

PROLOGI eli alkajaisanat, klassisessa draamassa yleinen osa

EPILOGI eli loppusanat

MONOLOGI eli yksinpuhelu, syrjään tai yleisölle puhumista, usein tajunnanvirtaa, sisäinen maailma

DIALOGI eli vuoropuhelu, antaa tietoa hahmoista, taustasta ja henkilöiden välisistä suhteista, rakentuu henkilöiden toiminnan välille

DRAMATURGINEN MALLI (kerro myös eri vaihtoehtoista) on tapa esittää toiminnan kaari. Alussa ekspositio eli kiinnostusta herättävä aloitus, pohjustus koko draamalle. Mallit antavat tulkintakehyksen draamalle.

Kukkulamalli: korostaa käännekohtaa, jonka kautta jännite syntyy (malli s. 81)

Talo-, matka- ja aikadramaturgiset mallit: talossa draama seinien sisällä, matka taas seuraa henkilöiden elämää matkustamisen ohessa. Aikadramaturgia osoittaa henkilöissä tapahtuneet muutokset tietyn ajan kuluessa.

SULJETTU DRAAMA eli draama, jossa ristiriidat ratkeavat lopussa

KONFLIKTIDRAAMA on draama, jossa on jokin ristiriita, jonka ympärille juoni rakentuu.

AVOIN DRAAMA eli draama, jossa loppu jää auki, suljetun vastakohta. Avoimessa draamassa ei välttämättä edes ole mitään erityistä ristiriitaa.

ANALYYTTINEN DRAAMA on draama, jossa juonta lähdetään purkamaan lopun tapahtumista kohti alkua. Tapahtumia purettaessa paljastetaan vähitellen syitä nykytilanteelle ja näytetään, millaisia henkilöt ovat.

NÄYTÖS on kohtausta laajempi kokonaisuus, näytöksen vaihtuminen huomataan muun muassa esiripun laskemisesta, miljöön eli ajan ja paikan muutoksista.

KOHTAUS on näytöstä pienempi kokonaisuus. Kohtaus on jakso, joka rakentuu dialogin ja henkilöiden toiminnan kautta. Kun henkilö poistuu tai uusi tulee, kohtaus yleensä vaihtuu. Kohtaukset rakentavat juonen ja draaman kaaren.

PARENTEESIT (pohdi myös, mitä hyötyä niistä on näyttelijälle, ohjaajalle, lukijalle) ovat sulkeissa olevia sivutekstejä, joissa annetaan tietoa esim. lavastuksesta, miljööstä, henkilöiden ulkonäöstä, ilmeistä, eleistä, puhetavasta.

IMPROVISAATIO on toimimista ilman ennakosuunnitelmaa tai käsikirjoitusta, mielikuvitus ja tilanne tärkeitä. On usein apuna henkilön luomisessa ja jännitteiden hahmottamisessa. Improvisaatioteatteri rakentuu tarjouksen, hyväksynnän ja kehittelyn periaatteiden avulla eli toista seuraamalla ja toiseen reagoimalla.

SÄHKÖINEN DRAAMA on sähköisten medioiden draamaa. Katsoja päättää itse, milloin avaa television ja tulee mukaan, siksi esimerkiksi televisiossa on paljon toistoa ja kertausta. Olennaisia ovat myös leikkaukset, kuvakulmat ja -koot yms. Tietokonepelit kuuluvat myös tähän, mutta edellyttävät interaktiivisuutta. Pelaaja on draaman luoja ja vastaanottaja samanaikaisesti.