



**FORFATTER
KOMPENDIUM**

DEL 2: DET PRAKTISKE

FASTAVAL 2007

FASTAVAL 2007

DEL 1: KREATIVITET

KOMPENDIUM

Forfatterkompendium

Hvad er nu det her?

Denne del af magasinet handler om det praktiske detaljer i at lave et Fastaval-scenarie. Hville ting skal man huske at have med? Hvorfor er det en god idé at lave et flowchart – og hvad er et flowchart? Hvad er godt at overveje, når man layouter sit scenarie, og findes der egentlig et skelet for, hvordan et scenarie skal eller kan se ud?

Skal jeg gøre sådan?

Noget af det, som er så befriende for scenariekulturen er, at man i bund og grund kan gøre, som man vil. Derfor er der ikke noget i dette magasin, som er regler. Det kan godt være, at vi skriver, at du SKAL have sidetal i dit scenarie, men hvis dit scenarie er på én side, så er det jo fjollet. Så ingen regler uden undtagelser.

Bør jeg overhovedet læse det?

Denne praktiske del af magasinet er i høj grad henvendt til nybegyndere inden for scenarieskrivning, men de mere rutinerede forfattere er meget velkomne til at læse med.

Hvem er vi?

I denne del af kompendiet, bliver der flere gange skrevet, at 'vi' mener det ene eller det andet. Dette 'vi' indbefatter skribenten til denne del af forfatterkompendiet, Lars Andresen, samt de scenarieansvarlige Mette Finderup og Johannes Busted Larsen.

Indhold

3-4 **Hvad skal et scenarie gerne indeholde**

En oversigt over de elementer, som vi mener, er nødvendige for forståelsen af scenariet. Det er fra helt basale ting som indholdsfortegnelse og sidetal til lidt mere abstrakte ting som flowchart og "Den Første Side".

5-6 **Formidling**

Først tager vi fat i, hvordan man formidler et scenarie. Det handler både om, at være bevidst om, hvad og hvorfor man skriver, som man gør, og det handler også om helt praktisk redigering og korrekturlæsning.

7 **Struktur**

Med udgangspunkt i en fiktiv indholdsfortegnelse, giver vi et overblik over, hvordan opbygningen af et typisk scenarie er.

8-9 **Layout**

Det handler ikke bare om, at få sit scenarie til at se lækkert ud. Det handler om at gøre det forståeligt for andre, og her kan layoutet både være din ven og fjende.



Fastaval Forfatterkompendie 2007

Den praktiske del

Redaktion: Mette Finderup, Johannes Busted Larsen og Lars Nøhr Andresen

Design og layout: Lars Nøhr Andresen

Tekst: Lars Nøhr Andresen

Yderligere inspiration

For konkrete input samt tips og tricks til at skrive scenarier, kan du besøge:

www.scenarieguiden.dk

www.larskaos.squarespace.com

Hvad skal det indeholde?

Vi taler om de mere **formelle krav** til, hvad et scenarie bør indeholde. Altså sådan noget med sidetal. Ikke noget med, at der skal være en fed skurk og nogle gode spillere eller en beskrivelse af temaet.

Det handler om at gøre det så let som muligt for **modtageren** – spilleren og spillere – at forstå dit scenarie. Der er en række meget basale værktøjer, som vil gøre det nemmere for spilleren at læse dit scenarie:

- **Forside.** Titel og forfatter er minimum. Det gør det nemt for spilleren eller andre, hurtigt at identificere scenariet.
- **Indholdsfortegnelse.** Det giver læseren et hurtigt overblik over, hvad scenariet indeholder. En god indholdsfortegnelse er hverken for lang eller for kort. Jeg har set indholdsfortegnelser med 65 punkter, og det er for meget. Det er ikke en doktorafhandling. Mellem 10 og 25 punkter i indholdsfortegnelsen er fint.
- **Sidetal.** Det er surt at tabe et scenarie, som består af lølblade og skulle samle det igen uden sidetal. Alle programmer kan indsætte automatisk sidetal. Brug det.
- **Kolofon.** Her skriver man, hvem der har været med til at lave scenariet. Det er også her, at man skriver, hvem der har illustreret scenariet. Det er også her, at der står, hvem der har skrevet scenariet.
- **Foromtale.** Mange spillere holder meget fast i, hvad der står i foromtalen, så det er rart for spilleren at have den lige ved hånden.

Luftguitar af Palle Schmidt

I scenariet 'Luftguitar' får Palle på tre korte sider forklaret hele sit scenarie. Det tager cirka fem minutter at læse introduktionen, som fortæller om handlingen, stemningen, ideen, spillere, bipersonerne, og hvordan det hele skal køres. Download scenariet på: rlyeh.trc.dk

Den Første Side

Ideen om Den Første Side blev præsenteret på Fastaval Forfatterweekend i 1994. Ideen om Den Første Side er, at man på én side skal kunne give læseren et komplet overblik over hele scenariet. På en side skriver man i meget kort form om:

- Ideen (herunder genre)
- Baggrunden (herunder setting)
- Synopsen for handlingen
- Introduktion af spillere
- Tema (hvis der er noget)
- Overordnede tanker om scenariet

Det skal ikke tages så bogstaveligt, hvorvidt man holder det på en eller to sider eller tre sider. Det, der er vigtigt, er, at man gør det KORT. Og det skal være kort. Det skal være så kort, at en spiller kan læse denne indledning på fem-ti minutter og få det store overblik over scenariet. Det er så helt utroligt vigtigt, at man har en grundforståelse af, hvad det er for et scenarie, man skal til at læse, før man så at sige for alvor begynder at læse det. Det handler om at gøre læseren tryk, så han eller hun kan lade hovedet fylde med begejstring i stedet for spørgsmål.

<p>LU FT GU IT AR</p>	<p>And those that we were rock stars And that with better names than me And girls found, every time we check our face We were sangbros, we were Greek gods We were singled out by fate We were quoted out of context - it was great.</p> <p>Preface Serevit, "Electric Darkness"</p> <p>Intro (D.D1)</p> <p>"Luftguitar" er historien om et uprunt somrig Københavnskæbmand, som ved sig tale. Fødder der venter oven på et personligt, glemmeligt film bille på et søvnerestepåns.</p> <p>Bandet svarer på troppen. Deres stemme er mere eller mindre som musik. Inden ind på billedet er de udstyret til fra Danial, Mads, Anders, Karsten og en lille manduklo. De indgår i et på forinden af "Lasse og Mads" af Goffa. Deres stans kom væk på menten og de er mere eller mindre i et lille mellem-billedet. Alle siger "Jeg er ligesom."</p> <p>Touren præsenterer koncert for tusinder af musikere for at skulle ud og skabe sig. Indsættelse af plakat og et stort antal musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p> <p>Den endelige præsentation er en musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p> <p>Det Ganske Lille Band (D.02)</p> <p>Theirer frontmanden. Unde bold og primus. Han er sangen og det er det hele. Der er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p> <p>Bandet kan Serevit er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p> <p>Guitaristen Kilde er en cover på de danske. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p> <p>Trummer og gitarer. Janus er en lille søn af et musikere og andre mennesker omkring dem. Det er mere eller mindre som et musikere og andre mennesker omkring dem.</p>
---------------------------------------	--

Formidling

3 måder at skrive på

Et scenarie er en helt særlig form for tekst. Det handler om at videregive en kompleks idé samtidig med, at man forfører spilleren og spillere og giver de rette instrukser, så scenariet er spilbart. Det er som en blanding mellem en manual, et filmmanus og en novelle eller roman. Det handler om at huske, hvem man skriver til, når man skriver et scenarie. Man skriver til en spiller og man skriver til sine spillere. Der er grundlæggende tre måder, man kan formidle sit scenarie på, og det er godt, at være bevidst om, hvornår man bruger hvad.

Tell (Forklaring)

Her fortæller du, hvad der er meningen med scenariet, en scene eller hvordan du synes, at man skal spille en biperson i scenariet. Når du skriver på denne måde, så betragter du dit scenarie udefra som forfatter.

Eksempel:

Isabelle er et seriøst og alvorligt scenarie. Hvis man ikke tager karaktererne og deres konflikter seriøst, vil det være meget svært at få noget godt ud af spillet. Det er også vigtigt at spillerne forstår, at det er op til dem, om det skal blive et godt spil.

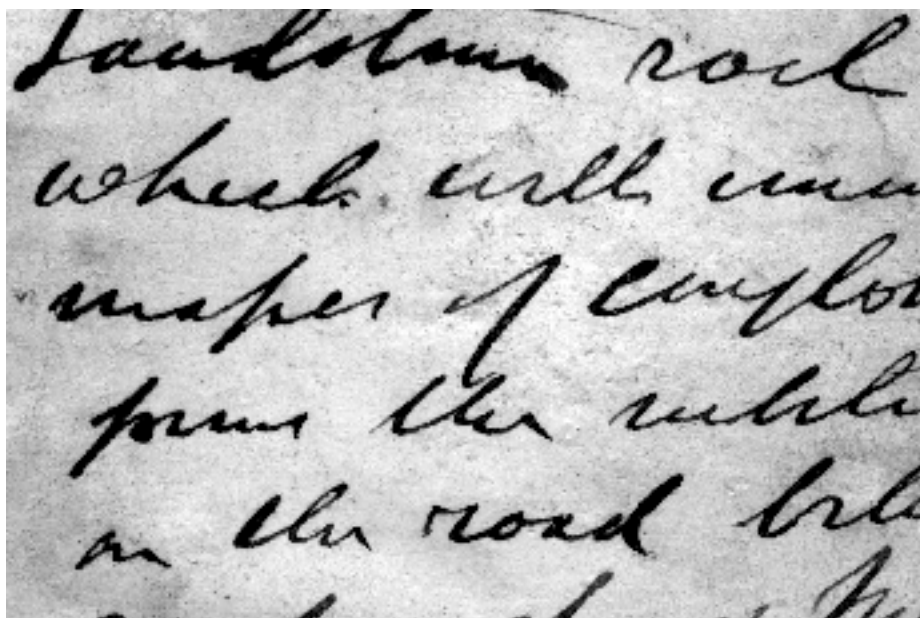
Hvornår skal det bruges: Et langt stykke hen af vejen, handler et scenarie om, at videregive en idé, videregive det som er inde i dit hoved. Denne form for scenarietekst udgør størstedelen af alle scenarier.

Show (Prosa)

Her forfører du læseren, om de så være spilleren eller spiller. Det kan være et stykke prosatekst (altså som i en novelle eller roman), hvor du i malende vendinger viser, at skurken er ond. Forskellen på Tell og Show er, at du med Show ikke fortæller læseren, at skurken er ond. Du viser ham det ved hjælp af en beskrivelse.

Eksempel:

Du går hen og slår slåen fra på den nye,



buede dør. Du kommer ind i et helt mørkt rum uden vinduer, men den sorte kontakt af bakelit giver med et smæld lys til et klaustrofobisk, kvadratisk rum, der til gengæld for sin trange plads på gulvet har næsten fire meter til loftet.

Hvornår skal det bruges: Der hvor man oftest bruger prosateksten er i spilpersonbeskrivelser. I stedet for at skrive: "Din spilperson blev kørt ned af en lastbil. Det var en meget traumatisk oplevelse, som har givet alvorlige sår på hans sjæl", kan man formidle oplevelsen som et stykke prosatekst. Det skal bruges med omtanke og meget bevidst. Et stykke prosatekst kan videregive en stemning, men det er sjældent, at prosateksten er så direkte informativ og klart formidlende, så der er en sandsynlighed for at din spiller eller spilleren ikke fanger alle budskaber i teksten.

Instruktion

Sommetider minder et scenarie nærmest om en manual, hvor det er nødvendigt at give helt klare instrukser til, hvordan en scene skal

spilles eller hvordan et system skal bruges. Instruktioner skal være så klare og tydelige som muligt, og det er farligt at begynde at blande en masse værdiladede ord ind i instruktionerne.

Eksempel:

Når man angriber, ruller man et angrebsslag (D20 + bonus for angrebet). Hvis det samlede resultat er lig med eller højere end modstanderens Defense, har man ramt. Den, der bliver ramt, skal rulle et Save mod angrebets Damage (D20 + Save Bonus). Hvis det samlede Save-slag er lig med eller højere end angrebets Damage, sker der ikke noget. Er resultatet derimod under angrebets Damage, kommer man til skade.

Hvornår skal det bruges: Når der skal gives klare instruktioner i et scenarie.

Husk!

Selvfølgerlig kan og skal man gøre lige som man har lyst til. Der kan skrives fantastiske og medrivende instruktioner fyldt med følsomhed, men hvis man er bevidst om, hvornår man gør hvad, er der mindre risiko for, at man kommer til at rode tingene sammen.

Formidling

Redigering

Dårlig formidling er, når man forvirrer læseren. For eksempel når man pludselig skriver, at det er meget vigtigt, at Baron Weatherby ikke dør i scene 3, før man overhovedet i scenarieteksten har nævnt Baron Weatherby – eller scene 3 for den sags skyld. Det er bare meget svært selv at opdage, fordi man jo godt selv ved, hvem Baron er, og hvad der skal ske i scene 3. Det kan også være, at man ganske indforstået skriver om 'kaos' i et Warhammer-scenarie, men hvis læseren ikke kender Warhammer universet, så aner han jo ikke, hvad der er tale om.

Det er umuligt at lære nogen god redigering i en enkelt artikel, men vi kan give nogle brugbare råd, så du undgår de allerværste faldgruber.

- Vær opmærksom på, om du skriver, for at skrive dig varm. Når man går i gang med at skrive et scenarie, er det ikke sikkert, at man har alle detaljer på plads, og somme tider skriver man for bare at komme videre. Det er især vigtigt, at man senere luger ud i den tekst.
- Pas på med gentagelser. Hvis der er noget i dit scenarie, som du synes er særligt vigtigt, er det nemt at komme til at skrive det mange gange. Gør hellere en enkelt gang opmærksom på, at noget er vigtigt, i stedet for at skrive det flere gange.
- Lad altid en anden person gennemlæse dit scenarie for at se, om der hænger sammen, eller om der åbenlyse huller eller ting, som du har glemt. Det er bedre, at en af dine venner opdager, at du har glemt at pille den første skurk du fandt på ud af scenariet, end at dine spilledere siger det til dig, til scenariebriefing på Fastaval.
- Når du er ved at være færdig, så få nogen, der ikke har læst scenariet, til at læse det igennem og fange stavfejl, knudrede sætninger og grumme

grammatiske fejl. Man behøver ikke aflevere et fejlfrit scenarie, men det er meget fornuftigt at få læst korrektur på det.

En fingerregel omkring redigering er, at man efter første gennemskrivning altid kan redigere en tredjedel af sin tekst ud.

Korrekturlæsning

Der er følgende ting, en korrekturlæser skal være opmærksom på

Stavefejl

Det nytter faktisk noget at være grundig med Words stavekontrol i kombination med at læse scenariet selv. Man kan fange en del dumme fejl. De værste stavfejl er selvfølgelig dem, hvor det ord man har fået skrevet, er et ganske legalt - men forkert - ord. En af de klassiske stavfejl fra et scenarie er: *"Han lagde and på hende"*.

Kommafejl

Problemet med manglende komma er størst, hvis der er meget lange og indskudte sætninger. At sætte 100 procent korrekt komma er umuligt. Hvis det er 75 procent korrekt i et scenarie, så er det flot.

Grammatikfejl

Hedder det ligge eller lægge? Gik orken indenfor i hulen eller gik han inden for? Er det et døds-spell eller et dødsspell?

Grammatikfejl er ikke så slemme i scenarier, med mindre de er særligt ondsindede. En af de dumme fejl, man kan lave er at rode rundt i **hans og sin**, som vi lige tager for en god ordens skyld:

Husk det på, at man skal bruge sin, når tingen man taler om, er personens egen.

"Trolmanden kastede sin

fireball mod de fede orker."

Det er altså trolmandens fireball. Hvis der havde stået:

"Trolmanden kastede hans fireball mod de fede orker."

Så ville meningen være, at det var en anden mands fireball ... evt. fra et scroll, som ikke tilhørte ham. Det klassiske eksempel, man altid hører er:

"Han tog på ferie, med sin kone."

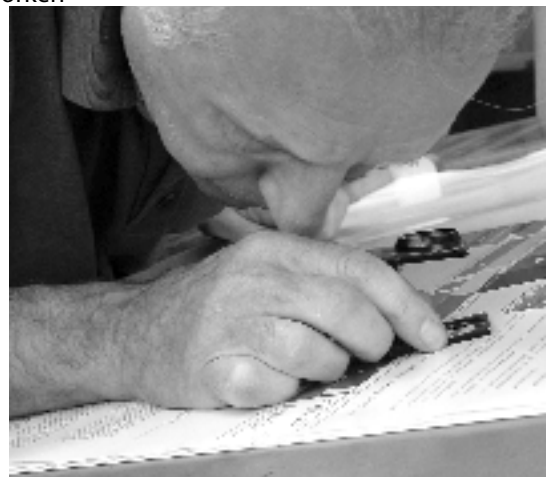
"Han tog på ferie, med hans kone."

Forståelsesfejl

Det her er de vigtigste fejl, som en korrekturlæser kan finde, og det er derfor, at vi mener, at alle bør få læst korrektur på sit scenarie. Man jonglerer med så mange navne, begreber, ideer, scener og hvad ved jeg, at det kun er logisk, at vi begår fejl.

Forståelsesfejl er for eksempel:

- Når man nævner en person, som senere er blevet skrevet ud af scenariet
- Når man kalder en spilperson ved det navn, som han havde, da man begyndte at skrive, men så har ændret sidenhen
- Når man henviser til en scene, handout eller lignende, som man ikke skrev alligevel, eller som man skrev ud
- Når man henviser til et xxx i sidetal
- Når pludselig nævner en person, ting eller andet, som man ikke før har præsenteret



Layout

Layoutet af scenarier går fra et udprintet Word-dokument i Courier 10 pkt til trykte scenarier i fire farver med lækre illustrationer. Lækkert layout er flødeskummet på kagen. Det får kagen til at se flot ud, og den smager lidt bedre. Sagt på en anden måde: Det er scenarieteksten, der skal prioriteres først. Layoutet er sekundært.

Dermed ikke sagt, at det på nogen måde er uinteressant. Der er to hovedoverskrifter, når det kommer til layout:

- Det basale layout der formidler scenariet
- Layout der imponerer ved at være lækkert og fancy

Det vigtigste er, at et scenarie formidler scenariet. Der kan være nok så mange stjerner, femte farver, billeder og lækre fonte, hvis scenariet er rodet, ulogisk, svært at læse og svært at finde rundt i, er det ikke godt formidlet.

Derfor: Et layout skal altid formidle scenariet og er det samtidigt lækkert, uden at det ødelægger formidlingen, så er det bare fint.

Som det er omkring alle ting i et scenarie, så er der ikke nogen ultimative sandheder. Der er scenarier, som kan bestå af en lang tekstfil, uden at det går ud over formidlingen, og der er scenarier, som er uoverskuelige, selv om forfatteren har lavet nok så mange bokse og sidebars.

Husk: Flot layout er ikke god formidling. Flot layout er bare ... flot layout.

Om en Krig af Gimle og Vilhelmsen

Et helt basalt layout med to forskellige typer af overskrifter, en boks og en brødtekst.

Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk

Det basale layout

Det basale layout lægger sit fokus på bedst muligt at formidle scenariet til læseren. Der er værktøjer, som kan hjælpe til dette, som man kan overveje at bruge:

- En header, som fortæller læseren, hvad siden handler om
- Skrifttyper som primært er nemme at læse
- Bokse eller sidebars, hvor ekstra information eller lignende kan placeres
- Overskrifter og underoverskrifter, som deler teksten op og hjælper læseren til at danne overblik
- Sidetal (som nævnt)

OM EN KRIG

Kramers interview

Som sagt er det meningen, at spillerne, ud fra deres personlige fortælling med hjælp fra fortælleren, danner deres fortælling. Rammen for denne beretning er et interview, en lang journalistisk afdækning af materialet til sin bog om Det Sorte Krig, hos seks veteraner. Erich P. Kramer, journalist, er selv forfang til at have deltaget i krigen, og han føler at hans egen generation er ved at glemme krigen 1914-18. Han ønsker at skrive en veckommentar bog, der sandfærdigt beretter hvordan det var ved Vestfronten for en gruppe unge tyske soldater.

Kramers rolle

Som Kramer er det dit opgave at udføre et interview, der giver veteranerne mulighed for at fortælle om deres oplevelser. Som optager er det altså dig der skal hjælpe dem til at formulere 'historien' der egentlig var? Som i et virkelig interview, kan du styre fortællingen ved at stille følgende spørgsmål.

På hver af spillerens side er der to situationer der er beskrevet som de husker dem. I alt er der seks situationer der hver er beskrevet hos to forskellige spillere som ud fra hver deres synsvinkel. Om en Krig foreløber, således, at du ved begyndelsen af hver scene spørger først ind til om situationen hos de to der har en beskrivelse af hver scene. Igen som de to fortællinger de beskrevne spillede forskellige blot er spørgsmålet til at fortælle hvad de selv 'husker' de skete i den situation, hvad de selv brødte, hvor de var, hvad de så osv. Hvis der er nogen der ikke rigtig kan komme med, er det din opgave, med ledende og forberende spørgsmål, at prøve at sætte dem i gang så det de måtte have at bringe med også kan blive fortalt - Kramer bog skulle jo gerne have et godt og interessant svar. Hvis der er nogen der snakker for meget, kan du selvfølgelig altid sætte dem hvis der er en anden spiller på situationen du synes ikke har fået plads nok i fortællingen. De flere vikler den kommer, så den samme situation, ja flere tanker kan der blive sat i gang med spillet, og jo mere bliver hver persons svar sat i relief som blot er sandhed ud af flere. At spillerne ikke er helt enige om hvad der skete eller om hvordan man skal opfatte krigen generelt, er jo ikke et uheld for at det er seks forskellige mennesker og at det er over tyve år siden de var i krig med hinanden.

Den unge journalist kaster et blik på sin klokke, og gennemgår i sin hukelse den række af han havde plantet for interviewet.

Fortællingen bevæger sig på to niveauer. Det ene er en videnskabelig lignende, hvor spillerne får lov til at fortælle en detaljeret beretning om nogle bestemte tider. Her skal spillerne gerne have deres personlige synsvinkel på deres beretning og fortællingen skal følge mellem spillerne når de fortæller videre på hinandens historier.

16

Layout

Laout med lir

Det blærede layout er i bund det basale layout, hvor der er gjort noget, for at få det til at skille sig ud. Der er dem, som foretrækker at formidle et scenarier grumme stemning af undergang, og så er der dem, der vælger at illustrere scenariet med trøstesløse landskaber og skikkelser, hvis ansigter altid falder i skyggen.

Der er mange måder, hvorpå et scenarie kan skille sig ud. Det kan være nogle meget stemningsskabende illustrationer, der formidler scenariets sjæl og ånd. Det kan være et tilbagevendende grafisk element, som betyder meget for scenariet.

- Billeder eller illustrationer, der understøtter scenariets stemning
- Skrifttyper som kan læses, men som også er flotte og passer til scenariets genre.
- Layoutelementer så som bokse og headere er illustrative i sig selv
- Hvis man gerne vil skabe overblik over noget, som er svært at formidle, kan det betale sig grafisk at skille forskellige former for information fra hovedteksten, og på den måde hjælpe læseren til overblik.

Det bedste råd omkring layout:

Less is more! Brug ikke alt for mange forskellige elementer, da det hurtigt kan komme til at give et rodet udtryk.

Tips og tricks til illustrationer

Det er svært at finde en illustrator, som vil lave tegninger til ens scenarie, men heldigvis er det blevet meget nemmere at finde illustrationer på nettet - også lovligt.

www.sxc.hu er en gratis stockfotobase. Den er bedst egnet til nutidsscenerier.

www.deviantart.com er en illustrationsbase, hvor man også må folks illustrationer, og hvis man spørger om lov, er det endda helt lovligt.

På **larskaos.squarespace.com** er der en mere udførlig guide til billedsøgning på nettet, samt brug af fonte og lignende.

The image shows a sample layout page with several text blocks and images. The text is in a stylized, slightly irregular font. There are three main text blocks on the page, each with a title and a paragraph of text. The first block is titled 'Let's put a ball on Leroy', the second 'Welcome to the Plaza Hotel', and the third 'A call from the kidnapress'. There are also three images: a coffee cup and donut, a handgun, and a small image of a person. The layout is designed to be visually appealing and easy to read.

New York Coppers af Palle Schmidt

Palle skaber i sit scenarie en helt særlig 70'er politifilmstil. Han bruger billeder, hvor han selv optræder som model med stort overskæg og meget lille pistol, og bruger i layoutet mange klicheer, som understøtter stemningen, f.eks. et billede af kaffe og donuts og en Magnum. Scene-rubrikerne skiller sig ud fra de andre rubrikker ved at være et lille stykke grafik. Der er gjort meget i scenariet for at gøre det nemt for læseren at adskille de mange forskellige former for oplysninger, der gives et i scenarie. Scenariet kan downloades på rlyeh.trc.dk