hún sá Rikka stíga fram úr þvögunni.

– Hæ, Rikki! Velkominn! sagði Petra.

– Hæ! Ég sagði öllum hinum frá! Gerir það nokkuð til? spurði Rikki og hló.

– Já ... nei ... eiginlega ekki!

– Komið, nú förum við inn, öskraði Tommi.

Áður en Petra gat stöðvað hann ruddust allir inn og partíið var byrjað.



Við hlæjum gjarnan þegar þeir sem eru montnir og hafa völd verða sér til skammar. Þegar þeir sem veikari eru lenda í því sama finnst okkur það sárgrætilegt.

Önnur aðferð við að skapa broslegar aðstæður er að setja hlut eða veru á stað þar sem þau eru alls ekki vön að vera. Kýr í haga kemur venjulega engum til að hlæja en ef sama kýr kemur inn í salinn við skólaslit getur það vakið hlátur hjá mörgum.

Þegar Petra er klædd fötum eftir allra nýjustu tísku í partíinu sínu er það ekkert til að hlæja að. Aftur á móti verður það strax hlægilegt þegar hún mætir í slíkum fötum í sumarþúðir skólans á afskekkttri eyju.

Forðist langar

flutningaleiðir!

Með flutningaleiðum á ég við kafla í frásögninni með lýsingum sem ekki ná að vekja áhuga lesandans. Á slíkri leið finnst hvorki spennna né neitt sem kemur á óvart, hvorki tilfinning né kímni.

Þegar þú hefur lokið við söguna er skynsamlegt að lesa hana vel yfir og leita að köflum eða þáttum sem hugsanlega gætu verið leiðinlegir aflestrar. Veltu fyrir þér hvort þú þurfir endilega að hafa þessa þætti með. Ef þeir eru nauðsynlegir getur þú ef til vill gert þá áhuga-verðari með því að bæta við spennu, tilfinningu, einhverju sem kemur á óvart eða einhverju fyndnu.

Þú getur líka skapað tilbreytingu í frásögninni með því að breyta máli og stíl. Stundum þjóta málsgreinarnar áfram í áköfum takti með stuttum orðum og stuttum setningum. Stundum liðast málið áfram, hægt eins og í vögguvísu.

Gættu vel að þeim möguleikum sem tungumálið gefur til blæbrigða!

Nokkur algeng mistök og hvernig þú getur forðast þau



**Ekki skrifa frásagnir annarra,
heldur þínar eigin!**

Treystu á þínar eigin hugsanir og íhuganir. Ekki láta freistast til að skrifa um það sem þú sérð í sjónvarpinu eða lest í bókum annarra. Gakktu í staðinn út frá þínu eigin hversdagslífi, þínum draumum og þínum ótta. Taktu með öllum skynfærunum eftir því sem er í kringum þig og beittu hugmyndafluginu í framhaldi af því. Enginn getur skrifað þína sögu betur en þú.

Gefðu þér svigrúm!

Vertu ekki of hikandi og varkár! Ekki skrifa eins og þú heldur að félagarnir eða kennarinn þinn vilji hafa frásögnina. Skrifaðu eins og þú vilt!

Haltu þig við efnið!

Ekki sitja og leiðréttast og athuga hvort staðreyndir eða málfarið sé rétt á meðan þú skrifar. Hirtu ekki um þótt sum orðin séu ef til vill rangt stafsett. Ekki breyta því sem þú hefur nýlokið við að skrifa. Annars er hættast á að þú ljúkir aldrei við söguna. Haltu þig við efnið og bíddu með að breyta og leiðréttast þar til þú hefur skrifað heilan þátt eða kafla.

Hugsaðu þig um fyrst!

Hugsaðu vel um hvert þú stefnir áður en þú byrjar. Ef þú byrjar að skrifa sögu án þess að hafa nokkra hugmynd um hvernig henni á að ljúka er hættast á að þú festist á miðri leið og náir ekki góðum endi.

Endurskapaðu

Ekki segja frá því hvað persónunum finnst. Láttu lesandann í staðinn skilja það af því sem persónurnar segja og gera.

Segðu ekki frá öllu!

Í ritun felst að velja skynsamlega úr öllu því sem gerist og sagt verður frá. Ekki taka allt með. Milli atriða geta verið löng bil, bæði í tíma og rúmi. Gefðu lesandanum tækifæri til að nota eigið ímynd-unarafl og fylla út í það sem gerist milli atriða. Listin að gera lesanda hundleiðan er að segja frá öllu.

Ekki skrifa of langt mál!

Reyndu að ákveða hversu löng frásögnin á að vera þegar þú gerir áætlunina. Hversu marga og hversu langa kafla þarft þú til að segja söguna? Það er betra að skrifa stuttan texta og endurskoða frásögnina síðan rækilega en að skrifa langan texta og megna síðan ekki að snyrta hann til svo hann verði reglulega góður.

Hikaðu ekki við að sleppa einhverju

Þeim sem ekki eru vanir að skrifa finnst erfitt að skrifa langan texta. Í skólanum heyrum við oft kennara segja: „Getur þú ekki skrifað aðeins meira? Þú hlýtur að geta skrifað eina síðu enn!“ Þá er auðvelt að trúa að því lengri sögur sem við skrifum, þeim mun betri verði þær.

Fyrst verðum við að æfa okkur að skrifa langan texta þannig að hann verði ekki lítilfjörlegur. Þegar við höfum lært það er nauðsynlegt að læra að strika út það sem ekki er mikilvægt og ekki höfðar til lesandans.

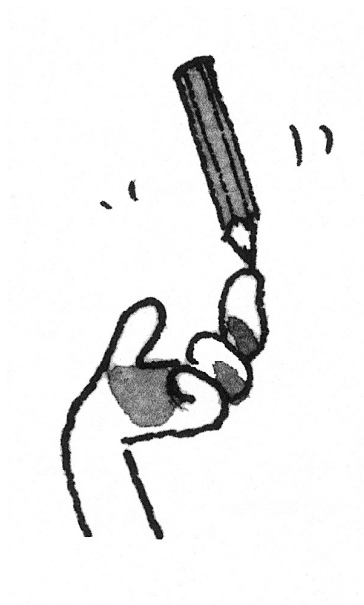
Aha, af 30 blaðsíðum urðu 10
reglulega góðar!



Þegar ég er tilbúinn með handrit hef ég venjulega sleppt helm-ingnum af því sem ég hef skrifað frá upphafi. Ég byrja allajafna á því að strika út óþarfa orð sem standa bara þarna og taka pláss án þess að leggja nokkuð til málanna. Hafðu gætur á orðum eins og svo, svona, jú og síðan. Þar næst er ég vanur að leita vel og vandlega að heilum setningum eða atriðum sem hafa enga þýðingu fyrir frásögnina.

Umritaðu!

Þú skalt ekki halda að frásögnin sé tilbúin þegar þú hefur skrifað hana einu sinni. Jafnvel vanir höfundar verða að skrifa texta sína mörgum sinnum áður en þeir eru búnir. Það er viturlegt að láta frásögnina bíða í nokkrar vikur áður en þú skrifar hana í síðasta sinn. Þá er auðveldara að líta textann nýjum augum og koma auga á það sem miður fer.



Viðauki þýðanda

Jesse James

Í Ritunarbókinni vitnar höfundurinn stundum til bókarinnar *Leyndarmál átrúnaðargoðsins (Idolens hemlighet)* sem hann skrifaði ásamt nemendum á miðstigi á ritunarnámskeiði. Átrúnaðargoðið í sögunni er Jesse James.

Jesse James, 1847–1882, var bandarískur bófi sem hafði, ásamt Frank bróður sínum og nokkrum frændum, forystu fyrir einum alræmdasta ræningjaflokki í bandaríska vestrinu. Í þrælastríðinu 1861–1865 var Jesse James meðlimur í skæruliðaflokki sem barðist gegn Norðurríkjahernum. Árið 1866 rændi bófaflokkurinn hans banka í fyrsta sinn. Þeir héldu áfram og frömdu fjölmörg rán á lestum, póstvögnum og bönkum þar til Jesse James var skotinn til bana árið 1882 á heimili sínu af nýjum meðlim bófaflokksins sem fékk 10.000 dollara að launum. Jesse James hefur orðið ein af goðsagnapersónunum í sögu vestursins, ekki síst vegna kvikmyndagerðar um hann. Myndin af Jesse James sem hetju í anda Hróa Hattar hefur þó lítið með raunveruleikann að gera.

Rússneski pósturinn

Í Ritunarbókinni talar höfundurinn um leikinn *rússneski pósturinn* í sambandi við kaflann *Partí hjá Petru* í bókinni *Leyndarmál átrúnaðargoðsins*. Þessi leikur fer þannig fram:

Einn úr hópnum er bréfberi og situr í sama herbergi og aðrir. Sá sem á að fá bréf situr í öðru herbergi og lokaðar dyr á milli. Bréfberinn bankar á hurðina og segir:

– Ég kem með póst.

– Frá hverjum?

Bréfberinn bendir á einhvern þeirra sem eru í sama herbergi og hann og spyr:

– Frá þessum?

Sá sem á að fá póst svarar játandi eða neitandi. Bréfberinn heldur áfram að benda og spyrja þar til viðtakandinn segir já. Þá spyr bréfberinn:

– Handtak, faðm, klapp, koss eða spark?

Viðtakandi bréfsins velur og verður síðan að sýna sendanda atlot samkvæmt því. Sá hinn sami á síðan að sitja bak við dyrnar og fá næsta póst.

Lasse Ekholm er rithöfundur sem hefur skrifað margar barna- og unglingabækur. Bækur hans eru skemmtilegar, spennandi, áhrifamiklar og fullar af gleði. Hann veit hvað grípur lesandann og getur útskýrt hvers vegna.

Í þessari bók miðlar Lasse okkur af þeim stílbrögðum sem hann notar sem rithöfundur og einnig af reynslu sinni frá ritunarnámskeiðum í skólum og á Netinu.

Fátt er mikilvægara nú á tímum en hæfnin til að geta tjáð sig bæði munnlega og skriflega. Öll höfum við frá einhverju að segja. Listin er að gera það þannig að aðrir hlusti og lesi af áhuga.

Ritunarbókin er full af dæmum um hvernig þú getur fundið athyglisverðan efnivið í frásögn þína og skrifað svo að textinn grípi lesandann og skapi myndir í huga hans. Í bókinni er að finna skemmtilega ritunarleiki og tillögur um hvernig þú byggir upp langar frásagnir.