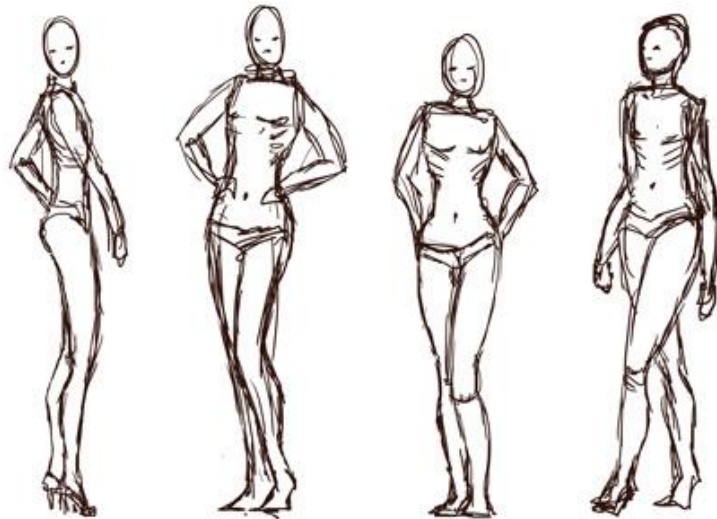


#Paninaro



#Fastaval2014

MAKE IT WORK

Plot	1
Synopsis	1
Karakterer	2
Mekanikker	2
Påklædningsdukke	2
Das Model	3
The Box	3
Cut!	4
Spillerne er dommere	4
Bedømmelsesdecket	5
Mig og kameraet	6
Bitch Moves	7
Spillelederens rolle	7
#Paninaro	8
Start	
Scene 1	9
Mellemscene 1	9
Scene 2	10
Mellemscene 2	10
Scene 3	10
Mellemscene 3	10
Scene 4 - Finalen	11
Deck & kort	12
Scoreboard	13
Modellerne	14
Karakterark	

EN *RESERVOIR MODELS* PRODUKTION
AF JESUS BAR MITZVAH

Designet af Oliver Nøglebæk og Kristian Bach Petersen

Spiltestet af Alan Smithee Ensemblet

Tak for feedback til Simon James Pettitt,
Marie Wolfsberg Oscilowski, Kristoffer Rudkjær og
Mette V.W. Petersen, sidstnævnte også for korrektur,
dukke-hacking og endeløs tålmodighed.

Velkommen...

... Velkommen til Paninaro, et komisk novellescenarie for de kreativt udfordrede.

Inspirationen er hentet fra tv-showet "Project Runway", samt filmmesterværket "Zoolander", og handler om tøj, mode og cat-walks.

I scenariet følger vi de fire tøjdesignere Geneviève, Serge, Louïe og Hannah i finalen af Paninaro 2014. Her skal de gennem en række runder og udfordringer kæmpe om dommernes gunst og om at skabe de mest fantastiske beklædningsgenstande.

Krøllen på scenariet er, at spillerne faktisk fysisk og i virkeligheden skal kreere tøj til scenariets modeller (se udvalget af påklædningsdukker bagerst i scenariet) og både skal bedømme hinanden og blive bedømt af scenariets interne mekanik, der er mindst lige så uberegnelig som modeverdenens luner.

Plot

Paninaro-konkurrencen kører på syvende år, og vi er nu nået til finalen. De fire finalister skal hen over fire hektiske dage konkurrere om førstepladsen i konkurrencen, en sejr, der vil placere modeverdenen for vinderens fødder.

Synopsis

Vi følger de fire designere gennem fire udfordringer og tre mellemscener. I første runde skal spillerne blot kreere et sæt tøj. I anden runde skal de arbejde sammen to og to. I tredje runde skal de arbejde med impro-materialer, og i fjerde og sidste runde skal de kreere en hel kollektion, der er klimaks for konkurrencen og scenariet. I mellemscenerne giver karaktererne gas med st bagtale, konspirerer og hype sig selv og hinanden.

HVORFOR PANINARO?

Paninaro er navnet på en italiensk mode- og ungdomssubkultur, der toppede i 80erne.

Derudover er det en fremragende b-side fra Pet Shop Boys, og det er herfra scenariet henter sin titel. Tjek den endelig – den er lige til en reality-tv intro: <http://youtu.be/4ORZk-FXjSo>

Karaktererne

Alle fire karakterer i scenariet er krukke modeskabere, men samtidig er de opbygget, så spillerne har en grad af indflydelse over karakterens baggrund og facon. Det sker via et playbook koncept, hvor spillerne, når de har fået udleveret deres karakter, vælger stil, personlighed og inspirationskilder ud fra nogle korte lister på karakterarket. På den måde bliver spillerne allerede her medskabere og kan for eksempel vælge, om deres karakterer skal være "opvokset i en sydstatsflække, omgivet af selvdøde vaskemaskiner og fætre i netundertrøjer" eller "kaukasisk barn adopteret af en sort middelklasse forstadsfamilie". Det skulle samtidig give nok luft i karaktererne til, at man kan virkelig kan give den gas, uden at føle, at man taber for mange facetter og nuancer af karakteren i det korte novelleformat. Realitytv er lige så følelsesladet, som det er overfladisk.

Karaktererne er Geneviève, Serge, Löuie og Hannah.

Mekanikker!

Scenariet benytter sig af en række gimmicks og mekanikker, der forhåbentlig tilsammen vil løfte oplevelsen og scenariet.

Påklædningsdukker

Den store udfordring i scenariet er, at spillerne skal klippe-klistre tøj til scenariets modeller, påklædningsdukker. Det skal de i hver af de fire udfordringer, hvor det sker med forskellige benspænd og under forskellige grader af tidspres.

Hver af scenariets 12 påklædningsdukker symboliserer en unik model, hvis personlighed også kan spille ind på scenariet. Se afsnittet *Das Model* (side 3). Forud for scenariet skal dukkerne printes på tykt papir (gerne mindst 200g papir eller karton), klippes ud og, hvis det er muligt, monteres på pinde.

Skal du køre scenariet på Fastaval, bliver der udleveret dukker.

For ikke at komplicere tingene alt for meget og besværliggøre det for de kreativt hæmmede, arbejder scenariet udelukkende i 2D. Det vil sige, at dukkerne kun skal beklædes på forsiden.

Det som spillerne skal bruge til at klæde deres modeller på, finder man i *The Box*, der er beskrevet på næste side.

I hver scene med kreative udfordring udvælger spillerne en af scenariets 12 modeller, i visse tilfælde mere end en, og derefter kan de vælge et i scenen angivet antal materialer fra *The Box*.

Herefter skal de, indenfor den begrænsede tidsperiode, klæde deres model(ler) på.

Das Model

Scenariet har 12 modeller. I hver kreationsscene skal spillerne bruge en eller flere modeller. De ikke valgte modeller bliver lagt til side, men er med igen, når der skal udvælges modeller til den næste udfordring.

I første runde vælger spillerne modeller i rækkefølgen Serge – Geneviève – Hannah – Louïe. I de efterfølgende runder, starter spilleren med færrest point med at vælge, i tilfælde af pointlighed, vælger man i rækkefølgen fra første runde.

Der kan være en fordel i at holde fast i den samme model, så man kan arbejde med den samme form og skabelon. På den samme måde kan der være taktik i at snuppe en model, som en anden designer har et godt øje til.

The Box

Med scenariet følger en kasse med udstyr til at skabe kreationer til scenariets modeller. Der er stof, sakse, nål & tråd og diverse accessories.

Hvordan og hvor mange materialer, som i stykker stof, spillerne må bruge er beskrevet under de enkelte scener. Værktøjer og accesories er der ikke overordnet begrænsning på og de skal deles.

Når spillerne skal vælge materialer fra The Box, sker det i første runde i denne rækkefølge Louïe – Hannah – Geneviève – Serge, altid et materiale ad gangen.

I de efterfølgende runder starter spilleren med flest point med at vælge materialer, og i tilfælde af pointlighed vælger man i rækkefølgen fra første runde.

Imellem hver runde afleveres materialerne tilbage The Box, så de kan bruges igen i senere runder.

På Fastaval får alle spilledere udleveret et eksemplar af The Box. Hvis du spiller scenariet udenfor Fastavalsammenhæng, er en optimal opskrift på The Box 60-70 stofstykker i forskellig størrelse, fire sakse, nål & tråd, mønsterpapir (madpapir er også fint), blyanter, kridt, lim og assorterede perler, knapper og andre småting og accessories. Mindre kan dog også gøre det.

CUT!

Spillerne skal klæde deres modeller på. Der er som udgangspunkt ikke noget krav om, hvordan og hvorledes beklædningsgenstandene udformes, men scenariets præmis og virkemidler understøtter, at man gør sig umage. Enten med selve kreationen eller med at stampe en forklaring op om, hvorfor tingene ser ud som de gør – det er helt muligt at bullshytte sig ud af et artistisk hack job med (bort)forklaringer og mere eller mindre søgte undskyldninger om, hvorfor det lige er endt, som det er.

Et par helt grundlæggende forslag og indspark til kreationerne, som du selvfølgelig gerne må stikke ud til spillerne:

- Hold dem i 2D – der ingen grund til at plastre modellernes blanke rygge til – men man må selvfølgelig gerne slynge ting derom.
- Brug Bluetack/elefantsnot til montering af tøj på modeller om nødvendigt. Det findes i The Box.
- Det er ok, at lade modellerne være barfodede – det er svært at klippe sko.
- Hold forklaringer og beskrivelser korte.
- Selvom man arbejder todimensionelt, kan materialerne godt give en god 3-d effekt. Det behøver ikke være helt fladt det hele.
- Benyt papir eller mønsterpapir til at tegne ideer/mønstre forud, men spild ikke for meget tid.
- Start med en brugbar model, og fyld så på og pep op efterfølgende. Grundlæggende: KISS – Keep It Simple, Stupid.

Spillerne er dommerne

Efter hver kreativt skabende runde, er det tid til bedømmelse. Her har spillerne hver 1 minut til at præsentere deres kreation, tale den op og fabulere og bullshytte i så høj en grad, de lyster. Herefter stemmer de på, hvilket design de synes er pæneste. Nej, man kan ikke stemme på sig selv, og ja, man må gerne stemme taktisk.

Afstemningerne foregår i hemmelighed og benytter sig af de tre karakterkort, som hver spiller er udstyret med (de har ikke et for sig selv). De valgte kort overdrages til spillederen, der afslører dem et efter et, gerne med patosladet, Kjeldbergsk dramatisk timing.

Efterfølgende indsamles alle kort af spillederen og uddeles igen, så ingen kan se, hvem der har stemt på hvem.

Der er selvfølgelig undtagelser fra afstemningerne, for eksempel i scenen hvor spillerne kreerer sammen to og to. Undtagelser er beskrevet i de scener, hvor det er relevant. Derudover er der også wild cards, der spiller ind på, hvem der vinder...

Bedømmelsesdecket

Med scenariet følger et sæt kort (52 styk), der skal bruges til at supplere bedømmelserne af spillernes kreationer. Decket fungerer som de eksterne dommere, som gerne bedømmer, som vinden blæser.

I forbindelse med hver krea-runde trækker spillederen X antal kort, efter spillerne er færdige med at designe. Kortene repræsenterer modens luner og trends – der, uden noget logisk system, dikterer, hvad der er hot, og hvad der er not.

Det kan være en farve ("rød"), en type tøj ("bukser"), et materialevalg ("max to farver"), en specifik model (der bare løfter tøjet) eller noget i kombinationen med tidligere kreationer ("farvegentagelse fra tidligere runder").

Hvor mange kort, der trækkes, står noteret i hver scene.

Eksempel:

Hannah har i runde 1 kreeret en dragt i gul velour
Serge står bag en jakke/bukse kombination i rød, blå og grøn
Genevieve's piece er en sommerkjole i blå
Louie har lavet en kombination af bukser og trøje i rød/guld/grøn/lilla

Efter intern afstemning er resultatet:

Hannah: 1 stemme

Serge: 0 stemmer

Genevieve: 2 stemmer

Louie: 1 stemme

Fra decket trækkes følgende kort: "Bukser", "max to farver", "blå".

Det giver følgende endelige resultat:

Hannah: 2 stemmer (1 stemme + "max to farver")

Serge: 2 stemmer (0 stemmer + "bukser" og "blå")

Genevieve: 4 stemmer (2 stemmer + "max to farver" og "blå")

Louie: 2 stemmer (1 stemme + "bukser")

I dette eksempel vinder Geneviève runden med flest (4) stemmer. Det betyder, at hun får 1 point, der tæller i den overordnede konkurrence om topplacering i Paninaro.

I tilfælde af, at der er stemmelighed, trækker du som spilleleder yderligere kort fra bedømmelsesdecket, indtil tie-breaken er brudt. De kort, der trækkes, gælder kun for de spillere, der er lige på point. Andre spillere kan altså ikke indhente de førende, på de disse tie-break kort.

Eksempel: Serge og Louië har begge fået 3 stemmer og deler førstepladsen. Spillelederen trækker nu kort fra deket, indtil dødvandet er brudt og der trækkes et kort, der kun falder ud til den enes fordel. Hannah og Geneviève høster ikke stemmer på disse ekstra kort.

Hvis der er ting, der kan tolkes eller diskuteres på kortene ("tæller det her som én eller to dele?" eller "er den farve gul eller støvet grøn?"), er det dig som spilleleder, der fungerer benhårdt som dommer og bestemmer, hvad kortet dækker og ikke dækker.

Efterfølgende blandes alle kortene i bedømmelsesdecket igen.

VIGTIGT! Vær opmærksom på, at scenariet skelner mellem point og stemmer. Stemmer bliver delt ud, når enkelte udfordringer skal bedømmes og kommer fra spillerne og bedømmelsesdecket. Point er det store og vigtige, og høstes af dem, der har fået flest stemmer i de enkelte udfordringer. Point er dem, der giver den endelige sejr i scenariet.

Pointtælling kan enten ske via synlige tokens eller noteres på scenariets Scoreboard (Side 13 - gerne printet i mindst A3).

Mig og kameraet

Selvom en del af scenariet cirkler om det at klippe og klistre, så er det stadig et rollespilsscenario og ikke (kun) en krea-øvelse. Den skarpe tidsbegrænsning på kreationsscenerne bør resultere i, at mindst halvdelen af scenariet kommer til at udspille sig imellem udfordringerne – ganske ligesom i virkeligt reality-tv.

Karaktererne bor sammen, imens showet filmes og finder sted, og der er derfor rig lejlighed til at snakke, bagtale, forhandle, slå og skribe af hinanden i de mellemliggende scener.

Hver af disse mellemscener har et udgangspunkt, der skal kick-starte drama, konflikt og spil rollerne imellem. Det kan for eksempel være, at en karakter kaldes foran tv-holdet (i skikkelse af spillederen) for at blive udfrittet om den forudgående scene, og imens diskuterer de andre tre, hvorfor den ikke tilstedeværende karakter er en talentløs harpe/røvkysende bøssekarl/tyvagtig copy cat.

Sørg som spilleleder for at køre disse scener rimelig tight, så de heller ikke går over tid, samtidig med at spillerne skal have mulighed for og frihed til, at spille deres karakterer ud og op imod de andre.

Bitch Moves

Hver spiller har et særlig move, som kan bruges én gang i løbet af scenariet, og det med det ene formål at stikke en kæp i hjulet på en eller flere af de andre spillere. Kortene fungerer på et meta-niveau, så det er altså ikke karakteren, der fucker med en af de andre, det er verden. Bestilt af den karakter.

Et bitch move kan for eksempel være, at man tvinger en af de andre spillere til at skifte model midt i en udfordring ("beklager, din model er blevet indlagt på rehab.") eller man kan diktere, hvilke materialer en anden spiller skal bruge i en udfordring ("sorry, klappen gik ned, da I var i The Box for at shoppe. Det her er, hvad der var i din taske, da du kom hjem").

Spillederens rolle

Din rolle som spilleleder i scenariet er to-delt.

Du skal føre spillerne så flydende og gnidningsløst igennem scenariet og samtidig sørge for, at det bliver kørt tight, så I kan komme igennem scenariet på omkring to timer. Det kan være svært, men sørg for at klippe hårdt, når scenerne mister momentum, og hold den angive tid på krea-scenerne, så de ikke løber løbsk.

Derudover har du også en in-game rolle. Derek Piece er vært på Paninaro 2014 og er karakterernes kontakt, mentor, skulder at græde ud ved og benhårde kritiker.

Derek Piece er en professionel, men stadig affekteret, modeguru, der både engagerer sig dybt i deltagerne og føler for dem, samtidig med, at han ikke er bange for at kalde en spade for en spade, og en karklud påklistret en model for... ja, en karklud påklistret en model.

Brug denne rolle til at ansprore scenariet, så det presser og inspirerer spillerne. Tryk på deres knapper, stil svære spørgsmål, forstyr dem, når de er i gang med at lave tøj, bed dem forholde sig til de andre karakterer, spørg ind til deres udtalelser, og bed dem uddybe, og kritiser og ros i en sådan grad, at det smitter. Vær in-game cheerleader, og riv spillerne med.

Brug rollen så meget, som du føler, det er nødvendigt, og spil rollen så karikeret, som du har lyst til, så længe det også passer til den spillestil, spillerne har valgt.

Derudover er det op til dig, at time afgørelserne i runderne. Vær dramatisk, når du vender kortene fra bedømmelsesdecket. Hold lange pauser. Stil spørgsmål ind imellem. Oprids stillingen. Træk tiden, imens du forklarer de mulige ændringer på stillingen. Kort og godt, giv den gas med alle de kneb, der bruges i reality-tv finaler, fra Robinson, over "Paradise Hotel", og helt over til "Project Runway".

Dette gælder selvfølgelig dobbelt i finalen.

#Paninaro

Da scenariet, i modsætning til de fleste andre kongressscenarier, også har et blivende produkt i form af dukketøjskreationer, er det håbet, at du og spillerne vil dele jeres kreationer. Både med andre spilgrupper og uindviede fastavalgængere. Og gerne på nettet. Det' så moderne.

Det kommer under Fastaval til at ske ved hjælp af hashtagget #paninaro.

Hvis du opfordrer, og eventuelt hjælper, spillerne med at affotografere deres tøj mellem hver runde og dele billederne via Twitter, Instragram, whatnot og sammen med #paninaro (og eventuelt også #fastaval) vil det være muligt at få et fantastisk overblik over alt det dukketøj, der bliver kreeret på Fastaval.

Det er ikke tanken, at det skal stjæle meget tid fra selve scenariet, men det vil være en fed måde at dokumentere scenariet på og samtidig få et kig på, hvad andre spillere og grupper har fået ud af scenariet.

#Paninaro vil også være at finde på kort, plakater og andre steder på Fastaval, så andre Fastavalgængere også har en mulighed for at kigge med.

Start

Scene 1

Vi er nået til finalen i Paninaro 2014. Der er fire designere tilbage, og alles øjne er rettet imod dem. Det er tid til den første af finalens runder!

UDFORDRING: Skab et sæt tøj til din model, der siger noget om dig som designer. (10 minutter)

Derefter præsenterer karaktererne sig og deres kreation – scenen kommer dermed til at stå som introduktion til både dukkeuniverset, reglerne og karaktererne.

ANTAL MATERIALER FRA THE BOX: 4

ANTAL KORT FRA FASHIONDECKET: 3

RESULTAT: 1 point til vinderen

Mellemscene 1

Vi befinder os i den lejlighed, som de fire designere deler under hele programmet. De er bænket i køkkenet, hvor vinderen af den forudgående udfordring er i gang med at forklare de andre, hvorfor lige netop vedkommendes design vandt... gerne med slet skjulte referencer til, hvorfor de andres var ringe.

Scene 2

Fronterne er kridtet op, men fashion er ikke et soloridt. Man skal kunne arbejde sammen med modeller, stylist, uduelige assistenter og... andre designere.

UDFORDRING: Skab ét sæt tøj, to og to. (10 minutter)
Lad vinderen af første runde vælge, hvem han eller hun vil være på hold med.

ANTAL MATERIALER FRA THE BOX: 5

ANTAL KORT FRA BEDØMMELSESDECKET: 5

RESULTAT: 1 point til hver af vinderne. Resultatet gives udelukkende baseret på fashion decket, da det vil være fjollet at skulle stemme med kun to kreationer.

RÆKKEFØLGEN AF TRINNENE I DE KREATIVE SCENER:

- 1) Præsentation af udfordringen
- 2) Valg af model og materialer fra The Box
- 3) Creation!
- 4) Cat Walk – placer modellerne samlet
- 5) Præsentation af tøjet
- 6) Spiller bedømmelse
- 7) Bedømmelsesdecket
- 8) Resultat

Mellemscene 2

Det er tid for det tabende hold i just overståede udfordring at placere noget skyld. Den ene får lov til at svine til kameraet (spillederen), den anden overfor de to vindende designere, hjemme i lejligheden. Klip som spilleder behårdt og filmisk mellem de to undskyldninger – der må gerne reageres på det, som den anden siger.

Scene 3

Mode er meget mere, end hvad der foregår på catwalks og i fancy skrædderier. De virkelige statements finder man ude i virkeligheden.

UDFORDRING: Skab et sæt tøj uden brug af materiale fra The Box. (15 minutter)

Materialerne skal/må findes ude på Fastaval – det er dog ikke tilladt at klippe i hverken gardiner eller interiør.

ANTAL KORT FRA BEDØMMELSESDECKET: 4

ANTAL MATERIALER FRA THE BOX: 0!

RESULTAT: 1 point til vinderen. Minus 1 point til den dårligst bedømte.

Hvis der er pointlighed blandt de dårligste, trækker du som spilleder kort fra bedømmelsesdecket lige som ved almindelig pointlighed, bare med negativt fortegn. Det vil sige, den første, hvis kreation som det eneste matcher det trukne kort, er taberen.

Mellemscene 3

Det trækker op til den store finale. En producer har ladet det sive, at designerne i finalen skal udvælge deres favorit blandt de andre, og der vil blive delt vigtige point ud. Designerne er samlet hjemme, og det er måske nu, at der skal laves alliancer og aftales, hvordan de point skal deles ud. Slip spillerne løs i lokalet, og lad dem luske og forhandle, Diplomacy-style.

OPTIONAL: Når scenen trækker mod sin slutning, ankommer Derek Piece og forklarer, at showets producere har valgt at øge spændingen yderligere ved, at den pointmæssigt dårligst placerede spiller får et wild card. Vedkommende kan enten give en anden designer et minus point eller få et point til sit eget regnskab.

Når valget er truffet, får personen lov til at forklare sit valg til kameraet.

Ved pointlighed trækkes der lod mellem de dårligst placerede.

Scene 4 - Finalen

Alle indledende runder er nu overståede. Journalister, kritikere, modediktatorer og hysteriske fans er på vej til den store finale catwalk. For nogen designere vil det kræve en slutspurt at slutte i top, imens andre blot skal holde et solidt forspring og holde andres kæppe ude af hjulene.

UDFORDRING: Skab to sæt tøj som er repræsentative for din kollektion, som også skal have et navn. (15 minutter)
Modellerne vælges på skift, en ad gangen, og den dårligst pointplacerede spiller vælger først.

ANTAL KORT FRA BEDØMMELSEDECKET: 4

Hvert sæt tøj bedømmes og scorer point ud fra alle kort og vinderen er den, hvis to sæt samlet scorer flest point.

ANTAL MATERIALER FRA THE BOX: 10

RESULTAT: 2 point til vinderen. Derudover uddeler hver spiller 1 point (Bemærk: ikke stemmer her), som ikke kan gives til dem selv. Disse point fra spillerne uddeles, før tøjet bedømmes af decket og vælges i hemmelighed.

Lad spillerne placere kortet for den, de har valgt, foran sig. Herefter afsløres kortene et ad gangen, start med den designer, der har flest point.

Hver karakter skal forklare, hvorfor de har valgt at belønne netop denne af de andre designer.

Husk igen – den dramatiske timing i finalen er altafgørende. Giv den hele armen. Hver kortafsløring skal føles akkompagneret af dramatisk musik og trommehvirvler.

Skulle det ende med pointlighed i finalen, har konkurrencen simpelthen to vindere (medmindre I har vildt meget tid og derfor kan tage en afgørende runde mere) – sørg endelig for at lade de vindende karakterer forklare, hvorfor de er den rigtige vinder.

Ellers rundes scenariet af med kindkys, falske lykønskninger og en kort sejrstale.

Bedømmelsesdeckket (til print - kommer som kort på Fastaval)

Bukser	Korte Bukser	Kjole	Kropsnært
Dragt	Bar Mave	T-Shirt	Langærmet
Kortærmet	Ens stof, ben og krop	Kun én Farve	Max 2 Farver
Max 3 Farver	Mønster	Mindst 4 Farver	Mindst 2 primærfarver
Guld	Tre Dele	Trøje	Striber, Vandret
Striber, Lodret	Tern	Rød	Hvid
Sort	Blå	Grøn	Brun
Orange	Farve gentaget fra sidste runde	Stof gentaget fra sidste runde	Denim
Brugt yndlingsfarve	Ikke brugt yndlingsfarve	Print	Brug af pynt
Ikke brug af pynt	Ny model, forhold til sidste runde	Sort	Grå
Model: Karen	Model: Naomi	Model: Kristin	Model: Kate
Model: Crystal	Model: Christina	Model: Charlie	Model: Helena
Model: Claudia	Model: Milla	Model: Rose	Model: Laura

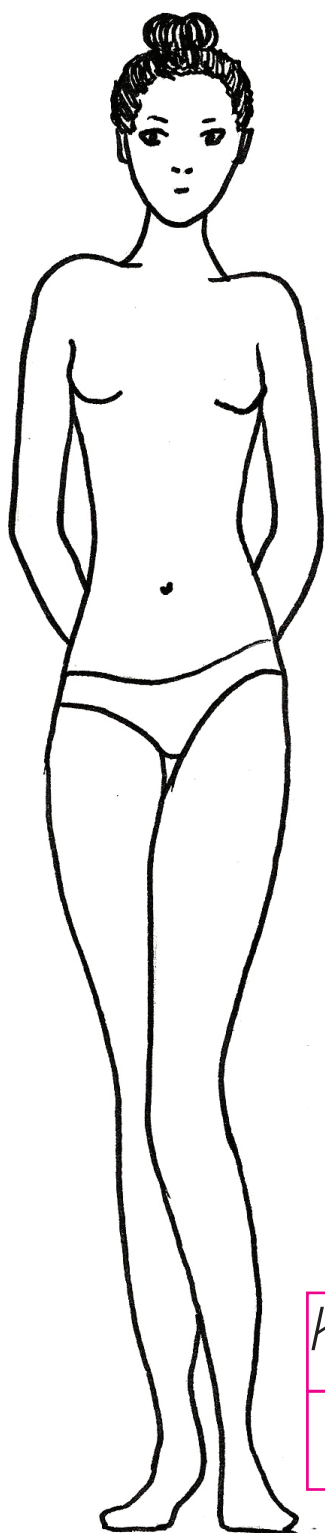
Stemme kort til spiller, 3 til hver (til print, kommer som kort på Fastaval)

Louië	Serge	Hannah
Löuie	Serge	Geneviève
Loüie	Geneviève	Hannah
Serge	Geneviève	Hannah

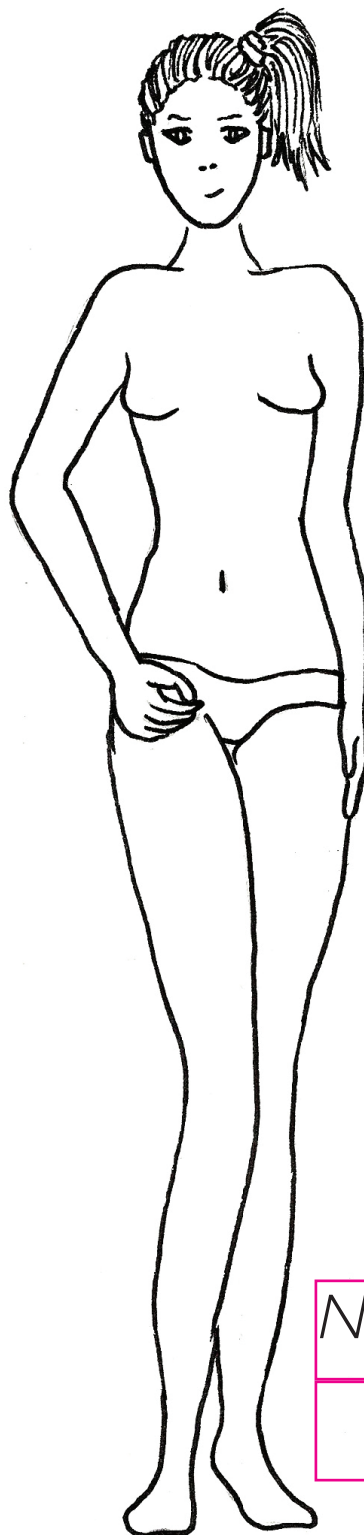
Scoreboard

<i>Hannah</i>	<i>Louië</i>
<i>Serge</i>	<i>Geneviève</i>

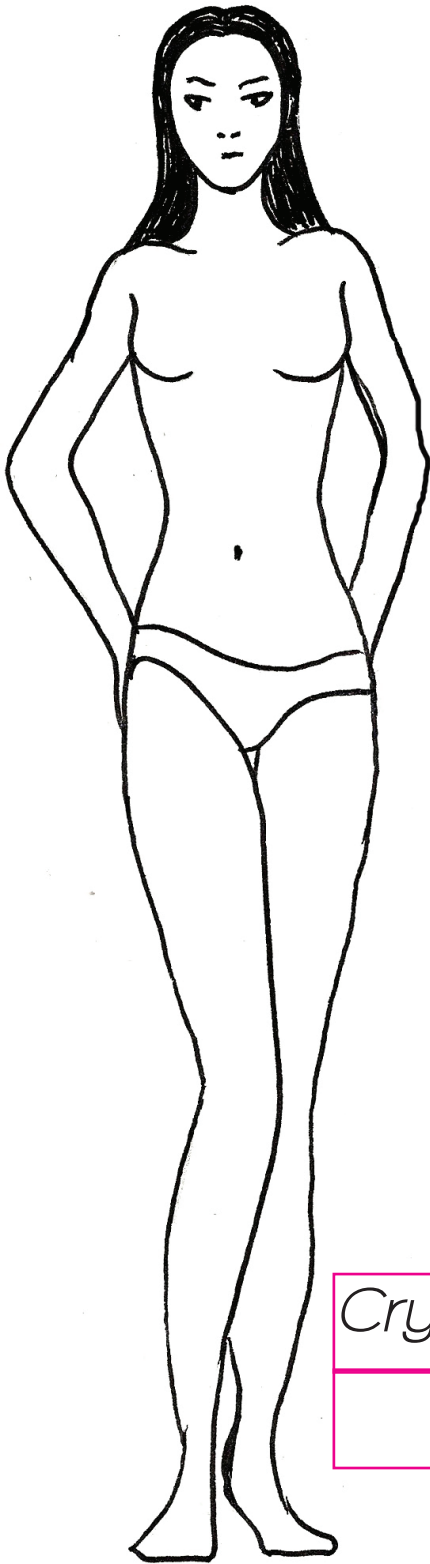
Modeller (navne kan foldes som id-skilte)



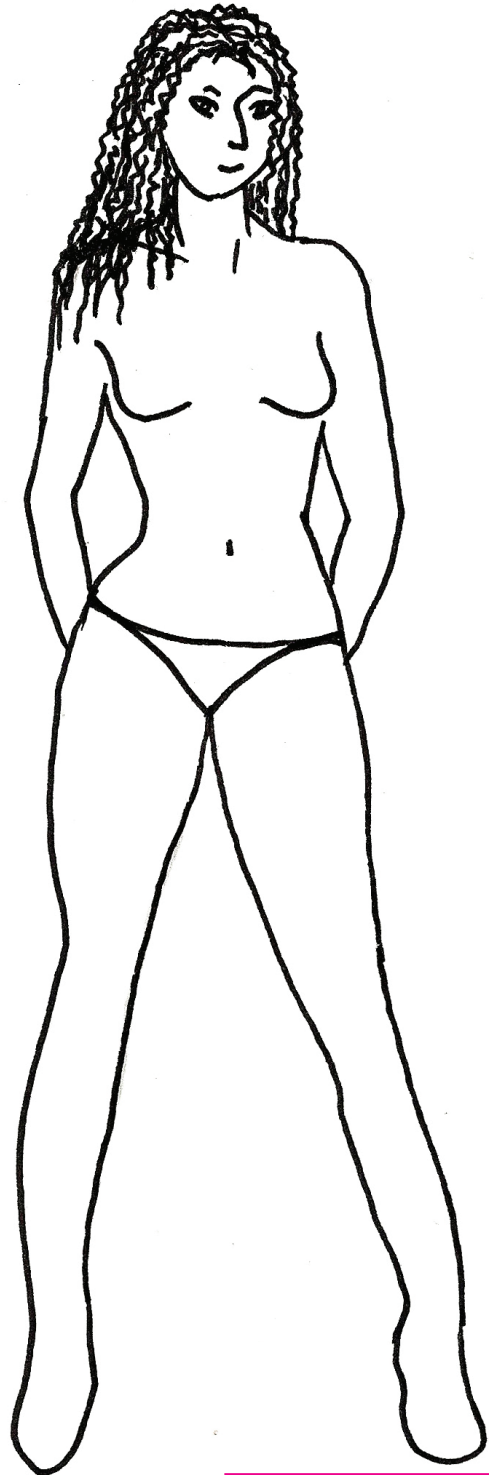
Karen



Naomi

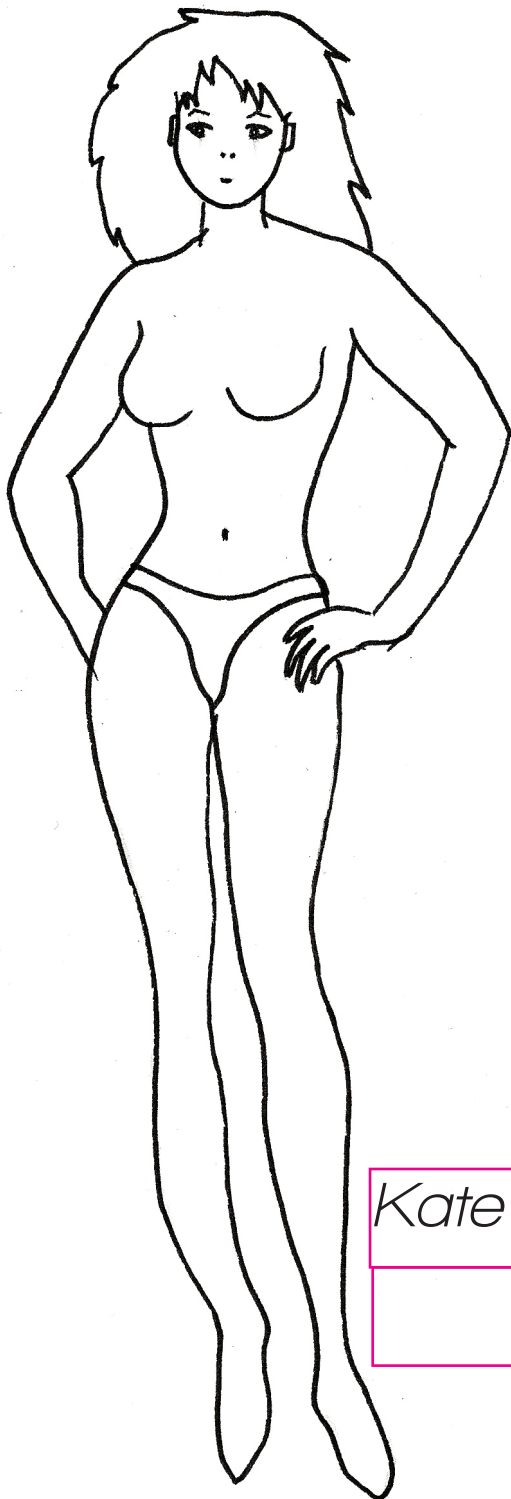


Crystal

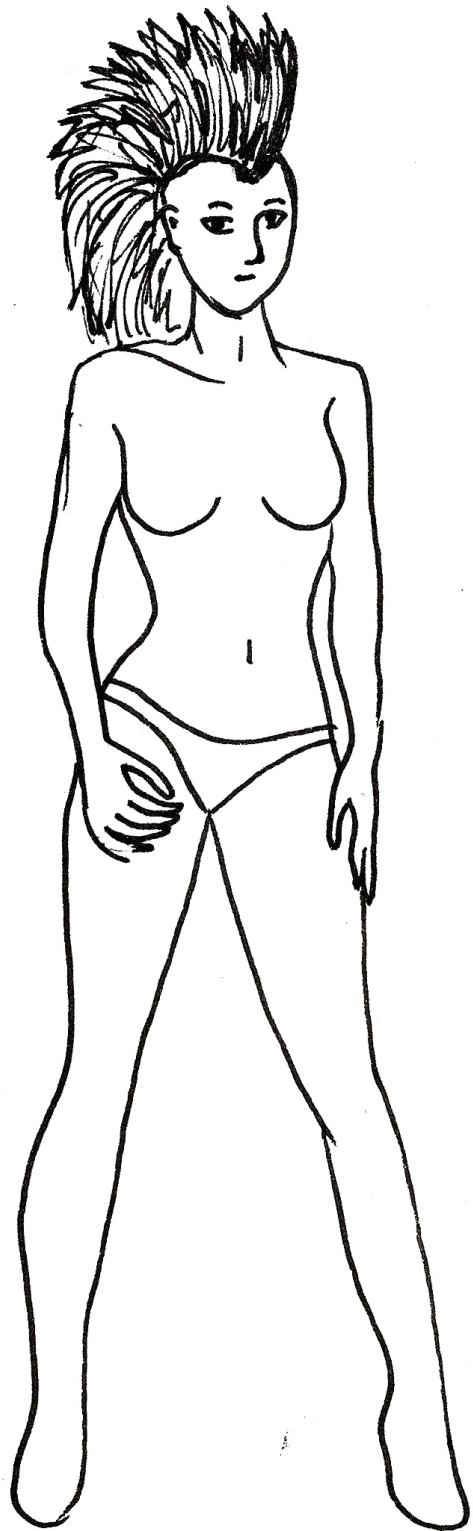


Kristin



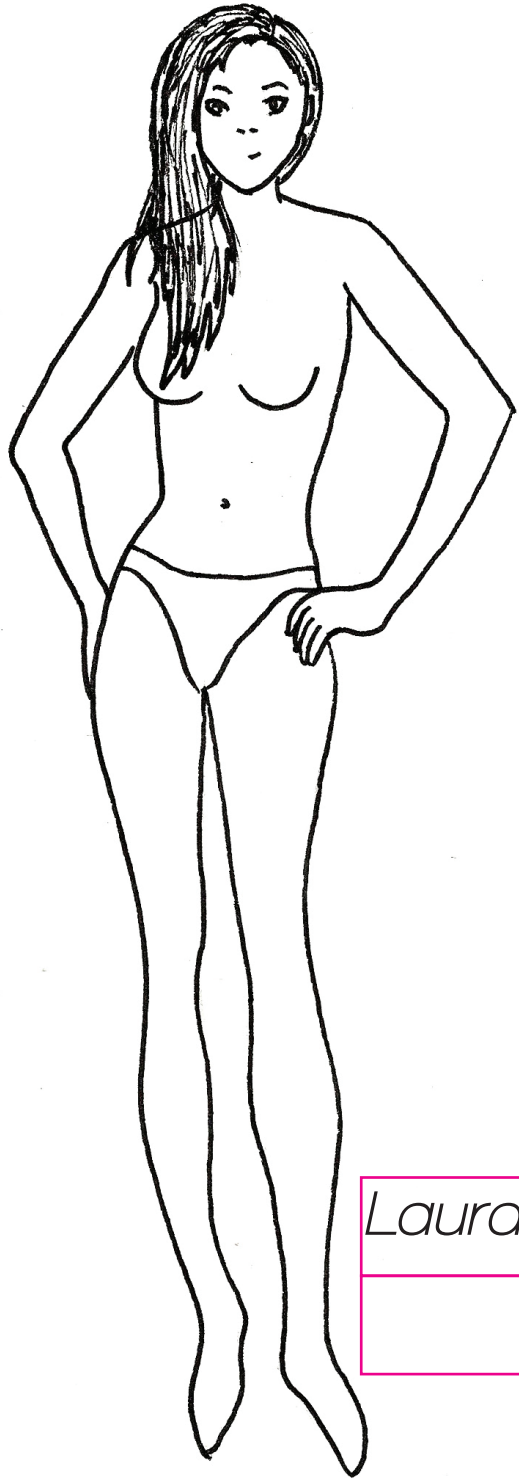


Kate

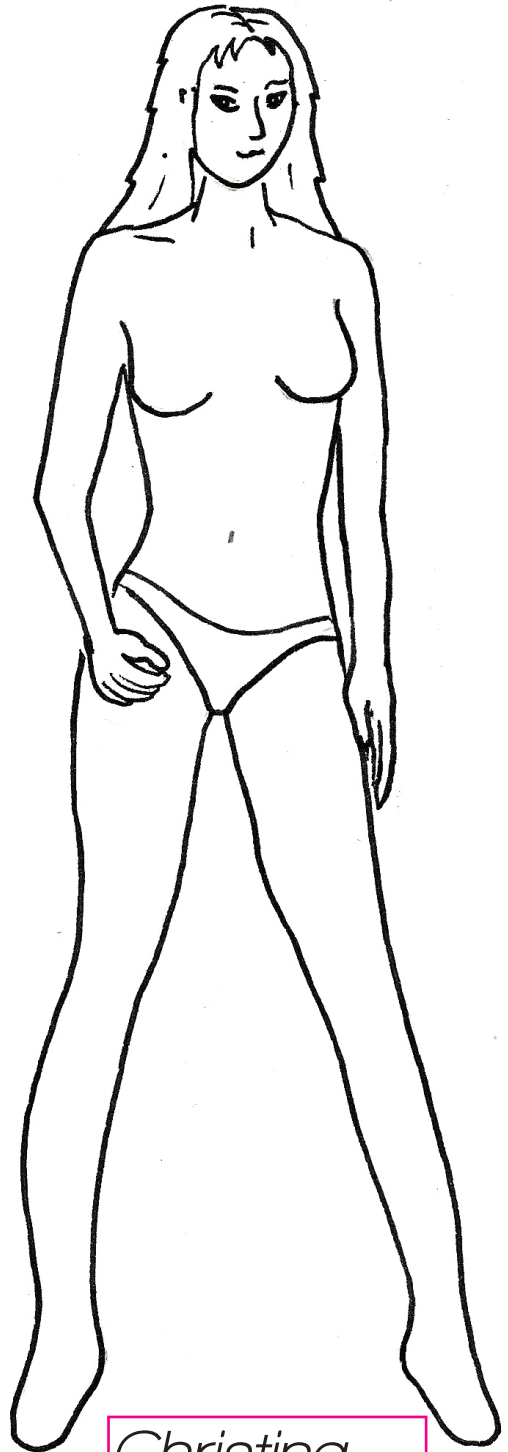


Milla

==

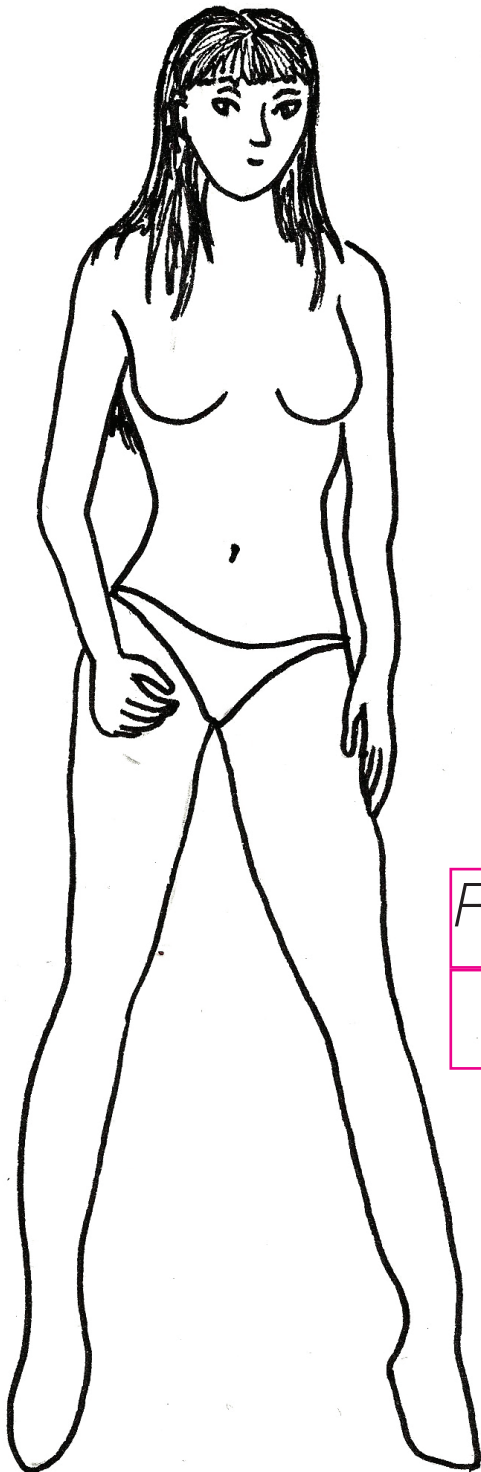


Laura

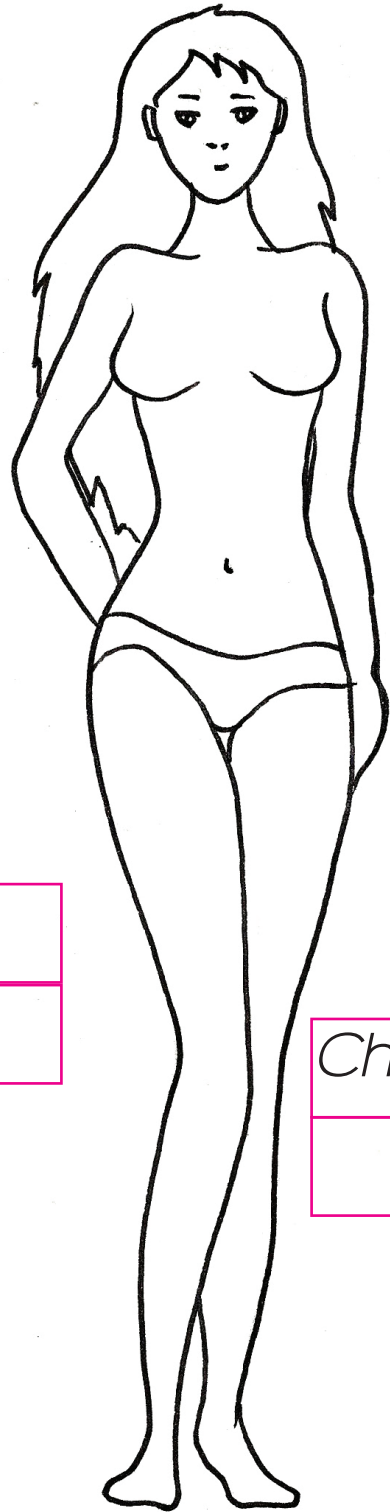


Christina

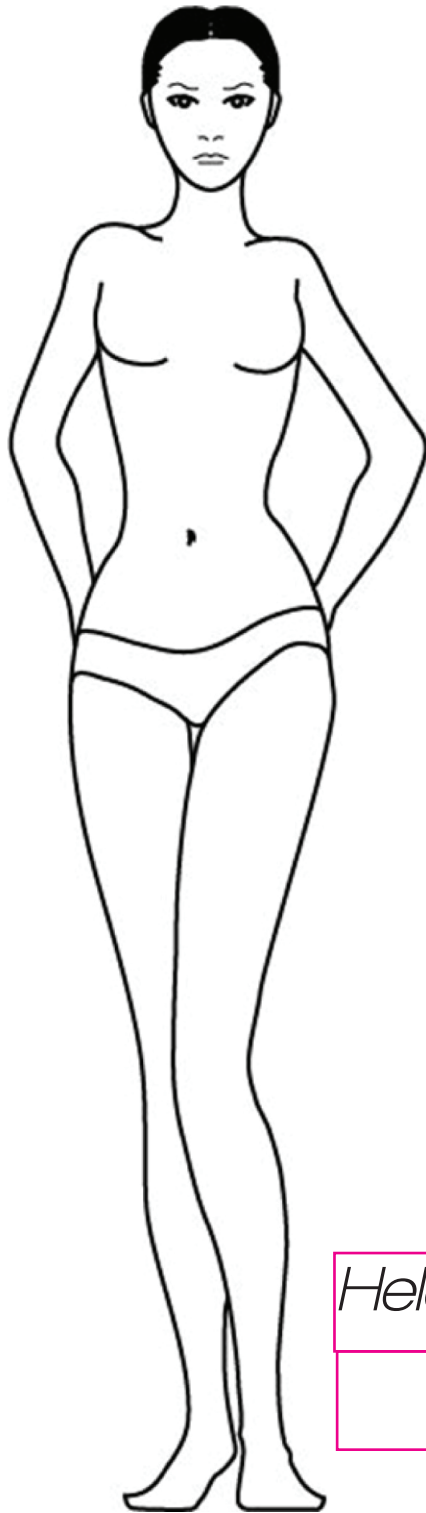
—
—



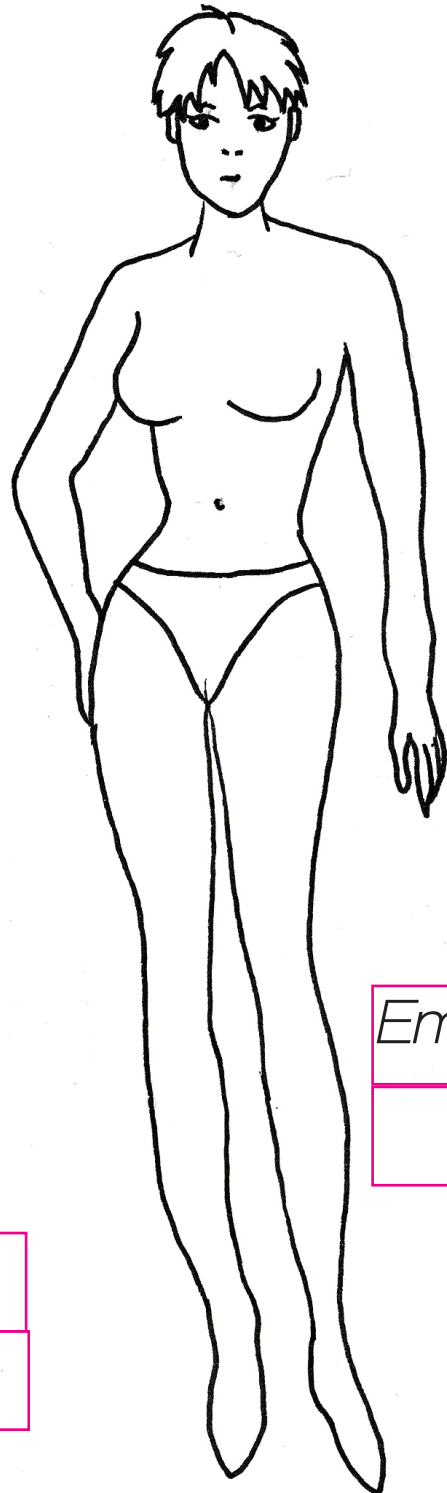
Rose



Charlie



Helena



Emma

—
—

Louie

Velkommen til Paninaro – et scenarie for den kreativt udfordrede.

Du skal i scenariet spille Löuie; teenager, vidunderbarn, modeskaber.

Inden du kan komme i gang med scenariet, skal du dog først lige være med til at designe karakteren Louie. Det gør du ved at vælge en mulighed i hver af de nedenstående kategorier og dermed være med til at bestemme, hvilken karakter du skal spille.

Du er vokset op...

- Blandt masaiere i Etiopien – vandrende gennem ørkenen
- I Detroit, med mor og 5 søskende i en toværelses lejlighed
- I forstadshelvedet Queens, med far, mor, vovse og monstertruck

Din største inspirationskilde er...

- Biblen ("*Særligt Det Gamle Testamente. Folk tror, det bare var hvide kjortler hele tiden, men hvis man læser grundigt efter, er der MASSER af mode i Den Gode Bog*")
- HP Lovecraft ("*Jeg elsker bare det der med tentakler, Necronomicon, sindssyge og WHAT – er de i virkeligheden Deep Ones! – det giver SÅ meget kreativt brændstof*")
- Falklandskrigen ("*Jeg ved ikke, hvad det er, men lige præcis krigen om Falklandsøerne har bare en eller anden modeagtig... sazz, som ingen andre krige har*")

Blandt de andre...

- Har jeg et hemmeligt crush på Hannah.
- Hader jeg Geneviève intenst.
- Er jeg træt af, at Serge konstant kopierer mig.

Din yndlingsfarve er...

- Rød
- Gul
- Sort

Derudover er det op til dig at fylde kød på karakteren.

Fyld vaner, talefejl, yndlingsdesignere og personlighed på Löuie, og gør ham til din designer. Intet er for wack eller outreret i modeverdenen.

God fornøjelse.

Bitch Move: En gang i løbet af scenariet kan du tvinge en af de andre spillere til at skifte model 5 minutter inde i en opgave. Spilleren må vælge en alternativ model fra gruppen af ledige modeller ("*Sorry, din model har fået tilbudt en opgave på en lækker bountystrand og tager af sted uden varsel*")



Geneviève

Velkommen til Paninaro – et scenarie for den kreativt udfordrede.

Du skal i scenariet spille Geneviève; kosmopolit, flagrende, modeskaber.

Inden du kan komme i gang med scenariet, skal du dog først lige være med til at designe karakteren Geneviève. Det gør du ved at vælge en mulighed i hver af de nedenstående kategorier og dermed være med til at bestemme, hvilken karakter du skal spille.

Du er vokset op...

- Som hvidt adoptivbarn i en sort familie i Harlem.
- På en lille ø i Stillehavet, hvor der stadig lever dronter.
- I kælderens under Pentagon.

Din største inspirationskilde er...

- Transportmidler ("Alt fra vingeformen på en Boering 747 til det der net, der er i snesko, det kan vække skabertrangen i mig")
- Chuck Norris ("Den måde, ALT bare sidder tight og smækkert på den ham, giver mig lyst til at klæde ALLE sådan. Denim og tern, FTW")
- FOX News ("Den måde holdninger, attitude og tøj bare går op i en højere enhed, er vildt inspirerende og har lært mig, at man ikke skal lade sig tynge alt for meget ned af facts og virkeligheden")

Blandt de andre...

- Kan jeg sjældent forstå noget af det, Hannah siger.
- Har jeg ofte lånt Lôiues sakse, når han ikke så det.
- Føler jeg et kunstnerisk slægtskab med Serge.

Din yndlingsfarve er...

- Grøn
- Brun
- Rød

Derudover er det op til dig at fylde kød på karakteren. Fyld vaner, talefejl, yndlingsdesigner og personlighed på Geneviève, og gør hende til din designer. Intet er for wack eller outreret i modeverdenen.

God fornøjelse.

Bitch Move: Én gang i løbet af scenariet kan du vælge, hvilke materialer en modstander får fra The Box. Du bestemmer altså alle materialer, han eller hun kan arbejde med i den runde. Du skal stadig vælge det antal materialer, som runden tillader. ("Sorry, klappen gik ned, da I var i The Box for at shoppe. Det her er, hvad der var i din taske, da du kom hjem")



Hannah

Velkommen til Paninaro – et scenarie for den kreativt udfordrede.

Du skal i scenariet spille Hannah følelsesladet, taktisk, modeskaber.

Inden du kan komme i gang med scenariet, skal du dog først lige være med til at designe karakteren Hannah. Det gør du ved at vælge en mulighed i hver af de nedenstående kategorier og dermed være med til at bestemme, hvilken karakter du skal spille.

Du er vokset op...

- Som hjemløs i San Francisco, under Golden Gate Bridge.
- I et kollektiv/meth –lab i den Mexicanske ørken.
- Hos supertravle forældre, der solgte aktier på Wall Street.

Din største inspirationskilde er...

- Angelina Jolie (”Den måde, hun både er action og yndefuld og gift med Brad Pitt og god til mange sorte børn – det giver virkelig stof til eftertanke”)
- Mineralriget (”Hvis man kunne væve sådan noget helt tyndt stof ud af granit eller kisel, ja så ville det være mit drømmemateriale”)
- Min bedstefar (”Han boede oppe i bjergene og var virkelig bange for elektricitet, sorte helikoptere og en gut han kaldte The Man. Han har lært mig, at man ikke skal lade sit liv diktere”)

Blandt de andre...

- Er Louïe som en bror for mig.
- Kaster jeg op, hvis Geneviève laver endnu en lille sort kjole.
- Finder jeg Serges stil primitiv og gammeldags.

Din yndlingsfarve er...

- Lilla
- Sort
- Rød

Derudover er det op til dig at fylde kød på karakteren. Fyld vaner, talefejl, yndlingsdesignere og personlighed på Hannah, og gør hende til din designer. Intet er for wack eller outreret i modeverdenen.

God fornøjelse.

Bitch move: En gang i løbet af scenariet må du, før en kreativ runde starter, trække et kort fra bedømmelsesdecktet, som kun du kigger på. Du vælger, om det der står på kortet i denne runde er et mode faux pas, og giver -1 stemme, eller det helt hotte, og giver +1 stemme. Afslør kortet, når de andre bedømmelseskort er vendt. (”Dommerne stod og røg i smug på toilettet, og jeg overhørte tilfældigvis, hvad de låååvs lige nu”)



Serge

Velkommen til Paninaro – et scenarie for den kreativt udfordrede.

Du skal i scenariet spille Serge; europæer, sortsynet, modeskaber.

Inden du kan komme i gang med scenariet, skal du dog først lige være med til at designe karakteren Serge. Det gør du ved at vælge en mulighed i hver af de nedenstående kategorier og dermed være med til at bestemme, hvilken karakter du skal spille.

Du er vokset op...

- På en russisk vejrstation i Sibirien – omgivet af forskere og slædehunde.
- I Paris, nær Montmartre, blandt ludere, flûte og billig rødvin.
- I Østberlin hos din betonkommunistiske tante.

Din største inspirationskilde er...

- American Football ("Jeg ved godt, at der er langt fra store mænd med hjelme og rustninger, men den kamp og den intensitet, man oplever i den sport, er bare super inspirerende")
- Insekter ("Du synes måske, at kravl og kryb er klamt, men jeg ser stor skønhed i dette diminutive univers. Og edderkopper laver jo fantastisk silke... hvad mener du med, at edderkopper ikke er insekter?")
- Magi og trolddom ("Jeg elsker at væve små historier ind i mine designs. Er hun heks? Er hun på flugt fra en heks? Kan man løbe fra en heks, i så høje hæle?")

Blandt de andre...

- Synes jeg, Hannah er lidt af en tøjte.
- Finder jeg, at Löuie kopierer alle sine ting fra kendte designere.
- Kan jeg godt se mig selv indgå partnerskab med Geneviève.

Din yndlingsfarve er...

- Blå
- Grøn
- Hvid

Derudover er det op til dig at fylde kød på karakteren. Fyld vaner, talefejl, yndlingsdesignere og personlighed på Serge, og gør ham til din designer. Intet er for wack eller outreret i modeverdenen. God fornøjelse.

Bitch Move: Én gang i løbet af scenariet kan du diktere, at en modstander ikke må benytte sig af nogen form for papir, skriveværktøjer, målegrej eller rettesnore. Alt skal klippes freestyle og efter øjemål ("Sorry, du har taget en håndfuld farverige piller, inden I går ind i studiet, og du kan nu på ingen måde se lige")

