

Hey, thanks!

Whoo, you don't ask any short questions do you, anon?

I wanna start by saying that I'm probably not the person you want to ask for technical writing advice, despite writing for the last 15 years. Most writers you ask will tell you about outlines and rough drafts... I don't do that. I am very much a 'make everything up as I go' kind of writer. Which I don't recommend if you aren't practiced at it cause what you'll really end up doing is missing things you want to include and a number of stuff that will bite you in the ass later, like writing yourself into a corner from which you now have no escape. So I highly recommend, if nothing else, plotting out all the major points you want to cover so that what you're doing is working toward them. You can make stops along the way but don't forget your end goal! I wrote Moonlit Masquerade under the pretense of "I want them to dance at a masquerade" that was it. Everything - in the first one at least- is geared toward this goal. (and the confessing feelings part i guess,lol)

Anyway, you asked me though so!

Well, for dialogue I assume you mean making it flow and not so clunky. This is tricky at times and really depends on your situation and how well the characters know each other. Characters meeting or conversing for the first time are going to have stilted and rocky dialogue with each other more likely than not, as opposed to ones who are friends and can all but pickup a conversation they had two days ago without so much as a hello. Paying attention to how conversations flow around you will help. As far as making interesting scenes around conversations, and scenes in general, I always offer the same bit of advice.

Your characters and their conversations do not happen in a void. There is always something going on around them, sounds, stuff. Say you have characters sitting on a bench, talking in the park. What else is going on? Birds, a lawn mower, traffic somewhere in the distance or kids playing. Maybe one of them is distracted by their phone or playing with the frayed strands of their jeans. When characters interact it's not just standing perfectly still in a soundless, sightless black hole. Remember this if you want your scenes to feel real and lived in. Another not about dialogue.

"Like this?" he asked.

"No, this sucks," he replied.

"Are you sure?" he questioned.

"Yep," he responded.

Not this. There nothing wrong with these dialogue tags per se but you can easily make this scene less monotone.

"Like this?" he asked, gesturing to the document.

"No, this sucks," he replied with a shake of his head.

“Are you sure?” he questioned with a lilt, brow cocked upward as he glanced back at it.

“Yep,” he responded, sounding sure.

Now it reads far less monotone.

You have to give your scenes and characters life by giving them personalities. Quirks, habits, ticks. Ways they behave in situations. Though, in fanfiction this is more about your understanding of the existing characters,

As far as describing scenes go. It’s much the same as conversations though you have to be careful about belaboring points. Some things, especially if they are important, require far more detailed descriptions, don’t spend a lot of time describing things that really aren’t important. Detailed enough that you can see it, roughly in your head, going into greater detail only about things that really need it.

If you have characters going to a park (i dunno why i seem to be stuck on using parks as examples here) you don’t need to describe every brush and shrub and piece of playground equipment in the place. Just a park and describe in brief detail a few of its key features, a fountain, a playground, traffic whizzing by. That’s all you need, the scene is set.

Say you have them go to that fountain though, then you can describe that with more detail. The stone, the carvings, etc, again though, only if it’s important or to add to your conversation. The sound of water in the background or the way it feels under their hands.

Really, you’re just always looking for ways to engage your reader, make it interesting. The more relatable and familiar these things are the easier it is to get sucked in.

So yeah.... Hope this helps? Good luck!

Traducción:

Hey, ¡gracias!

No haces preguntas cortas, ¿verdad, anon?

Quiero empezar diciendo que probablemente no soy la persona a la que quieres pedir consejos de escritura técnica, a pesar de haber escrito durante los últimos 15 años. La mayoría de los escritores a los que preguntes te hablarán de esquemas y borradores... Yo no hago eso. Soy un escritor que se lo inventa todo sobre la marcha. Lo que no recomiendo si no tienes práctica en ello, porque lo que realmente acabarás haciendo es omitir cosas que quieres incluir y una serie de cosas que te morderán el culo más tarde, como escribirte a ti mismo en un rincón del que ahora no tienes escapatoria. Así que recomiendo encarecidamente, aunque sólo sea por eso, planificar todos los puntos principales que quieres cubrir para que lo que estás haciendo sirva para ello. Puedes hacer paradas en el camino, pero no olvides tu objetivo final. Escribí Moonlit

Masquerade con la pretensión de "quiero que bailen en una fiesta de disfraces" y eso fue todo. Todo -al menos en la primera- está orientado a este objetivo. (y la parte de confesar los sentimientos supongo, lol)

De todas formas, me lo has preguntado, así que...

Bueno, en cuanto a los diálogos, supongo que te refieres a que fluyan y no sean tan torpes. Esto es difícil a veces y realmente depende de la situación y de lo bien que se conozcan los personajes. Los personajes que se encuentran o conversan por primera vez van a tener un diálogo rebuscado y difícil entre ellos, a diferencia de los que son amigos y pueden retomar una conversación que tuvieron hace dos días sin siquiera saludarse. Prestar atención a cómo fluyen las conversaciones a tu alrededor te ayudará. En cuanto a la creación de escenas interesantes en torno a las conversaciones, y de escenas en general, siempre ofrezco el mismo consejo.

Tus personajes y sus conversaciones no ocurren en el vacío. Siempre hay algo que ocurre a su alrededor, sonidos, cosas. Digamos que tienes a los personajes sentados en un banco, hablando en el parque. ¿Qué más ocurre? Los pájaros, un cortacésped, el tráfico a lo lejos o los niños jugando. Tal vez uno de ellos esté distraído con su teléfono o jugando con los hilos deshilachados de sus vaqueros. Cuando los personajes interactúan, no se limitan a permanecer perfectamente inmóviles en un agujero negro sin sonido ni vista. Recuerda esto si quieres que tus escenas parezcan reales y vividas. Otro no sobre el diálogo.

"¿Así?", preguntó.

"No, esto es una mierda", respondió.

"¿Estás seguro?", cuestionó.

"Sí", respondió.

Esto no. No hay nada malo en estas etiquetas de diálogo en sí, pero puedes hacer que esta escena sea menos monótona.

"¿Así?", preguntó, señalando el documento.

"No, esto es una mierda", respondió moviendo la cabeza.

"¿Estás seguro?", le preguntó con una inclinación, con el ceño fruncido mientras volvía a mirarlo.

"Sí", respondió, sonando seguro.

Ahora se lee mucho menos monótono.

Hay que dar vida a las escenas y a los personajes dotándolos de personalidad. Manías, hábitos, tics. La forma en que se comportan en las situaciones. Aunque, en fanfiction esto tiene que ver más con tu comprensión de los personajes existentes,

En cuanto a la descripción de las escenas. Es lo mismo que las conversaciones, aunque hay que tener cuidado con la insistencia. Algunas cosas, especialmente si son importantes, requieren descripciones mucho más detalladas, no pases mucho tiempo describiendo cosas que realmente no son importantes. Detalla lo suficiente como para que puedas verlo, a grandes rasgos, en tu cabeza, entrando en mayor detalle sólo en las cosas que realmente lo necesitan.

Si los personajes van a un parque (no sé por qué parece que me empeño en utilizar los parques como ejemplo) no es necesario que describas todos los matorrales y arbustos y las piezas de los juegos infantiles del lugar. Basta con que describas un parque y que describas brevemente algunas de sus características principales: una fuente, un parque infantil, el tráfico pasando a toda velocidad. Eso es todo lo que necesitas, la escena está preparada.

Pero si les pides que vayan a la fuente, puedes describirla con más detalle. La piedra, las tallas, etc., de nuevo, sólo si es importante o para añadir a la conversación. El sonido del agua en el fondo o cómo se siente bajo sus manos.

En realidad, siempre hay que buscar formas de atraer al lector, de hacerlo interesante. Cuanto más familiares sean estos elementos, más fácil será que se sientan atraídos por ellos.

Así que sí.... Espero que esto te ayude. Buena suerte.