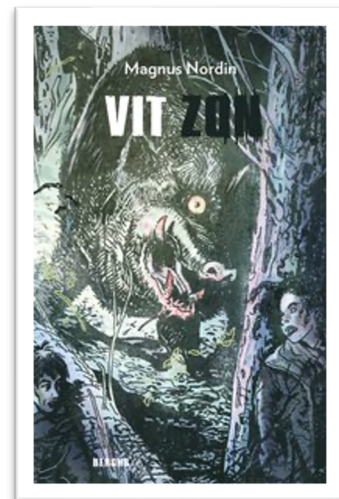
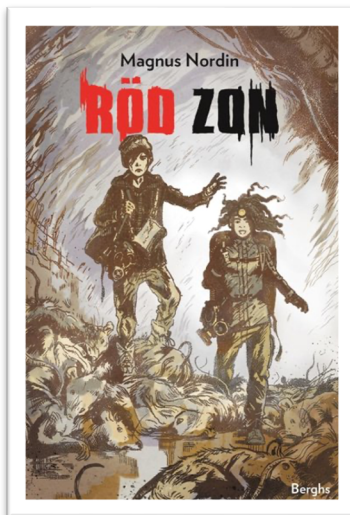


---

# ZONEN

---

## En lärarhandledning



**MAGNUS NORDIN**

**i samarbete med Lotta Wilhelmsson och Berghs förlag**

**Illustrationer: Lars Gabel**

## ”Finns det någon lärarhandledning för Zonen-serien?”

Frågan kom från en lärare som kontaktade mig genom Berghs förlag som ger ut Zonen-serien.

Så föddes idén till *Zonen – en lärarhandledning*, som du håller i din hand.

För mig är det viktigt att handledningen är praktiskt användbar i klassrummet. Därför tog jag hjälp av Lotta Wilhelmsson, verksam lärare på Mondial Montessori i Stockholm som har testat övningarna i klassrummet med gott resultat.

Jag har varit professionell författare sen 2000 och gett ut tjugoåtta romaner och noveller för barn och ungdomar. Genom åren har jag hållit många författarbesök och skivrarverkstäder i skolor. Jag är utbildad grundskollärare 4–9 och arbetade som svensk och engelsklärare från 2003 till 2007.

Handledningen följer skrivprocessen steg för steg. Man behöver inte följa den slaviskt utan att kan plocka de bitar som passar bäst.

Tack till Lena Andersson på Berghs och Lars Gabel för hans fina illustrationer.

*Magnus Nordin*

*Årsta – 2022.*

## **INNEHÅLLSFÖRTECKNING**

- 1. VAD SKULLE HÄNDA OM?**
- 2. VAD ÄR DEN DRAMATISKA KONFLIKTEN?**
- 3. VEM ÄR HUVUDPERSONEN (PROTAGONISTEN)?**
- 4. VEM ÄR MOTSTÅNDAREN (ANTAGONISTEN)?**
- 5. VEM ÄR BERÄTTAREN?**
- 6. VAD ÄR EN SYNOPSIS?**
- 7. VARFÖR MÅSTE DU BYGGA UPP DIN BERÄTTELSE?**
- 8. VARFÖR ÄR DE FÖRSTA RADERNA SÅ VIKTIGA?**
- 9. VAD ÄR DET FÖR TID?**
- 10. VAD ÄR DET FÖR PLATS?**
- 11. HUR SKRIVER MAN DIALOG?**
- 12. HUR GESTALTAR MAN?**
- 13. VARFÖR SKRIVER MAN OM?**

## 1.VAD SKULLE HÄNDA OM...?

Röd Zon började med en idé.

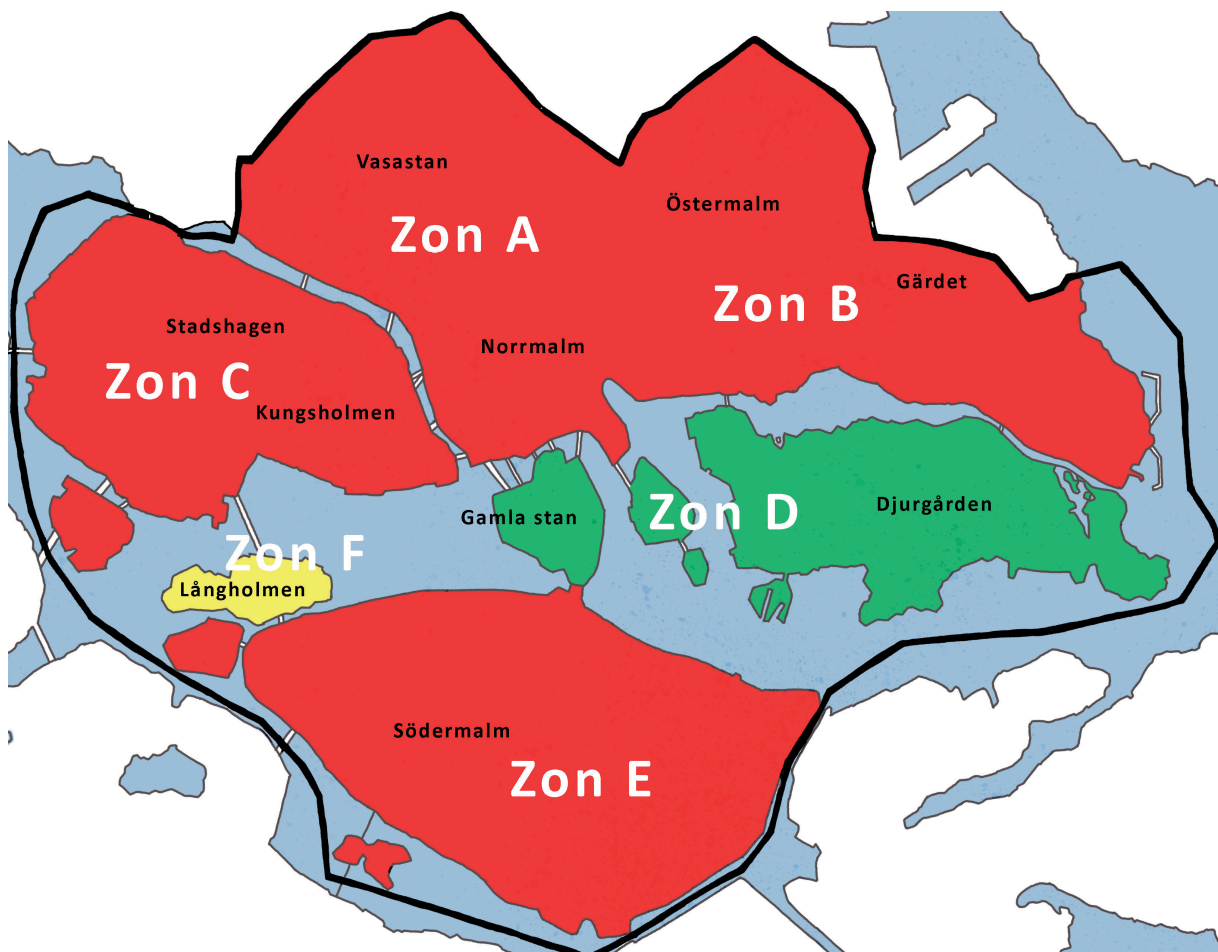
*Vad skulle hända om du var den sista tonåringen på jorden?*

Som du märker formulerade jag idén som en fråga: *Vad skulle hända om du...?*

Idén måste låta lika spännande som den berättelse som du tänker skriva.

Idén är fröet till din berättelse. Allt börjar där.

**Skrivuppgift:** Skriv ner idén till *din* berättelse och formulera som en fråga: *Vad skulle hända om...?"*





## 2. VAD ÄR DEN DRAMATISKA KONFLIKTEN?

Din berättelse måste ha konflikt. Annars blir den varken spännande eller intressant.

Konflikten är den utmaning som huvudpersonen möter i berättelsens början.

Det finns två typer av konflikt.

Den yttre och inre konflikten.

I *Röd Zon* har mänskligheten så gott som utplånats i ett världskrig som utkämpats med biologiska vapen, det vill säga virus och bakterier. Huvudpersonen Joel är den enda som verkar ha överlevt. Han kan inte heller ta sig därifrån eftersom den röda zonen är omgiven av en hög mur som verkar vara omöjlig att ta sig över.

När han en dag får kontakt med Zahra blir han överlycklig. Men först måste han komma på ett sätt att ta sig över muren som skiljer dem åt. Och det är lättare sagt än gjort.

Det är den yttre konflikten.

När han träffar Zahra bestämmer de sig för att ta sig till den gröna zonen där de hoppas hitta andra överlevande. Men vill Joel verkligen lämna tryggheten i den röda zonen? Hade han det inte rätt bra ändå innan han träffade Zahra? Och vem vet vilka faror som väntar i den gröna zonen?

Joels liv har egentligen inte förändrats så mycket. Innan kriget bröt ut var han också ensam. Han slutade att gå till skolan och blev en så kallad hemmasittare.

Man kan säga att han byggde en mur runt sig.

Samtidigt vill han ju inte vara ensam.

Så vad ska han göra?

Stanna eller följa med Zahra?

Muren är den yttre konflikten.

Joels rädsla för förändring är den inre konflikten.

De flesta berättelser har inte bara en konflikt utan flera. Ju fler konflikter desto mer spännande blir det. Om Joel inte hade följt med Zahra till den gröna zonen utan stannat kvar i den röda skulle det ha blivit en ganska tråkig bok.

Konflikten är bränslet som får din berättelse att röra sig framåt. Om det inte finns någon konflikt kommer berättelsen att få motorstopp.

Ingen konflikt, ingen story.

**Skrivuppgift:** Beskriv konflikten i din berättelse.

Temafråga: Konflikter.

Se någon/några kortfilmer och diskutera i smågrupper efter varje film:

- Fundera tillsammans över vilka konflikter som finns (inre/yttre/) och ge exempel från filmen.
- Uppföljning i helklass där varje grupp redovisar vad den kommit fram till.

Exempel på kortfilmer:

<https://youtu.be/yOlsTQTAwhM>

<https://youtu.be/ROEhbJFwSBQ>

<https://youtu.be/Moktg6W17bg>

[https://youtu.be/K7IBC7d\\_EYg](https://youtu.be/K7IBC7d_EYg)



### 3. VEM ÄR HUVUDPERSONEN (PROTAGONISTEN)?

Berättelser handlar om människor eller djur.

Många berättelser börjar med huvudpersonen.

Ett annat ord för huvudperson är *protagonist*.

Så här börjar *Röd Zon*:

*Vet du hur det känns att vara ensam? Jag menar riktigt ensam.*

*Du kanske tror att du vet det.*

*Men jag lovar dig kompis. Du har ingen aning.*

*Jag heter Joel och jag är den sista människan på jorden.*

Joel läser in en dagbok på en gammal bandspelare som han hittat. Det är Joels röst läsaren får höra. Historien berättas alltså ur *hans perspektiv*. Vi får veta han tänker på. Vad han känner. Vad han gör om dagarna. Vilka utmaningar som han möter.

När jag skrev om Joel försökte jag leva mig in i hans situation. Hur skulle det kännas om jag var den sista människan på jorden? Jag utgick alltså från mig själv. Och det är inte så konstigt som det kanske låter. Vi har alla har känt oss ensamma någon gång. Vi har alla varit ledsna och olyckliga någon gång. Vi har alla förlorat någon vi älskar. En nära anhörig. En vän. Ett husdjur.

Det måste gå dåligt för din huvudperson.

Hur konstigt det än låter.

Annars bryr vi oss inte.

Ju sämre det går desto bättre för berättelsen.

Din huvudperson måste vilja något, ha ett mål. Om det ska bli spännande måste din huvudperson gå igenom svårigheter för att få det hen vill ha, vare sig det handlar om att bli ihop med den där killen, bli världsmästare i schack eller överleva en zombieattack.

Huvudpersonen brukar förändras under berättelsens gång. I slutet är de inte samma personer som de var i början. De har lärt sig något nytt. De har insett något viktigt. De har vuxit som människor. De ser inte världen på samma sätt längre.

I *Röd Zon* får vi veta att Joel aldrig trivdes i skolan och höll sig hemma för det mesta. Hans vänner fanns på nätet, i spelvärlden. Han har svårt att koppla med andra människor. Han litar inte på någon. Inte ens Zahra.

Men Joel förändras under seriens gång.

Så mycket att han till och med är beredd att riskera sitt liv för Zahras skull.

Zahra är förstås också en viktig person i berättelsen. Hon förändras inte på samma sätt som Joel, men utan henne skulle Joel aldrig ha vågat lämna den röda zonen. Zahra är orädd och impulsiv, Joel ängslig och försiktig. De är alltså väldigt olika, men olikheterna är det som gör deras relation spännande. Tillsammans kompletterar de varandra.

Jag brukar också skriva en *bakgrundshistoria* om min huvudperson.

En bakgrundshistoria skriver du bara för dig själv.

Ta reda på allt om din huvudperson: var hen växte upp, vem hens föräldrar var, vilka skolor hen gick i, vem som var hens bästa vän, vad hen drömmer om att bli, och så vidare.

Men allt behöver inte vara med i själva berättelsen.

Författaren vet allt om sin berättelse, men läsaren behöver inte veta allt.

**Skrivuppgift:** Vad skulle du göra om du var den sista människan på jorden? Skriv om en dag i ditt liv. Berätta som i en dagbok. Vad är det första du tänker på när du vaknar? Vilka utmaningar möter du under dagen? Nämn två bra saker med att vara den sista människan på jorden, nämn tre dåliga.

**Temafråga:** ensamhet och vänskap.

**Enskild uppgift:**

Välj ut en låt (på svenska eller engelska) som du tycker symboliserar ensamhet och en som du anser visar vänskap och förklara varför. Här kan du tänka in såväl text som melodislinga.

Redovisa dina tankar för en kamrat och spela upp valda delar alternativt hela låtarna.



#### 4. VEM ÄR MOTSTÅNDAREN (ANTAGONISTEN)?

Finns det en protagonist måste det finnas en *antagonist*. Antagonisten är huvudpersonens motståndare eller fiende. I *Grön Zon* (andra delen) får Joel och Zahra höra talas om en gåtfull figur som kallas Domaren som styr i den gröna zonen. Domaren är grym och skoningslös. Han tillåter inga protester. Alla måste lyda honom. De som gör motstånd blir fängslade och i värsta fall avrättade.

När jag hittade på Domaren tänkte jag på diktatorer som finns eller har funnits på riktigt. Militärer och politiker som är beredda att göra vad som helst för att behålla makten. Till och med starta krig. Verkligheten är ibland den bästa inspirationskällan.

Det är inte förrän i *Vit Zon*, seriens sista del, som Joel står ansikte mot ansikte med den skrämmande Domaren.

Domaren försöker manipulera Joel. Han känner till Joels svagheter, men också hans drömmar. Den slutliga utmaningen för Joel är att försöka motstå Domarens locktoner. Han måste visa att han är starkare än Domaren tror. Annars kommer han inte bara förlora sina vänner, utan också sig själv.

Antagonisten måste förstås inte vara en superskurk eller en seriemördare. Det kan vara en lärare, en idrottsledare, en förälder eller en mobbare.

Berättelser skulle bli tråkiga utan antagonisten.

Tänk Batman utan Joker, Star Wars utan Darth Vader, Harry Potter utan Voldemort.

Nä, det går ju inte.

Och viktigt att tänka på: Onda människor brukar inte se sig själva som onda.

Man brukar säga att en persons hjälte är en annan persons skurk.

**Skrivuppgift:** Skriv en scen utifrån antagonistens perspektiv. Skriv samma scen utifrån protagonistens perspektiv.

**Temafråga:** ondska och godhet.

**Diskutera i liten grupp:**

Är en människa ond/god redan från födseln eller...?

Ge exempel på kända personer-uppdiktade eller riktiga-som ni anser vara goda respektive onda. Varför?

Högläs denna artikel, tillsammans i gruppen och sammanfatta gemensamt i gruppen vad ni lärt er av den i *max tre meningar*:

<https://svenska.yle.fi/a/7-1283607>

Diskutera era svar i helklass.

## 5. VEM ÄR BERÄTTAREN?

Zonen-serien har tre olika *berättarperspektiv* eller *berättarjag*: Joels, Zahras och Hugos. Alla tre skriver eller läser in varsin dagbok som berättelsen hoppar mellan. Historien berättas genom deras ögon, ur deras perspektiv. Vi får veta vad de tänker och känner, men också vad de vet och *inte* vet.

Och då kan läsaren inte veta mer än vad de vet.

Jag kunde ha skrivit Zonen-serien ur ett tredjepersonsperspektiv, det vill säga: han eller hon.

Många tycker att man kommer närmare en ”jag” än en ”han” eller ”hon”. Berättarrösten blir också mer personlig – ja, som att tjuvkika i någons dagbok.

Om det är för många berättarperspektiv i samma berättelse är risken stor att läsaren blandar ihop dem. I korta berättelser (noveller) brukar det bara vara *ett* berättarjag.

**Skrivuppgift:** Skriv en scen ur första persons perspektiv (jag) och samma scen ur tredje persons perspektiv (han eller hon).

## 6. VAD ÄR EN SYNOPSIS?

En fråga som jag får ganska ofta är om jag planerar mina böcker och noveller.

Jag brukar börja med att skriva en *synopsis* som är en sammanfattning av berättelsen.

I film- och tv-branschen är det väldigt vanligt att man skriver en synopsis innan man börjar skriva själva manuset.

Så här skulle jag sammanfatta *Röd Zon*:

*Joel, 15, är den ende överlevande efter att mänskligheten har utplånats i ett världskrig. Han lever ensam och isolerad i Zon A i den röda zonen som omges av höga murar. Det finns gott om mat och dryck så han behöver inte svälta. En dag får Joel kontakt med annan överlevande, Zahra som har levt i Zon B, lika ensam och isolerad som Joel. Tillsammans*

*bestämmer de sig för att ta sig till den gröna zonen där de tror att andra överlevande finns. Men många faror väntar dem i stadens underjordiska tunnlar.*

Du behöver alltså inte berätta hela storyn från början till slut. Tänk på den korta synopsisen som en reklamannons som ska locka läsarna. Därför avslutar jag stycket ovan med en så kallad cliffhanger – något spännande kommer att hända!

Nu kan vi fortsätta med att bygga ut synopsisen.

*Joel, 15, är den ende överlevande efter att mänskligheten har utplånats i ett världskrig. Han lever ensam och isolerad i Zon A i den röda zonen som omges av höga murar.*

*I sin dagbok som han läser in på en gammal bandspelare berättar Joel om världskriget som utplånade så gott som hela mänskligheten. Fienden anföll Sverige med biologiska vapen och spred dödliga virus och bakterier över storstäderna, bland annat Joels hemstad, Stockholm. Alla människor dog i olika smittsamma sjukdomar, däribland hans mamma. Joel förstår inte varför just han överlevde. Han blev inte ens sjuk.*

*När berättelsen börjar är kriget är slut sen nästan ett år tillbaka och Joel har anpassat sig till sitt ensamma liv i Zon A. Hans dagar ser ungefär likadana ut. Varje morgon sätter han sig på sin cykel och åker runt i zonen för att fylla på matförrådet eller låna en bok på Stadsbiblioteket. Han brukar avsluta rundorna med att lägga sig i en park och läsa en bok eller titta på himlen.*

*En dag får Joel se en röd ballong sväva över muren som skiljer Zon A och Zon B. Joel tror knappt sina ögon. Ballongen måste ju betyda att han inte är helt ensam.*

Historien fortsätter, men jag stoppar här.

Den långa synopsisen bör inte vara längre än två sidor.

Din synopsis är din karta. Om den snabbaste vägen till resmålet är mellan punkt A och punkt B är det självklart bäst att följa kartan (eller GPS:en) så att man inte hamnar vilse. Men det betyder inte att du måste följa synopsis till punkt och pricka. Precis som när man är ute och reser vill man ibland göra en avstickare, stanna till på vägen eller kliva av någonstans, där man inte planerat att kliva av. Det händer mig hela tiden medan jag skriver. Nya och spännande idéer dyker upp som jag vill utforska lite närmare.

**Skrivuppgift:** Skriv en kort synopsis på din berättelse med en cliffhanger. Max sex rader.

## 7. VARFÖR MÅSTE DU BYGGA UPP DIN BERÄTTELSE?

*Dramaturgi* är läran om hur man bygger upp en berättelse.

Varför är det så viktigt? Varför kan du inte bara skriva på och låta fantasin flöda?

Tänk på en dröm som du haft nyligen och skriv ner den. Läs sen igenom texten och fråga dig själv: *Hänger drömmen ihop?*

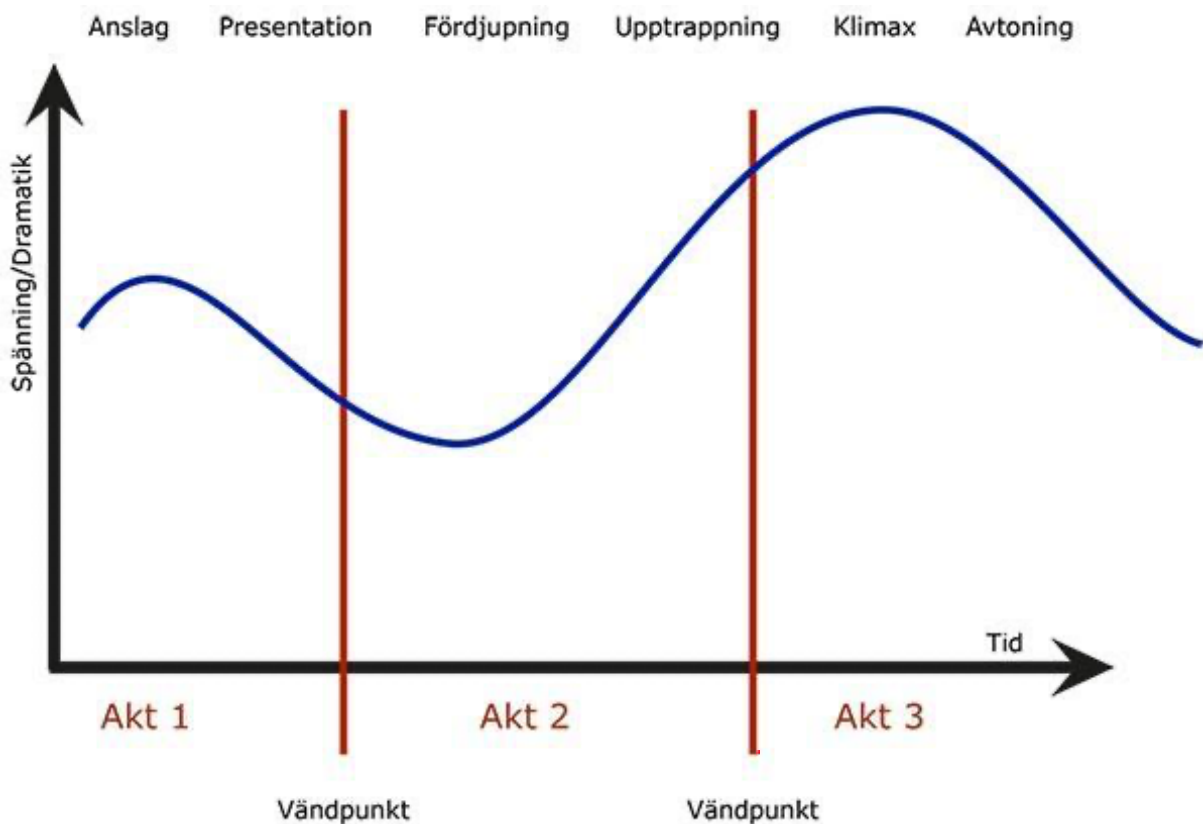
Jag gissar att du skulle svara nej.

Till skillnad från drömmar måste berättelser följa logikens lagar – jag pratar inte om berättelser som är *menade* att vara ologiska och drömlika.

Därför måste du bygga upp din berättelse så att den blir lätt att hänga med i. Annars kommer läsaren att bli förvirrad. Du vill ju att din historia ska fånga läsaren.

Det finns till och med en modell för hur man berättar en historia, som går tillbaka ända till Antiken.

### Den dramaturgiska modellen



Låt oss kika lite närmare på modellen.

De flesta berättelser består av tre delar eller akter: *början*, *mitt* och *slut*.



Vi börjar med *anslaget*. På den dramaturgiska modellen ser du att kurvan stiger mot en topp. I film och tv-serier är anslaget den första scenen eller förtexterna som inleder filmen eller tv-serien. I en bok eller novell är det de första raderna (mer om detta senare) eller första kapitlet. Anslaget talar om för läsaren vilken typ av historia det är. Sätter tonen, skulle man också kunna säga. Tänk dig att du trycker ner tangenterna på ett piano. Vilken ton låter mörkast och dystrast? Vilken ton låter ljusast och muntrast? Om du börjar din berättelse mörkt och dystert kommer läsaren att förvänta sig en läskig historia. Omvänt gäller om du börjar med en ljus och munter ton.

Så anslaget måste passa den historia som du tänker berätta.

*Presentation.* Efter anslaget minskar tempot så att läsaren får tid att lära känna huvudpersonen, miljön, ja, allt som har betydelse för handlingen. På den dramaturgiska modellen ser du hur kurvan sjunker ganska mycket. I början måste läsaren veta *vem* berättelsen handlar om (huvudpersonen), *när* och *var* den utspelar sig (tiden och platsen) och *vad* den handlar om (den dramatiska konflikten).

*Fördjupning.* Här presenteras huvudpersonen mer ingående. I *Röd Zon* får vi veta mer om Joel och den värld och tid han lever i. Men också problemen som han brottas med. Ensamheten, framförallt. När Joel fyller femton firar han med en flaska champagne. Men champagnen smakar inte alls gott och födelsedagen blir bara en plågsam påminnelse om hur ensam han är. Frustrerad kastar han ner den dyra flaskan från balkongen. *Det suger att fylla år*, som han säger. Efteråt hamnar Joel i en djup depression och orkar knappt ta sig ur sängen.

Men så förändras allt.

En dag får Joel syn på en röd ballong som svävar över muren. Var kommer den ifrån? Vem har skickat iväg den?

Shit! Det verkar inte som om han är den sista människan på jorden.

Då har vi kommit fram till berättelsens första *vändpunkt*.

Vändpunkt är ett ställe i handlingen där berättelsen tar en ny riktning, till exempel en stor förändring som sker i huvudpersonens liv.

Det säger sig självt: om inget nytt händer kommer läsaren att bli uttråkad och börja fippla med mobilen istället.

Allt som är viktigt för handlingen *planterar* du i första delen. Om huvudpersonen lider av astma behöver läsaren få veta det i början, så att det inte kommer som en överraskning när hen plötsligt får ett astmaanfall i slutet av berättelsen.

I inledningen till *Röd Zon* frågar sig Joel varför just *han* har överlevt.

Frågan är alltså en plantering.

Men svaret får inte läsaren förrän i slutet av boken.

Det samma gäller om din huvudperson har en hemlighet som hen skäms ska du hålla på den så länge som möjligt. Men låt läsaren *ana* att det finns en hemlighet.

## **Mitten**

Efter första vändpunkten har vi kommit fram till mitten, berättelsens längsta del. Din huvudperson möter allt svårare utmaningar som sätter hen på hårda prov.

Det kallas *upptrappning*. På den dramaturgiska modellen ser du hur kurvan stiger brant.

I *Röd Zon* övertalar Zahra Joel att följa med henne till den gröna zonen, där de hoppas att hitta andra överlevande. I tunnarna stöter de på en skock muterade monsterråttor som spärrar deras väg. Zahra och Joel kommer på att de kan söva råttorna med så kallad sömngas men för att komma vidare måste de *kliva över* de livlösa råttkropparna.

*Zahra tvekar inte ens, hon tar sats och rusar över råttkropparna som en hundrameterslöpare.*

Sen är det Joels tur.

Han tvekar. Tänk om råttorna vaknar!

Zahra blir arg, kallar honom fegis. Hon räknar ju med honom!

Joel måste bestämma sig.

Ska han vända tillbaka och svika Zahra?

Eller fortsätta och riskera att dö om råttorna vaknar?

## **SPOILER ALERT!**

### **Slutet.**

Nu har vi nått fram till slutet, *upplösningen*, berättelsens tredje och sista del.

Det är nu huvudpersonen möter sin motståndare i en sista avgörande kamp.

Det är nu alla obesvarade frågor besvaras och alla lösa trådar knyts ihop.

I *Röd Zon* når Joel och Zahra till slut sitt mål, den gröna zonen. I en underjordisk bunker träffar de ännu en överlevande, Hugo, som är berättelsens tredje viktigaste person. Det visar sig att Hugo har svaret på gåtan som Joel grubblade över i berättelsens början: *Varför har just jag överlevt?*

Svaret kommer som en chock för både Joel och Zahra.

Det visar sig att Joel, Zahra och Hugo föddes immuna mot alla smittsamma sjukdomar. Ja, i själva verket är de resultatet av ett vetenskapligt experiment. Allt som de trodde var sant visar sig vara en lögn.

Plötsligt utlöses ett larm i bunkern. Militären har brutit sig in. Joel, Zahra och Hugo flyr och får hjälp att gömma sig i en källare i den gröna zonen.

Berättelsen har nått sin *klimax*. Kurvan sin absoluta topp.

Klimax följs av *avtoning* – tempot saktar ner, kurvan planar ut. I bokens sista scen bestämmer sig Joel för att försöka ta sig tillbaka till den röda zonen. Jag lämnar alltså läsaren med en *cliffhanger* som öppnar för en fortsättning på berättelsen.

Då *Röd Zon* är första delen i en serie har boken inget definitivt slut. Det är inte förrän i *Vit Zon*, den tredje och sista boken som Joel gör upp med seriens stora skurk, den grymme och gåtfulle Domaren.

Det kan vara svårt att hitta på ett bra slut. Som du säkert känner till är dröm-slut förbjudna och om din berättelse slutar med att alla dör i en explosion misstänker jag att du inte vet hur du ska avsluta berättelsen. Därför kan den dramaturgiska modellen vara till nytta. Den hjälper dig att se din historia ur ett större perspektiv, som om du tar ett kliv bakåt och betraktar den på avstånd.

## **RÖD ZON (enligt den dramaturgiska modellen)**

*Anslag:* Joel berättar att han är den sista människan på jorden.

*Presentation:* Vi får följa Joels vardag i den röda zonen. Han fyller på matförrådet, lånar böcker och skaffar nya kläder.

*Fördjupning:* Joel firar sin födelsedag, känner sig ensam och deprimerad.

*Vändpunkt 1:* Joel upptäcker den röda ballongen och får kontakt med Zahra. De bestämmer sig för att ta sig till den gröna zonen för att leta efter andra överlevande.

*Upptrappning:* Joel och Zahra stöter på monsterråttorna i tunneln.

*Vändpunkt 2:* Hugo dyker upp och avslöjar hemligheten om varför just de har överlevt.

*Klimax:* Militären attackerar bunkern. Joel, Zahra och Hugo flyr.

*Avtoning:* Joel, Zahra och Hugo gömmer sig i en källare i den gröna zonen.

*Cliffhanger:* Joel planerar att lämna Zahra och Hugo och återvända till den röda zonen.

**Skrivuppgift:** Bygg upp din historia med hjälp av den dramaturgiska modellen.

**Temafråga:** Vändpunkter i livet.

### Gruppuppgift:

- Diskutera vad ni tycker att en vändpunkt i livet innebär.
- Behövs vändpunkter och varför?
- Ge exempel på vändpunkter ur era egna liv, andras liv eller från en fiktiv karaktär ur boken du läser just nu
- Ta del av några personers berättelser om vändpunkter i deras liv:

Oscar Zia:<https://sverigesradio.se/artikel/7079651>

Veronica Durango:<https://youtu.be/9Mbgyl-o0ZE>

### Enskild uppgift:

Gör ett fejkat Instagram-inlägg (se instruktioner i länken) där någon delar med sig av en vändpunkt i livet. Personen behöver inte alls vara du utan kan vara en helt påhittad karaktär.

<https://docs.google.com/document/d/1G06ch6efdv4jR9KyywGkZppj5uo40K0BPODHmq6v1DQ/edit>

*(Alternativt gör ett collage/teckning där du visar detsamma som i fake insta)*

Redovisa ditt inlägg genom att visa det och berätta om det för en kompis.



## 8. VARFÖR ÄR DE FÖRSTA RADERNA SÅ VIKTIGA?

Nu är det dags att börja skriva inledningen till din berättelse, de första raderna.

*Grön Zon, andra delen i zonen-serien, börjar mitt i en händelse.*

*I ett dygn har vi gömt oss i den här källaren och Zahra börjar redan bli rastlös. Och när hon blir rastlös blir hon stingslig. Och när hon blir stingslig är det bäst att hålla sig undan.*

*”Hur länge måste vi häcka här?” tjarar hon.*

Vi hamnar alltså mitt i en händelse som vi inte vet något om. Repliken i slutet ger en känsla, det som händer, händer nu. På så sätt sugts vi snabbt in i berättelsen. Den information vi behöver för att kunna hänga med får vi ett par rader längre ner:

*I morse gav sig Magda iväg för att hitta ett nytt gömställe åt oss.*

Inledningen är kroken som ska fånga läsarnas intresse. Därför brukar jag lägga ner extra mycket arbete på de första raderna.

OBS! Skriv först igenom berättelsen innan du börjar putsa på inledningen. Bearbetningen kommer vi till i ett annat kapitel.

**Skrivuppgift:** Skriv tre olika inledningar på din berättelse.

En som börjar mitt i en händelse.

En som börjar med en känsla.

En som börjar med en replik.

En som börjar med ett ljud.

En som börjar med en tanke.

Minst tre rader.



## 9. VAD ÄR DET FÖR TID?

*År 2063.*

Årtalet är det första läsaren får veta i *Röd Zon*. Det är inte så konstigt. Joel läser ju in en dagbok. Årtalet talar också om för läsaren att berättelsen utspelar sig i framtiden, fyrtiotre år, närmare bestämt.

Behöver man *alltid* ange årtalet?

Om din berättelse utspelar sig i framtiden eller i förfluten tid, till exempel på medeltiden eller om hundra år.

Om du hoppar fram och tillbaka mellan olika tidsperioder.

Annars kan det vara svårt för läsaren att hänga med.

*Dag 299.*

Det är antalet dagar som Joel har tillbringat i den röda zonen sen kriget tog slut. Hela Zonen-serien spänner från dag 299 till dag 547. Under en ganska lång tid, alltså. Men det finns inga regler om hur lång tid en berättelse måste utspela sig. Det finns berättelser som utspelar sig under ett dygn, en sommar, men också under ett helt liv.

**Årstiden.** Om din berättelse utspelar sig under smällkalla vintern blir förutsättningarna väldigt annorlunda än om det är högsommar med gassande sol.

Vädret kan också beskriva hur din huvudperson känner sig.

Regn om din huvudperson är deppig och olycklig. Sol om hen är glad och tillfreds. Men om det är *för* varmt kan värmen bli kvalmig och obehaglig. Medan en häftig regnskur kan kännas skön och befriande. Åskmuller och mulen himmel låter oss ana att något dramatiskt kommer att hända.

I *Röd Zon* får vädret beskriva Joel sinnesstämning efter att han och Zahra har skilts åt efter ett bråk.

*Skitväder.*

*I tre dagar har regnet vräkt ner. Gatorna är översvämmade och råttorna har flytt upp ur kloakerna som de brukar göra när det blir såna här skyfall.*

**Skrivövning:** Skriv tre korta scener där det regnar. Låt regnet beskriva hur du känner dig.

I första scenen är du glad.

I andra scenen är du ledsen.

I tredje scenen är du arg.

## 10. VAD ÄR DET FÖR PLATS?

*Röd Zon* är en plats. Boken har alltså samma namn som platsen där en stor del av berättelsen utspelar sig.

Platsen är alltså en viktig del av din berättelse, minst lika viktig som huvudpersonen.

När jag hade kommit på idén till *Röd Zon* bestämde jag mig för att förlägga handlingen till min hemstad Stockholm. Om den utspelat sig i en småstad eller en by på landet hade det inte blivit samma berättelse. En storstad som Stockholm passade också mycket bättre till min idé om de olika zonerna.

Jag brukar skriva om platser och miljöer som jag känner till. Flera av mina böcker utspelar sig på Gotland där jag brukar vara på somrarna. Det är en plats som jag kan utan och innan. Precis som Stockholm.

När du beskriver en plats ska du använda sina sinnen. Vad ser du? Vad hör du? Hur luktar det? Hur känns det?

I *Grön Zon* besöker Joel, Zahra och Hugo Gröna Lund som har blivit ett övergivet och spöklikt nöjesfält.

*Grönan luktar inte popcorn och sockervadd längre utan sumpmark och fuktiga strumpor. Vi försöker undvika att trampa i de gytjiga vattenpölarna som ligger utlagda som minor i mörkret. De färggranna stånden, där de gapiga kompisgängen spelade femkamp med varandra och vann stora nallebjörnar eller chokladaskar står tomma och övergivna, liksom restaurangerna som sålde langos och hamburgare till hungriga och dödströtta barnfamiljer. Spökmusiken från House of Psychos har tystnat, liksom rasslandet från berg- och dalbanans vagnar och skriken från Silverbullet. Det enda ljud som hörs är våra tunga andetag och klafsande steg.*

**Skrivuppgift:** Skriv om en plats som finns på riktigt. Det får *inte* vara ditt hem. Beskriv känslan när du besöker den här platsen. Berätta vad du ser, vad du hör, hur det luktar.

## 11. HUR SKRIVER MAN DIALOG?

Dialog är knepigt men kul att skriva.

Det knepiga med dialog är att det ska låta som riktiga människor som pratar med varandra. Men i verkligheten pratar vi inte alls som man gör i böcker eller i filmer- och tv-serier. Vi snubblar på orden, hummar, sväljer halva meningar, upprepar oss. Lyssna på dina kompisar, föräldrar, lärare, så förstår du vad jag menar.

Jag arbetar ganska mycket med dialogen så att den ska flyta och låta så naturlig som det går.

Dialog är som musik. Varje människa har sitt eget sätt att prata, sin egen rytm och melodi.

Det är ganska stor skillnad på hur barn, tonåringar och vuxna pratar. Vi uttrycker oss på olika sätt, vi använder olika ord för olika saker.

Ibland anpassar vi vårt sätt att prata efter den vi pratar med. Du kanske inte svär eller använder slang lika mycket när du snackar med mormor. Antagligen pratar du också lite långsammare. På samma sätt kommer du att anpassa ditt sätt att prata när du hänger med kompisarna. Ni har ju ert speciella sätt att samtala med varandra.

Du har säkert också märkt att människor inom olika yrken har sina speciella uttryck som kanske bara de fattar.

Men vad har dialogen för uppgift i berättelser?

Dialogen *beskriver den som talar*.

Zahra i *Röd Zon* svär och använder slang ganska mycket: ”Värre? Vi måste skita i en jävla hink.”

Hugo talar ganska vårdat, alltså, han svär och använder slang sällan, däremot svåra ord: ”Professorn hade utfört prekliniska tester på celler och djur innan hon förde in äggen i våra mammor.”

Dialogen *ger information*: ”Vänta... menar du att vi inte har några pappor?”

Dialogen *för handlingen framåt*: ”Militären. Vi måste härifrån innan de tar sig in.”

Dialogen ger en närvarokänsla, alltså att det händer här och nu.

Dialogen kan också skrivas så här: ”I cirkelns mitt står Zeke som berättar om vår plan att befria Magda och professor Moretti.”

Det här kallas *indirekt dialog* och används när man vill sammanfatta dialogen. Vi behöver alltså inte höra Zeke berätta om deras plan eftersom vi redan känner till den.

Ibland säger människor inte alltid vad de tänker. Och det i sin tur kan skapa missförstånd och komiska situationer.

I noveller och romaner kan vi gå in i huvudpersonens huvud och läsa hens tankar. Så *allt* behöver inte sägas.



### **Skrivövning.**

Skriv en dialog mellan två personer.

En dialog som ger information.

En dialog som för handlingen framåt.

En dialog som beskriver dem som talar.

En dialog där de missförstår varandra.

Skriv om dialogen till indirekt dialog.



### **12. HUR GESTALTAR MAN?**

I filmbranschen finns ett uttryck: Show, don't tell!

Visa, säg inte.

Gestalta, alltså.

Vad menas med det? undrar du kanske.

I *Grön Zon* beskrivs Domaren som en grym diktator. Han visar aldrig sitt ansikte men hans röst hörs dåna över Stortorget i Gamla stan i början av boken. Det är inte förrän i slutet som han dyker upp igen. Militären tar Hugo till fånga och Domaren förhör honom. Vi får inte se Domarens ansikte, bara höra "den varma, vänliga rösten", som verkar ljuda inuti den förvirrade och drogade Hugo. Han har nämligen fått ett så kallat sanningsserum som ska få honom att avslöja var hans vänner gömmer sig. När Domaren börjar ställa sina frågor försöker Hugo stå emot både drogens påverkan och Domarens manipulativa knep.

Domaren vet att Hugo var mobbad i skolan och börjar håna honom: ”Du är svag. Vek. Som alla andra människor. Ingen kommer att offra sig för dig. Inte Joel. Inte Zahra. Och varför skulle de göra det? De är precis som du. Bara människor.”

Domaren visar inte några känslor, han varken gormar och skriker eller misshandlar Hugo. Istället är han vänlig och trevlig, använder endast ord för att bryta ner Hugos motstånd.

Ord kan vara effektivare än våld.

I den här scenen *visar* jag att Domaren är precis så grym och hjärtlös som alla påstår.

Det är det som är gestaltning.

Om du vill gestalta en ondskefull person låt hen göra eller säga något ondskefullt.

Vi tar ett till exempel.

I *Grön Zon* får vi veta att den vita zonen är en farlig och skrämmande plats. Så när Joel och Zahra hamnar där i sista delen *Vit Zon* behövde jag också *visa* läsaren vilken farlig och skrämmande plats den vita zonen är. Det räckte inte med att bara *säga* det, alltså.

När Joel och Zahra lämnar sitt gömställe, där de tillbringat sin första natt i den vita zonen, stöter de ihop med en flock herrelösa hundar.

*Smygande närmar sig flocken oss, ger inget ljud ifrån sig. Sänkta huvuden, slokande svansar. När de kommer närmare ser jag att hundarna är täckta av stora variga bölder och så magra att man kan se revbenen tränga fram.*

*Jag känner hur Zahras naglar gräver sig in i armen.*

*En av hundarna har två huvuden som tittar åt varsitt håll.*

*En annan har inga ögon, ingen nos, utan är bara en gapande käft med taxöron.*

*Mina ben börjar skaka. Jag har aldrig sett något liknande i hela mitt liv. Något så skrämmande och samtidigt så sorgligt och hjärtskärande.*

I den här scenen fattar Joel och Zahra (och läsaren) att de där ryktena inte var ett dugg överdrivna. Den vita zonen *är* en farlig och skrämmande plats.

Visst skulle man kunna skriva samma scen på det här sättet: *Joel och Zahra möter en flock hundar som ser asläskiga ut. De följer efter Joel och Zahra som blir rädda.*

Det är ju vad scenen handlar om!

Men om du vill dra in oss i din historia, få dem att bry sig om din huvudperson, om du vill att vi ska rysa eller mysa, skratta eller gråta, ja, då räcker det inte med att bara *säga*, du måste också *visa*.

Gestalta, alltså.

1. Bygg upp hotet.

*Smygande närmar sig flocken oss, ger inget ljud ifrån sig. Sänkta huvuden, slokande svansar.*

2. Beskriv hotet.

*En av hundarna har två huvuden som tittar åt varsitt håll. En annan har inga ögon, ingen nos, utan är bara en gapande käft med taxöron.*

3. Beskriv huvudpersonens reaktion på hotet.

*Mina ben börjar skaka. Jag har aldrig sett något liknande i hela mitt liv. Något så skrämmande och samtidigt så sorgligt och hjärtskärande. Hela tiden väntar jag på att de ska anfälla oss. Kallsvetten rinner längs ryggen.*

### **Skrivövning:**

Skriv en scen där du gestaltar

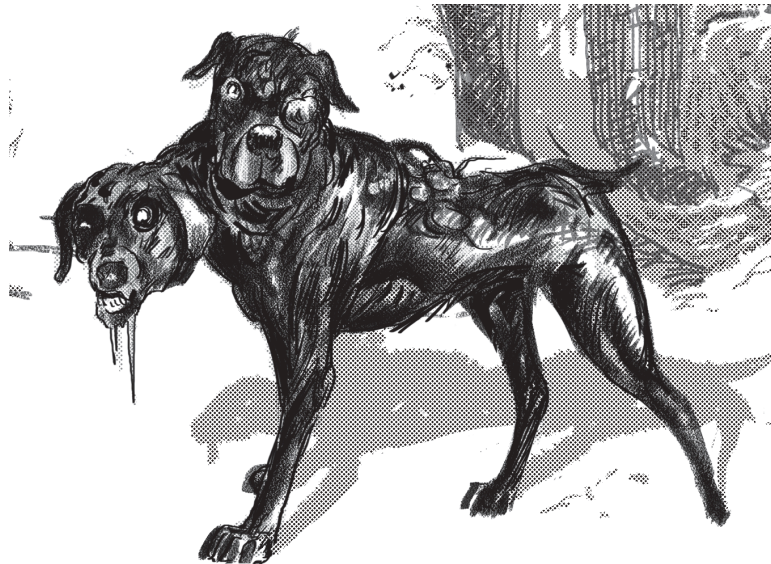
en hatisk person.

en generös person.

en snål person.

en förälskad person.

Du får inte använda dialog, inte heller orden *hatisk*, *snäll*, *snål* eller *förälskad* eller synonymer till dessa.



### 13. VARFÖR SKRIVER MAN OM?

När jag klar med mitt synopsis är det dags att skriva det första utkastet.

Jag stänger dörren om mig och sätter igång. Jag bubblar av idéer och skrivarlust.

Inspirationen flödar. Historien tar form, mina romanfigurer börjar få liv.

Det blir många timmar framför datorn, men tiden flyger iväg.

Och plötsligt är berättelsen slut.

Är den klar nu?

Långt ifrån.

Om det var en sak jag lärde mig när jag höll på med min första bok, *Gudarnas ring*, var det att *skriva om*.

Att skriva är att skriva om.

Bearbeta.

När jag skrivit klart det första utkastet låter jag det vila ett par dagar, ibland en vecka. Sen går jag igenom det igen, nu med fräscha ögon. Jag ändrar, jag lägger till, jag tar bort. Det kan vara alltifrån att jag byter namnet på en karaktär till att jag tar bort ett helt kapitel.

Det brukar bli två eller tre utkast innan jag låter mitt bokförlag läsa. De brukar komma med kloka kommentarer som hjälper mig att få ordning på min berättelse. De första utkasterna kan vara ganska röriga och spretiga, trådar som hänger lösa, saker som inte hänger ihop. För många och långa beskrivningar som drar ner tempot. Det kan vara svårt för författaren att se sin egen text. Man blir hemmablind, som det heter. Det måste också finnas ett flyt i texten så att berättelsen kommer fram.

**Uppgift:** Två och två. Läs varandras texter och ge respons.

Det här tycker jag är bra. Ge exempel.

Det här förstod jag inte. Förklara.

Det här skulle jag vilja ändra på. Föreslå.

