

Kære liveforfatter

Mange tak fordi du vil lave live til Fastaval. Det er vi meget glade for, og vi håber det kommer til at blive en rigtig god oplevelse både for dig og dine spillere. I dette dokument kan du læse om hvad det indebærer at lave live til Fastaval og hvad juryen lægger vægt på i bedømmelsen af dit scenarie. Hvis du har spørgsmål, er du altid velkommen til at kontakte mig, der er din kontaktperson til Fastaval:

Hans Christian Molbech
Østboulevarden 1, 1. th
8000 Århus C
86182926 – 60609096
hc@molbech.net

Det er også mig, du skal sende alt materiale til i forbindelse med dit scenarie. Det drejer sig om foromtale, synopsis, selve scenariet og deltagerlister. Det forløber efter denne plan:

01.12.2004 er deadline for indsendelse af foromtale og synopsis

Du skal sende mig et dokument der først og fremmest indeholder den foromtale, du vil have i programmet, men også har en synopsis der både beskriver hvad scenariet går ud på og gennemgår alle praktiske ting der skal tages højde for. Udover beskrivelsen af scenariet skal der altså også stå information om:

1. **Lokaler** – skal du bruge et antal klasselokaler, har du selv booket et værtshus ude i byen, foregår det in-crowd i baren eller hvad har du tænkt dig?
2. **Deltagere** – hvor mange spillere er der i scenariet, hvordan er kønsfordelingen, er der aldersbegrænsning mv.?
3. **Alkohol** – vigtigt at vide hvis der skal være en bar i scenariet, som vi skal tage højde for i forhold til alkoholpolitikken på Fastaval.
4. **Afvikling** – planlægger du kun en afvikling, eller er dit scenarie et lille scenarie, der kan køre i flere hold samtidig eller flere gange i løbet af Fastaval?
5. **Tilmelding** – vil du bare have tilsendt en liste over hvem der har tilmeldt sig, eller vil du have spillerne til at sende dig billeder, personbeskrivelser mv.?
6. **Tid** – hvor langt er dit scenarie, og kan det afvikles om dagen eller er det et ufravigeligt krav at det bliver spillet i en aftenblok?
7. **Andet** – er der særlige forhold ved dit scenarie, vi skal tage højde for?

01.03.2005 er deadline for indsendelse af alt scenariemateriale

Tænk på at gøre dit materiale så nemt at gå til som muligt. Om muligt vil det være en fordel hvis du kan samle hele scenariet i et dokument og maile det til mig. Hvis det ikke er muligt, skal du sende det materiale, du ønsker bedømt, i fire eksemplarer til mig, da vi er fire dommere i juryen. Det er også omkring denne dato du vil få tilsendt listen over de tilmeldte til dit scenarie. Den sender du retur til mig med tydelig angivelse af hvilke spillere du har udvalgt. Herefter står du selv for udsendelse af roller og anden kontakt til dine spillere. Dernæst er det bare med at glæde sig til Fastaval der går i gang **onsdag den 23. marts 2005**.

Sådan vinder du en Otto

På Fastaval er der tradition for at uddele guldpingviner til de bedste scenarier. De er delt op i to hovedkategorier til hhv. bord- og livescenarier, hvor der til livescenarierne bliver uddelt to Ottoer i kategorierne:

- **Live-Publikumsprisen**
- **Bedste Live**

Deltagerne i livescenarierne får udleveret bedømmelsessedler hvor de på 13-skalaen vurderer scenariet. Scenariet med det højeste gennemsnit i karaktererne vinder Live-Publikumsprisen. Den vinder du altså ved at give dine spillere en rigtig god oplevelse i afviklingen af scenariet.

Ottoen for Bedste Live går til det scenarie, vi i juryen bedømmer til at være det bedste udfra det skriftlige materiale. Det foregår udfra en helhedsvurdering hvor de følgende fire kategorier er vores omdrejningspunkter:

1. Arrangørmateriale

Med denne kategori ser vi scenariet fra arrangørens synsvinkel. Vi lægger stor vægt på at scenariet kan afvikles af andre end forfatteren selv. Ligesom et bordscenarie er skrevet til at blive spillet af andre spillere, lægger vi altså vægt på at livescenariet er skrevet med andre arrangører i tankerne. Med mindre scenariet er skrevet til specifikt at blive afviklet af en bestemt gruppe på Fastaval 2005, som en engangs-happening eller noget lignende, vil arrangørmaterialet altså veje ganske tungt i bedømmelsen. Følgende punkter er her relevante:

Struktur, indhold og formidling

Kort sagt om scenariet har en god struktur og idéen formidles godt til læseren. Herunder også selve indholdets kvalitet lige fra plotstrukturer til historiens forløb. Med andre ord om man kan læse scenariet og bagefter vide hvad det går ud på og hvordan man selv ville kunne afvikle det.

Praktisk manual til afvikling

Her tænker vi på alt det i arrangørmaterialet, der hjælper arrangøren i den konkrete afvikling af scenariet. Det drejer sig altså om hvorvidt man som læser kan tage materialet i hånden og bruge det som manual til hvordan man rent praktisk afvikler scenariet. Her indgår huskesedler, tidsplaner, oversigter over forløbet, lister over materialer, der skal skaffes osv. i vurderingen.

Fleksibilitet og genbrugelighed

Hvorvidt scenariet er meget låst og afhængig af bestemte faktorer eller om det er mere smidigt. Her tænker vi på fleksibilitet i forhold til afviklingen med hensyn til lokationer, spillere og andre forhold som en meget skæv kønsfordeling, at nogle spillere pludselig udebliver pga. sygdom, strømmen går osv. men også på om scenariet kan genbruges andetsteds af andre arrangører. Dermed er det bestemt ikke sagt at scenariet skal være ultra-fleksibelt i alle forhold, men det er positivt hvis der er overvejelser i materialet der begrundet hvorfor strukturen er som den er.

2. Spillermateriale

Denne kategori dækker alt det materiale, der henvender sig til spillerne. Det rummer altså alt lige fra foromtalen til roller, handouts og andet materiale. Hvis scenariet indeholder en briefinginstruktion til arrangørerne, vil den også indgå i denne vurdering, lige så vel som oplæg til bipersoner og spillende arrangører.

Her ser vi altså scenariet fra spillernes synsvinkel. Vi stiller spørgsmål som hvorvidt rollerne giver spillerne et godt grundlag for rollespil, om handouts og andet spillermateriale understøtter spillet, om foromtalen og rollerne stemmer overens med scenariets indhold, og kort sagt om vi forventer at spillerne vil få en god spiloplevelse udfra dette materiale.

3. Redigering

Her ser vi på helheden af materialet udfra den skriftlige formidling. Vi ser på layout og strukturen af materialet, men især også på om teksten er skrevet godt og forståeligt. Grafik og et appellerende udseende er altid godt, men det væsentlige er om strukturen og opsætningen af materialet bidrager til at skabe overskuelighed og overblik. Vi skal have lyst til at læse scenariet og blive hjulpet af redigeringen til at forstå indholdet.

Her hjælper det eksempelvis hvis hele scenariet er i et samlet dokument med en indholdsfortegnelse der giver et godt overblik, at man kan mærke at der er tænkt over strukturen og forløbet af afsnit, at faktabokse, huskelister og lignende understøtter læsningen, og at materialet simpelthen virker indbydende og lige til at gå til.

4. Idé

Et scenarie behøver ikke være enormt nyskabende for at være godt, men hvis man laver et rent plagiat af et andet velkendt scenarie, kan man ikke ligefrem beskyldes for at have fået en god idé. Når vi ser på om scenariet har en god idé, handler det først og fremmest om hvorvidt vi synes at idéen bag scenariet er spændende og holdbar, men også om hvorvidt den er så triviell at den knapt nok kan kaldes en idé.

Vi taler altså om opfindelser, anvendelser af gamle temaer på nye måder, innovative tiltag i afviklingen af livescenerier eller simpelthen bare den geniale idé, vi ikke kan stå for. Men vi taler også om den gode idé bag en veludført historie. Der er ikke noget nyt i at man som forfatter skriver endnu en roman, men der kan være stor forskel på om man bare genfortæller den samme historie med nye personer, eller om historien i den nye roman bæres af en ny og rigtig god idé. Simpelthen: har dit scenarie en god idé?

Live-juryen

Tilbage er vist kun at præsentere os, der sidder i juryen og bedømmer scenarierne. Vi er:

Hans Christian Molbech – Overdommer, tidligere liveansvarlig og erfaren liveforfatter.

Morten Juul – Tidligere overdommer både i bord- og livejury.

René Husted – Tidligere livejury-medlem og erfaren liveforfatter og spiller.

Lars Vilhelmsen – Tidligere bordjury-medlem og erfaren forfatter.

Vi glæder os til at læse dit scenarie!