

HUR MAN SKRIVER EN G.E. TRENT-ROMAN

KÄRA FÖRFATTARE

I detta häfte finner Ni alla instruktioner Ni behöver för att författa nästa roman av vår populära men anonyma författare G.E. Trent. Ni har redan accepterats för att gemensamt komponera denna roman, som jag förväntar mig på mitt skrivbord inom en vecka. Då våra läsare förväntar sig en viss stil, och för att hålla en viss estetisk samordning i ett *œuvre* sammanfogat av diverse författare över hela landet, finns det diverse riktlinjer Ni måste hålla Er till. Dessa riktlinjer presenteras i detta häfte. Jag påminner Er om att Ni är under kontrakt att följa dem.

För att snabba upp processen kommer Ni att författa boken genom diktamen. Sätt Er runt ett bord, plocka fram lite whiskey eller vilka preparat Ni finner lämpliga för att få inspirationen att flyta (berätta inte för mig; jag vill inte veta). Ni kommer alla att turas om att diktera romanen. Spela in sessionen och skicka den till förlaget tillsammans med faksimilen Ni kommer att skapa, så kommer Ni att få Ert arvode så fort vi lyssnat igenom den och försäkrat oss om kvaliteten (näja).

Läsare av Trent-romaner förväntar sig en rafflande och actionfylld berättelse, och om den stannar upp och trampar vatten kommer de att tröttna och lägga boken ifrån sig. Därför har Ni en begränsad sidbudget för Er berättelse. För att hålla kvar läsarens uppmärksamhet måste Ni hela tiden kittla denne med kända repliker, egande teman och mysterier som väcker nyfikenheten. Därför stipulerar vår procedur att Ni måste förtjäna Era sidor genom intressant innehåll, och sedan spendera dem på Era kapitler. Ni kan använda någon sorts markör, till exempel pokermarkörer, för att hålla koll på sidorna, eller sköta bokföringen med papper och penna.

Men vi går händelserna lite i förväg. Låt oss börja med att skapa boken. En klassisk pocketbok är ungefär i A5-format. Ta ett A4-papper och vik det på mitten. Där har Ni Er bok, eller

faksimilen av den. Just nu är den tom, men Ni ska tillsammans fylla den med spännande innehåll. Ni kommer att börja med att skriva baksidan och sedan fylla i insidan allteftersom Ni spelar, men framsidan är upp till Er att dekorera fritt. Under spelets lopp kan den som vill, som inte är inblandad i att författa det pågående kapitlet, rita på framsidan. Jag bryr mig inte om Era konstnärliga kvalifikationer; våra formgivare kommer att utgå från Er skiss när de skapar den slutgiltiga illustrationen. Fyll framsidan med pikanta detaljer från Er berättelse. Bilder på huvudpersonerna, mystiska symboler, fasansfulla monster, och annat som lockar läsaren. Se bara till att lämna lite plats för titeln som kommer att skrivas när Ni är färdiga.

IN MEDIAS RES

Det är viktigt att fånga läsarens uppmärksamhet från första sidan. Om denne inte blir intresserad direkt och vill läsa mer så har Ni misslyckats. Så låt oss börja med det första, viktigaste kapitlet. Såhär gör Ni:

Turas om runt bordet. Varje författare lägger till en eller ett par meningar till kapitlet. Ni har inga specifika huvudpersoner ännu, men se till att introducera intressanta personer i kapitlet, som kan bli till huvudpersoner senare. Ni kan naturligtvis mer än gärna återanvända huvudpersoner från eventuella tidigare G.E. Trent-romaner som Ni varit delaktiga i att författa, eller för den delen som någon annan författat (förlaget äger alla rättigheter, så oroa Er inte för plagiatanklagelser). Varje författare kan introducera något nytt eller bygga vidare på det som sagts genom att lägga till detaljer och atmosfär. Se till att fylla kapitlet med saker som kommer att väcka läsarnas nyfikenhet och få dem att vilja läsa mer. Här är två exempel på första kapitel från två tidigare romaner:

Ett flygplan håller på att störta. Om-bord släss en gorilla i kostym med en

kvinnan beväpnad med en värja. Motorerna brinner. Genom flygplanets fönster skymtar dalen utanför, där dinosaurier förvirrat tittar upp mot den underliga farkosten. Gorillan skriker i människoröst: ”Berätta lösenordet, Maxine, annars kommer vi båda att dö!”

(Från *Den förlorade spiran*)

Här är ett annat:

Fatimah och Ebbinghaus sitter hukade och stirrar in i en kristallkula: En ung arabisk kvinna och en gammal europeisk man med taterat ansikte. ”Vi måste förstöra kristallen innan de slutför ritualen,” viskar Fatimah. Inuti kristallkulan ser de en gammal kvinna rökadandes en cigarr medan hon stirrar ned på liket som ligger på marken. Runt det håller en dvärg på att rita mystiska symboler med blod. Längs väggarna står uppradade statyer av monster som stirrar ned oroväckande på dem. Ebbinghaus tittar på klockan. ”Mätte Geronimo hinna i tid!”

(Från *Fasans katakomber*)

Dessa är endast sammanfattningar, och såklart bör Ni brodera ut scenen med stämmingsfulla beskrivningar och inte nöja Er med torra sammanfattningar som ovan. Det är Ni som är författarna, inte jag! Och naturligtvis måste Ni hålla stilen. Benämna alla personer i tredje person, med namn om Ni vill. G.E. Trent-romaner skrivs inte i förstapersonsperspektiv! Ni bör också komma ihåg att tala i dåtid (”Maxine drog värjan”, inte ”Maxine drar värjan”). Om Ni glömmer detta är det inte hela världen, då vår transkriberingsavdelning kommer att se till att det blir konsekvent när Ert äventyr skrivs ned.

Ni bör inte avgöra händelseförloppet i kapitlet. Det ska vara kort: en ögonblicksbild. Få läsaren att undra. Hur kom vi hit? Och vad händer sedan? Det är syftet med det här kapitlet. När Ni är klara med det, avsluta genom att säga ”Slut på kapitel ett” (detta kommer att hjälpa vår transkriberingsavdelning). Därefter, ge ka-

pitlet ett namn. Skriv ned det överst på första sidan i boken (alltså på vänster del av bokens insida). Se till att lämna plats under, för Ni kommer att behöva skriva ned dussintalet kapitel till! Döp kapitlet i den stil Ni föredrar: ”Kapitel ett, i vilket ett flygplan störtar i en okänd djungel” eller kanske ”I: En fasansfull ritual”.

Under kapitlens gång, undvik att fälla kommentarer Ni inte vill ska transkriberas i berättelsen. Om Ni måste, föregå sådana kommentarer med ”Stoppa transkribering” och när Ni är redo att fortsätta, ”Starta transkribering”.

HUVUDPERSONER

Det är nu dags att förbereda berättelsens hjältar. Var och en av Er har ansvaret för en varsin huvudperson. Välj gärna de huvudsakliga personerna i första kapitlet, men om det behövs fler kan Ni hitta på fritt och, som sagt, känn Er fria att använda personer från andra G.E. Trent-romaner. Huvudpersonen i en G.E. Trent-roman är inte komplicerad, och utgår ifrån vissa fasta stereotyper. Ni finner bifogat de klassiska Trent-rollerna och deras associerade gimmickar. Över tid kan de utvecklas till mer individuella personer, men när en ny person introduceras vill läsaren snabbt kunna se vad det är för en typ.

Välj en vardera och ge spännande namn till huvudpersonerna, om de inte redan har det.

MYSTERIER

Börja nu med att skriva en kort sammanfattning av det första kapitlet, lite i stil med exemplen jag gav tidigare. Gör den fantasieggande och skriv den på bokens baksida. Detta är texten som den potentiella läsaren kommer att läsa för att avgöra om hen vill köpa boken eller inte, så väck nyfikenheten! Ta med de viktigaste detaljerna från scenen. Ni kommer att vilja referera till den här texten under spelets gång, eftersom Ni måste skriva historien som leder fram till den här scenen!

På den högra sidan av bokens insida ska Ni skriva ned bokens mysterier: de frågeställningar

Ni väckt hos läsaren. Till exempel, här är några frågeställningar från första kapitlet i *Den förlorade spiran*:

- Vem är gorillan?
- Vem är kvinnan?
- Varför slåss de?
- Vad är det för lösenord?
- Var är de någonstans?
- Varför har de kommit hit?
- Varför håller planet på att störta?

Bolla idéer med varandra och försök att täcka upp alla mysterier så gott det går. Det handlar om vilka frågor Ni känner att Ni behöver svar på för att scenen ska kännas rimlig. Ni kommer att behöva tio mysterier. Om Ni har svårt att klämma ur Er tio frågor kan Ni skapa mysterier från saker som i sig inte var mystiska, men som kan vara bra att få med i historien. Hur fick de tag på flygplanet? Varför kan gorillan prata? Var har Maxine lärt sig att slåss med värja? I värsta fall får Ni ta lite frågor ur luften. Vem gömmer sig i lastutrymmet? Hur är den grekiske kronprinsen inblandad i allt detta? Se bara till att frågorna inte är ja/nej-frågor, och att de väcker intresse. ”Vilken flygplats lyfte planet från?” är inte så spännande eller inspirerande.

Välj ut de tre viktigaste mysterierna som Ni vill lyfta fram för läsaren, och skriv ned dem på bokens baksida, efter sammanfattningen. Avsluta med något i stil med ”Läs den senaste rafflande romanen från spänningens mästare G.E. Trent!” och vi har vår baksidestext. Fattas bara att leva upp till den!

FÖRSTA DELEN

Vi delar upp romanen i två delar. Den första delen tar oss fram till in medias res-kapitlet, och den andra delen knyter ihop berättelsen. Efter Ert rafflande första kapitel har Ni tjänat ihop en budget på trettio sidor som läsaren är beredd att följa Er i. Om Ni inte har väckt hens nyfikenhet under dessa trettio sidor kommer hen att lägga ifrån sig boken. Sådär skriver Ni nya kapitel:

Ni turas om att vara huvudförfattare till kapitel. Varje kapitel kommer att ha en ”kapitelförfattare” som har det främsta ansvaret. När Ni ska

författa ett kapitel, börja med att ge det ett namn. Skriv ned det namnet på bokens insida. Betala sedan kostnaden. Varje nytt kapitel kostar tio sidor. Dessutom kostar det fem sidor för varje huvudperson som deltar (kapitel med många deltagare blir långa och förvirrande för läsaren). Huvudpersoner som är närvarande men som mest följer med behöver Ni inte betala för. De har inga repliker och kan inte ta några viktiga handlingar som påverkar berättelsen. Betala kostnaden för huvudpersoner alltefter som de dyker upp och agerar i kapitlet; Ni behöver inte bestämma redan från början vilka huvudpersoner som deltar.

(Om Ni vill kan Ni bokföra hur många sidor Ni gör av med för att se hur lång boken blir. Räkna med att första kapitlet låg på fem sidor.)

När Ni är redo att börja berätta, säg först kapitlets nummer och namn, för att indikera till vår transkriptionsavdelning att börja arbeta, och att de andra skall lyssna. Gör därefter introducerande beskrivningen. ”Giovanni smög sig fram mot dörren. Här lurade dem hemliga sammansvärjningen. Han var tvungen att höra vad de planerade. Men hur skulle han ta sig tillräckligt nära för att kunna tjuvlyssna?” (Från ”Professor Piccolos giljotin”.) Därefter tar det gemensamma berättandet vid. Författare spelar sina huvudpersoner och Ni jobbar gemensamt med att beskriva omgivningen, även om kapitelförfattaren och författare vars huvudpersoner inte deltar i kapitlet har det större ansvaret för detta. Följ kapitelförfattaren och låt denne styra scenen i önskad riktning. Eventuella personer som inte är huvudroller spelas av en författare som kapitelförfattaren väljer ut.

När Ni känner Er klar med Ert kapitel avslutar Ni det genom att säga ”Slut på kapitel två” (eller vilket kapitel det nu var). Åh, och kom ihåg att våra läsare är enkla människor som blir förvirrade av alltför komplicerade narrativ, så håll Er till följande två regler:

1. Ett kapitel utspelar sig på en enskild plats under en kontinuerlig tidsrymd. Om Ni behöver byta plats eller hoppa i tiden, måste Ni avsluta kapitlet och låta nästa författare ta vid.

2. Alla kapitel måste hålla strikt kronologisk ordning. Det är redan förvirrande nog med in medias res-öppningen!

Eftersom Ni bara har trettio sidor i Er budget från början måste Ni snarast tjäna fler. Läsaren blir lätt uttråkad och Ni måste förtjäna sidorna genom att bjuda på intressant innehåll. Det finns tre sätt att tjäna nya sidor:

1. Genom att få med en av huvudpersonernas gimmickar. När en sådan dyker upp i spel tjänar Ni tre sidor. Kryssa för gimmicken, för Ni kan bara använda den en gång.
2. Genom att svara på ett av mysterierna. När en av frågorna på bokens insida besvaras, kryssa för den och tjäna in tio sidor. Frågorna som står på bokens baksida är värda tjugo sidor.
3. Genom att kittla läsaren med ett av tre teman: våld, skräck och erotik. Även dessa tröttnar dock läsaren på i längden, så första gången Ni får med ett tema, tjäna in fem sidor och skriv ned temat med stora bokstäver på bokens framsida (för att locka läsare). Andra gången, lägg till ett utropstecken och tjäna fyra sidor. Fortsätt liknande tills Ni mjölkat ett tema helt och hållet, då Ni har fyra utropstecken och kan inte längre tjäna nya sidor med detta tema.

Fortsätt att skriva nya kapitel tills Ni besvarat alla mysterier. Då är det dags för in medias res-scenen igen!

DÉJÀ VU

Ja, även detta kapitel behöver Ni betala för. Författaren vars tur det är betalar sidorna och sätter igång kapitlet. Spela ut det igen, denna gång inklusive resolutionen av kapitlet. Hur slutar det? Precis som i andra kapitel kan Ni tjäna in sidor genom gimmickar och teman, men det finns inga mysterier att lösa just nu.

När Ni avslutat kapitlet är det dags att skriva nya mysterier. Här handlar det om hur det ska gå. Vad väntar sig läsaren? Vilka frågor behöver hen få svar på? Här fungerar det med såväl öppna frågor som ja/nej-frågor. Kommer Dok-

tor Holz att lyckas genomföra sin diaboliska plan? Vem är egentligen mördaren? Kommer hjältarna att lyckas undkomma ön innan den sjunker?

Skriv ned fem nya mysterier. Dessa måste besvaras innan berättelsen kan få sitt slut.

ANDRA DELEN

Nu är det dags för slutspurten. Allt ska få sin upplösning! Besvara de nya mysterierna. Kläm in gimmickar. Och få med kiosklitteraturens tre viktiga teman. Samtliga teman måste ha varit med åtminstone en gång för att berättelsen ska kunna anses lyckad. Och ja, Ni måste fortfarande betala för alla kapitel och alla huvudpersoner.

Kläm till en fin slutscen. Om Ni har lyckats såpass väl att läsaren fortfarande har intresse kvar så kan Ni bränna de sista poängen på avrundning och epiloger. Klappa varandra på axlarna och gratulera varandra. G.E. Trent har författat ännu ett mästerverk! Boken kommer kanske inte in i litteraturens finrum, men den kommer att betala Era hyror i ett par månader.

Till sist, välj en titel på Er bok och skriv den på framsidan. Jag hoppas att Ni har ritat framsidan under processens lopp! Om Ni väntar tills efter att Ni är klara riskerar Ni att missa Er deadline.

ÅTERKOMMANDE HJÄLTAR

Spara gärna de huvudpersoner Ni har introducerat. De är nu en del av G.E. Trents universum och Ni kan utveckla dem till att ha lite mer individualitet än de ganska platta stereotyper de börjar sitt liv som. Ta en titt på pappret och stryk alla gimmickar Ni inte använde under berättelsen. Skriv nya som motsvarar rollens beteende i denna berättelse. På detta sätt ändrar sig rollen lite mellan romanerna, men läsaren känner fortfarande igen sig, även om det är en annan författare som berättar dess historia nästa gång!

ROLLER

INGENJÖREN

- Lös ett problem på ett onödigt komplicerat sätt
- Använd teknobabbel som ingen förstår
- Visa upp en extremt specialiserad uppfinning
- Demonstrera en oförmåga att förstå sociala regler
- Le eller skratta på ett oroväckande sätt
- Visa prov på en förvånansvärd ömhet
- Bryt någon av fysikens lagar
- Visa upp ett rykande provrör
- En av dina uppfinningar exploderar
- Förstör Er egen skapelse

PROFESSORN

- Översätt ett utdött språk
- Spendera dagen i ett bibliotek
- Aktivera en förtrollning
- Visa prov på en överraskande förmåga
- Citera en dikt eller annat litterärt verk
- Gör en lång utläggning om något tangentiellt
- Notera en detalj som ingen annan förstår vikten av
- Riskera livet för att rädda en artefakt
- Predika om vad som gör en människa civiliserad
- Gör något förnuftigt men mesigt

SOLDATEN

- Visa prov på oerhörd disciplin
- Använd vapen av orimlig mängd eller storlek
- Tvinga någon att genomgå fysisk träning
- Kamouflera dig
- Misslyckas med att rädda någon
- Simma med en kniv mellan tänderna
- Ta order från en överordnad
- Vägra en order
- Träna skytte eller boxning
- Lyckas med ett oerhört svårt skott

CHARMÖREN

- Lura någon till att avslöja hemlig information
- Charma en fiende till att bli en lojal vän
- Bluffa Er in
- Byt om till en extravagant skrud
- Stöt på ett ilsket ex
- Bli ärligt sårad och ledsen
- Låtsas tala ett språk Ni inte behärskar
- Förälska dig
- Vägra att smutsa ned dig
- Bli nedsmutsad

VÅGHALSEN

- Kasta Er in i en farlig situation utan att tänka Er för
- Slå någon på käften
- Framför ett fordon i halsbrytande hastighet
- Säg åt någon som har god anledning att oroa sig att inte göra det
- Säg åt någon som har god anledning att inte lita på Er att göra det
- Bli fastbunden i en stol eller tortyrmaskin
- Rädda livet på någon
- Skona någons liv
- Hamna i trubbel eftersom Ni skonade någons liv
- Avslöja en fobi

DETEKTIVEN

- Besök samhällets ljusskygga delar
- Drink whiskey på en sunkig bar
- Läs en människa som en öppen bok
- Fäll en dråpande cynisk kommentar om mänskligheten
- Slå någon på käften
- Tänd en cigarett och stirra ut i tomheten
- Vandra om natten längs en regnig och neonbelyst gata
- Dra en briljant och långsökt slutledning
- Öppna Er och visa Er sårbara sida
- Bli förrådd, besviken eller övergiven av någon Ni litade på