



Undervisningsmateriale

Undervisningsmateriale til *Den døde Dame* af Thorstein Thomsen

Historien om Den døde Dame

Forfatteren til bogen fortæller om, hvordan man opbygger et plot.

Historien Den døde dame blev til langsomt. Jeg havde læst en eller anden 500 gammel italiensk historie, sådan en fræk én, som man kan læse i Dekameron, om en mand, der måtte skjule sig i en kiste, og en anden historie, hvor der var én, der var ved at drukne i lort. Det gav mig en ide til lille roman. Det, jeg gjorde, var at flytte det gamle materiale ind i en tid, jeg selv kan huske. Jeg var på Bornholm i somrene 1957 og 1958, hvor vi boede i Årsdale i to hytter, én af halm og én af gamle brædder. Hytterne lå på et klippefremspring, så man så ud over byen og udover vandet.

Jeg begyndte med at have en dreng som hovedperson, men jeg kunne hurtigt mærke, at det ville være bedre, hvis det var en gammel dame, der fortalte om sin barndom, så det blev en jeg-fortælling med en kvindelig hovedperson.

Efter at have gået og tænkt handlingen frem med inspiration fra de gamle historier, havde jeg altså:

1. Strukturen

(handlingen sådan nogenlunde).

2. Hovedpersonen

(Vera, en sej 13-årig pige fra Vesterbro).

3. Geografien,

som var Årsdale, Bornholm 1956, men med nogle små ændringer, der ikke passer helt til Årsdale.

I sådan en plot-historie som den her, hvor en pige skal løse en opgave og så bliver rodet ud i en hel masse, er det vigtigt, at der også er noget personligt i hendes liv, der er på spil.

Historien skal altså have et **subplot**, et underplot. Inden jeg begyndte at skrive, havde jeg altså historien nogenlunde på plads med:

1. Et plot:

- En pige har fået en opgave af sin mor.
- Hun skal aflevere nogle penge til en gammel dame.
- Det viser sig, at damen er død.
- Hun vil tage hjem med dem, men de bliver stjålet fra hende.
- Hun bryder ind i et kapel for at skaffe pengene med hjem.
- Hun kommer hjem med en masse penge.

2. Et subplot:

- En pige har aldrig mødt sin far.
- Hun har fået at vide, at hendes far var modstandsmand under Anden Verdenskrig og blev skudt i forbindelse med det. Men hun har aldrig set et billede af ham, hvilket er ret mærkeligt.
- Hun begynder at tro, at den mand, hun møder på Bornholm, er hendes far. Men det kan heller ikke helt passe.
- Til sidst får hun svaret, der får alle brikkerne til at falde på plads.

Når du selv skal skrive:

Det er meget lettere at skrive en historie, når plottet allerede er på plads.

Du kan "stjæle" de gamle eventyr og skrive nye historier nærmest oven på dem.

Rødhætte: (som måske hedder Vera) cykler over til sin mormor og møder en rocker på vejen og så går det helt galt.

Klodshans: deltager i en Tv-quiz og vinder over sine kloge brødre.

Der er mange eventyr og nok at tage af.

Du vil opdage, at når du planter plottet om til moderne tid med dine egne ord, så vil det gamle eventyr forsvinde og en ny historie dukke frem. Det er helt almindeligt at gøre.

Et eksempel på en spillefilm, der koketterer med det (men ikke følger eventyret helt planmæssigt), er *Pretty Woman*.

