

W prostocie tkwi siła

Kurs pisania powieści

DLA

BYSTRZAKÓW™

Naucz się:

- trafić do swojej grupy docelowych czytelników
- odkrywać własny paradygmat twórczy
- powoływać do życia wiarygodne postacie literackie
- konstruować wielowarstwową fabułę

septem
septem.pl

Randy Ingermanson

Pisarz uhonorowany wieloma nagrodami

Peter Economy

Autor bestsellera Writing Children's Books For Dummies



Tytuł oryginału: Writing Fiction For Dummies

Tłumaczenie: Katarzyna Rojek

ISBN: 978-83-283-2291-2

Original English language edition Copyright © 2010 by Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana
All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part any form.
This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.

Oryginalne angielskie wydanie © 2010 by Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana
Wszelkie prawa, włączając prawo do reprodukcji całości lub części w jakiegokolwiek formie, zarezerwowane.
Tłumaczenie opublikowane na mocy porozumienia z Wiley Publishing, Inc.

Translation copyright © 2016 by Helion SA

Wiley, the Wiley Publishing logo, For Dummies, Dla Bystrzaków, the Dummies Man logo, A Reference for the Rest of Us!, The Dummies Way, Dummies Daily, The Fun and Easy Way, Dummies.com, Making Everything Easier, and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries. Used under License.

Wiley, the Wiley Publishing logo, For Dummies, Dla Bystrzaków, the Dummies Man logo, A Reference for the Rest of Us!, The Dummies Way, Dummies Daily, The Fun and Easy Way, Dummies.com, Making Everything Easier, i związana z tym szata graficzna są markami handlowymi John Wiley and Sons, Inc. i/lub firm stowarzyszonych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystywane na podstawie licencji.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://dlabystrzakow.pl/user/opinie/kupiby>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

O autorach	15
Podziękowania	17
Wstęp	19
O książce	19
Konwencje zastosowane w książce	20
Czego nie musisz czytać	20
Naiwne założenia	20
Jak podzielona jest książka	21
Część I. Wielkie przygotowania do pisania powieści	21
Część II. Proces tworzenia ekscytującej powieści	21
Część III. Redakcja tekstu, polerowanie fabuły, szlifowanie postaci	22
Część IV. Droga do publikacji	22
Część V. Dekalogi	22
Ikony użyte w książce	22
Co dalej	23

Część I: Wielkie przygotowania do pisania powieści **25**

Rozdział 1: Podstawy pisania powieści	27
Wyznaczenie najważniejszego celu pisarskiego	29
Określenie własnego położenia jako pisarza	29
Etap I: warsztat pisarski przede wszystkim	31
Etap II: czas na zapytania i propozycje wydawnicze	31
Etap III: doskonalenie pisarskiej dykcji	33
Etap IV: o krok od wydania powieści	33
Potęga doskonałej samoorganizacji	34
Doskonalenie warsztatu: tworzenie postaci, układanie fabuły i inne umiejętności	35
Redakcja własnego tekstu	36

Rozdział 2: Z czego składa się ekscytująca historia? 37

Co chcesz dać czytelnikowi	37
Silne przeżycia emocjonalne, czyli jak zapewnić czytelnikowi to, czego pragnie najmocniej	38
Edukowanie czytelnika	39
Sztuka łagodnej perswazji	40
Życie postaci nie może być łatwe: konflikt plus zmiana równa się historia	41
Pięć filarów powieści	42
Miejsce zdarzeń, czyli świat przedstawiony	42
Tworzenie postaci	43
Konstruowanie fabuły	44
Formułowanie tematu	45
Własny styl	45
Siedem sposobów na osiągnięcie celu	46
Tu i teraz: akcja	47
Postacie mają głos: dialog	47
Współodczuwanie z postacią: przeżycia wewnętrzne	48
Ujawnianie myśli: monolog wewnętrzny	48
Zobaczyć to, co widzi postać: opis	49
Powrót do przeszłości: retrospekcja	49
Tworzenie skrótu narracyjnego	49

Rozdział 3: Jak znaleźć odbiorcę docelowego i wybrać właściwy gatunek 51

Powieść idealna	52
Twoje ulubione lektury	52
Twoja wymarzona powieść	53
Modelowy czytelnik Twojej powieści	54
Światopogląd i zainteresowania czytelnika modelowego	55
Znaczenie płci	56
Czytelnik modelowy w określonym wieku	56
Nisza dla siebie	57
Rozumować gatunkami i kategoriami	57
Gatunek literacki: podział oparty na właściwościach literackich	58
Gatunki i kategorie bazujące na profilu grup odbiorców docelowych	63
Wybór gatunku, kategorii i podkategorii	64
Wymogi obowiązujące w gatunku bądź kategorii	65
Szacowanie objętości w liczbie słów	66
Sylwetki głównych bohaterów	66
Natężenie akcji, poziom romantyzmu i tym podobne	67
Emocjonalna dźwignia Twojej powieści	69

Rozdział 4: Cztery sposoby na znakomitą powieść 71

Pozwolić sobie na fatalny tekst	71
Paradygmaty twórcze: przegląd strategii pisania powieści	73
Bez początkowego planu i stopniowej redakcji	73
Systematyczna redakcja	74
Trochę poplanować, trochę popisać	75
Najpierw staranny plan	76

Paradygmat twórczy na Twoje potrzeby	77
Znaczenie metody pracy	78
Rozwijanie własnego paradygmatu twórczego	79
Jak wykorzystać paradygmat twórczy, aby odnaleźć strukturę własnej historii	81

Rozdział 5: Zarządzanie własnym czasem... i sobą 83

Jak wygospodarować czas na pisanie	83
Konsekwentne dążenie do zamierzonego celu pisarskiego w skali tygodnia i w skali roku	84
Zarządzanie czasem	86
Jak urządzić idealne miejsce do pisania	87
Najlepsza powierzchnia do pisania	87
Wybór odpowiedniego krzesła	88
Komputer (o ile chcesz go używać)	88
Wszystko na swoim miejscu	90
Jak sobie radzić z rozproszeniem	91
Ważne kwestie finansowe	92
Środki na pisanie	92
Życie z pisania: to się da zrobić (ale nie od razu)	93

Część II: Proces tworzenia ekscytującej powieści 95

Rozdział 6: Świat przedstawiony, czyli scenaria Twojej historii 97

Części składowe świata przedstawionego	98
Wyobrażenie pewnego otoczenia fizycznego	99
Podwójna funkcja opisu	99
Odpowiednie miejsce dla opisu w historii	100
Emocjonalna siła opisu	101
Zmienne powodujące grupami kulturowymi	102
Wyjaśnianie zmiennych kulturowych przy użyciu sceny dynamicznej	102
Ekspozycja: wyjaśnianie zmiennych kulturowych przy użyciu skrótu narracyjnego	103
Połączenie różnych elementów w celu ukazania zmiennych kulturowych	104
Wybór tła konfliktu	104
Szkieletowanie tła	104
Pytanie zasadnicze powieści	106
Przykładowe światy przedstawione czterech popularnych powieści	107
Duma i uprzedzenie	107
Filary Ziemi	108
Czas patriotów	108
Gra Endera	109
Merytoryczne podwaliny świata przedstawionego	110
Co trzeba wiedzieć o budowanym przez siebie świecie przedstawionym	111
Zakres przygotowania merytorycznego	112
Jak przedstawić świat swojej powieści, aby ją sprzedać	114

Rozdział 7: Wiarygodne postacie 115

Rozpisywanie ról, czyli kto ma wystąpić w powieści	115
Historia życia postaci	117
Znaczenie historii życia postaci	117
Jak stworzyć historię życia postaci	118
Jak unikać stereotypów	119
Motywacja i jej wpływ na przyszłość postaci	120
Wartości: prawdy fundamentalne dla postaci	121
Ambicja: aspiracje abstrakcyjne albo dlaczego Miss Stanów Zjednoczonych pragnie „pokoju na świecie”	122
Cel zasadniczy powieści: siła napędowa fabuły	123
Motywacja psychologiczna postaci	124
Rzut oka na możliwe perspektywy narracyjne	128
Narracja w pierwszej osobie	129
Narracja w trzeciej osobie	131
Obiektywna narracja w trzeciej osobie	132
Narracja wielosobowa	133
Narracja wszechwiedząca	134
Narracja w drugiej osobie	135
Wybór między narracją w czasie przeszłym i w czasie teraźniejszym	136
Zapoznanie czytelnika z postaciami	137

Rozdział 8: Zarys historii i struktura trzech aktów: najwyższe warstwy fabuły 141

Rzut oka na całość: zarys historii	141
Wartość zarysu historii	142
Jak napisać efektowny zarys historii	143
Przykładowe zarysy historii 20 bestsellerów	146
Struktura trzech aktów: wskazanie trzech katastrof	150
Wartość struktury trzech aktów	151
Rozplanowanie aktów i katastrof	153
Mocny początek	153
Koniec początku: pierwsza katastrofa i zaangażowanie bohatera	154
Druga katastrofa jako filar środkowej części historii	155
W stronę końca historii: trzecia katastrofa	156
Podsumowanie: dlaczego zakończenie jest udane — albo nie	156
Podsumowanie trzech aktów wpisanych w fabułę dla zainteresowanych stron	158
Przykłady: streszczenia struktury trzech aktów Testamentu Matarese’a oraz Dumy i uprzedzenia	159
Opis struktury trzech aktów własnej powieści	160

Rozdział 9: Środkowe warstwy fabuły: streszczenie, lista scen i scena 163

Porządek pracy	163
Jak napisać streszczenie	164
Od góry do dołu: rozbudowanie struktury trzech aktów	165
Od dołu do góry: odchudzenie listy scen	166
Kwestia poziomu szczegółowości	167
Przykład: streszczenie powieści Gra Endera	167

Opracowanie listy scen	168
Z góry do dołu: rozbudowanie streszczenia	169
Z dołu do góry: streszczenie rękopisu	169
Przykład: lista scen z powieści Gra Endera	170
Poszerzanie listy scen	172
Budowanie struktury poszczególnych scen	172
Scena proaktywna	173
Scena reaktywna	175
Strategia rozmieszczania scen proaktywnych i reaktywnych	177
Struktura sceny w Przemienię z wiatrem	178
Struktura sceny w Czasie patriotów	179
Rozdział 10: Akcja, dialog i tak dalej, czyli najniższe warstwy fabuły	181
Siedem narzędzi, które służą do „pokazywania” i „opowiadania”	182
Akcja	183
Dialog	184
Przeżycia wewnętrzne	187
Monolog wewnętrzny	188
Opis	189
Retrospekcja	192
Skrót narracyjny i inne narzędzia do opowiadania treści	195
Tajniki sztuki pokazywania treści	197
Czas na porządki	197
Dwa rodzaje urywków	199
Pisanie publicznych urywków	200
Pisanie prywatnych urywków	200
Najpierw przyczyna, potem skutek	202
Rozdział 11: Refleksja nad tematem powieści	205
Dlaczego temat powieści jest ważny	205
Dlaczego pisarze wskazują temat swoich powieści	206
Cechy charakterystyczne tematu powieści	207
Przykłady tematów 20 powieści	207
Kiedy wskazać temat swojej powieści	210
Jak wskazać temat własnej powieści	212
Ściemniać do skutku	212
Pierwsza lektura własnej powieści	213
Wysłuchiwanie się w postaci	213
Czytelniczy próbnik	214
Czy powieść musi mieć temat	214
Doskonalenie tematu powieści	214

***Część III: Redakcja tekstu,
polerowanie fabuły, szlifowanie postaci 217***

Rozdział 12: Analiza sylwetek postaci 219

Lektura powieści przez pryzmat jej ogólnej struktury, czyli jak przygotować się do redakcji tekstu	220
Dossier dla każdej postaci	221
Cechy fizyczne	223
Życie emocjonalne i rodzinne	223
Życie intelektualne i praca	224
Historia życia postaci i jej motywacja	224
Analiza psychologiczna postaci	224
Czy pojawia się konflikt wartości	225
Konflikt wartości a historia życia postaci	225
Czy ambicja wyrasta z wyznawanych wartości	227
Czy osiągnięcie celu zasadniczego powieści oznacza zaspokojenie ambicji głównego bohatera	228
Narrator: dopracowanie perspektywy i głosu	229
Weryfikacja wyboru modelu narracji	230
Czy nośnikiem perspektywy narracyjnej jest właściwa postać	233
Czy narracja jest konsekwentna	234
Czy postać ma niepowtarzalny głos	234
Przebudowa wadliwych postaci	235
Nieciekawe postacie	235
Płytkie postacie	236
Niewiarygodne postacie	236
Niesympatyczne postacie	237

Rozdział 13: Weryfikacja struktury historii 239

Redakcja zarysu historii	240
Pozbywanie się zbędnych kilogramów	240
Korzystna anonimowość postaci	241
Pełna koncentracja	241
Odechudzanie przykładowych zarysów powieści	241
Weryfikacja struktury trzech aktów	244
Na czym polegają trzy katastrofy w Twojej powieści	246
Właściwe proporcje długości aktów	246
Początek: czy historia nabiera tempa	247
Pierwsza katastrofa: czy wezwanie do działania jest wyraźne	248
Druga katastrofa: czy stanowi podporę długiego rozwinięcia	249
Trzecia katastrofa: czy wymusza zakończenie	250
Ocena trzeciej katastrofy we własnej powieści	251
Zakończenie: czy odbiorca powieści chce opowiadać o niej innym	252
Lista scen: analiza przepływu scen	253
Zmiana kolejności scen	254
Zwiastuny katastrofy	255
Czas na drugi szkielet powieści	255

Rozdział 14: Redakcja scen pod kątem formy 257

Selekcja: kiedy scenę poprawić, uśmiercić albo zostawić w spokoju	258
Ocena możliwości poprawienia sceny	259
Reperowanie scen proaktywnych	259
Zmyślona scena proaktywna: Dzień Szakala	260
Sprawdzenie sceny pod kątem zmiany	260
Wybór wyrazistego celu	261
Zwiększenie napięcia konfliktu	262
Komplikacje pilnie poszukiwane	262
Ocena ostatecznego efektu	263
Reperowanie scen reaktywnych	264
Zmyślona scena reaktywna: Obca	264
Sprawdzenie sceny pod kątem zmiany (jeszcze raz)	265
Reakcja dostosowana do komplikacji	265
Praca nad rozterkami	266
Czas na decyzję	267
Ostateczny rezultat	267
Uśmiercenie nieuleczalnej sceny	268

Rozdział 15: Redakcja scen pod kątem treści 271

Pokazywać treści czy je opowiadać	272
Kiedy sięgnąć po urywek, retrospekcję albo techniki opowiadania treści	272
Przykładowy proces decyzyjny	273
Dobre przedstawienie: redakcja urywków	276
Wskazówki do redakcji urywków	276
Porządkowanie splątanych urywków	277
Reperowanie przypadkowych zmian perspektywy narracyjnej	278
Reperowanie usterek związanych z umiejscowieniem punktu widzenia	280
Reperowanie usterek z zależnością przyczynowo-skutkową	281
Reperowanie poplątanych skal czasowych	281
Rozpoczynanie i kończenie retrospekcji	284
Redakcja fragmentów opowiadających treści	285
Skracanie tekstu i dodawanie kolorów	285
Kiedy uśmiercić fragment opowiadający treści	287

Część IV: Droga do publikacji 289**Rozdział 16: Przygotowania do sprzedaży:
oszlifowanie rękopisu i złożenie w wydawnictwie 291**

Polerowanie rękopisu	292
Indywidualna krytyka koleżeńska	292
Grupowa krytyka koleżeńska	293
Współpraca z niezależnymi redaktorami	294
Współpraca z niezależnymi korektorami	295
Trzy częste zagwozдки prawne	295

12 Kurs pisania powieści dla bystrzaków _____

Publikacja powieści: z wydawnictwem czy samodzielnie	297
Z wydawnictwem	297
Samodzielnie	298
Uwaga na vanity publishing!	299
Naszym zdaniem	300
Pierwszy kontakt: zapytanie	301
Kompletowanie propozycji wydawniczej	303
Co zawrzeć w propozycji wydawniczej	304
List przewodni, czyli kim jesteś	304
Strona tytułowa	305
„Powieść w punktach”	305
Analiza rynku, analiza konkurencji	306
Biogram autora	306
Szkice postaci	307
Znienawidzone streszczenie	308
Plan marketingowy	308
Próbka tekstu, w tym przykładowe rozdziały (albo cały rękopis!)	309

Rozdział 17: Kontakty z agentami literackimi, redaktorami i wydawnictwami 311

Na czym polegają role agentów literackich i redaktorów inicjujących	311
Najlepszy agent literacki dla Ciebie	312
Współpraca z agentem literackim: za i przeciw	312
Gruntowne przygotowanie	313
Bezpośredni kontakt z agentem literackim	315
Redaktorzy, czyli centrum Twojego pisarskiego wszechświata	317
Namierzenie odpowiedniego wydawnictwa	319
Wybór redaktora	319
Bezpośredni kontakt z redaktorem	320

Część V: Dekalogi 323

Rozdział 18: Analiza własnej powieści w dziesięciu krokach 325

Krok 1.: napisz zarys historii	326
Krok 2.: napisz strukturę trzech aktów	326
Krok 3.: wskaż postacie	327
Krok 4.: napisz krótkie streszczenie	328
Krok 5.: napisz szkice o każdej ważnej postaci	328
Krok 6.: napisz długie streszczenie	328
Krok 7.: stwórz dossier co ważniejszym postaciom	329
Krok 8.: sporządź listę scen	329
Krok 9.: dokonaj analizy scen	330
Krok 10.: napisz i zredaguj powieść	331

Rozdział 19: Dziesięć powodów, dla których powieści są odrzucane	333
Wskazana kategoria jest nieodpowiednia	334
Usterki techniczne i bezbarwny styl	335
Nie został wskazany odbiorca docelowy	335
Świat przedstawiony jest nudny	336
Zarys historii jest mało efektowny	336
Postacie nie są oryginalne ani ciekawe	337
Autor nie ma dość wyrazistego głosu	337
Fabula jest przewidywalna	338
Temat jest za ciężki	338
Książka nie zapewnia silnych przeżyć emocjonalnych	339
Skorowidz	341

14 Kurs pisania powieści dla bystrzaków _____

Rozdział 2

Z czego składa się ekscytująca historia?

.....

W tym rozdziale:

- ▶ zadbasz zarówno o własne cele, jak i potrzeby czytelnika;
 - ▶ zgłębisz funkcję konfliktu i zmiany w fabule;
 - ▶ zrozumiesz pięć filarów powieści;
 - ▶ zaczniesz wykorzystywać siedem podstawowych narzędzi każdego powieściopisarza.
-

Gdy czytelnik sięga po Twoją powieść, oczekuje przede wszystkim jednego: że zapewnisz mu silne przeżycia emocjonalne. Chce bowiem czegoś doświadczyć, i to w sposób dogłębny, jak najpełniejszy. Jeżeli nie zdołasz podać czytelnikowi tego rodzaju zastrzyku emocji, przegrasz bez względu na to, jak błyskotliwa jest opowiadana przez Ciebie historia czy też jak czarujące są postacie.

Z kolei gdy dajesz czytelnikowi to, czego oczekuje, wówczas możesz też dać mu więcej — może nawet znacznie więcej. To, czym jeszcze go obdarzysz (i czy w ogóle pójdziesz w tym kierunku), zależy wyłącznie od Ciebie.

Sztuka powieściopisarstwa polega na realizacji pięciu kluczowych zadań, które nazywamy na własny użytek *pięcioma filarami powieściopisarstwa*. Trzeba stworzyć wiarygodną scenę, wypełnić ją intrygującymi postaciami, wymyślić wciągającą fabułę, poruszyć ciekawy temat, a wszystko to zrobić z wyczuciem stylu. Większość pisarzy opanowuje do mistrzostwa jedną, może dwie spośród tych umiejętności. Ty jednak musisz osiągnąć rozsądny poziom we wszystkich tych dziedzinach, aby pojawiła się realna szansa na publikację Twojej powieści. Do dyspozycji masz siedem narzędzi taktycznych, a są to: akcja, dialog, przeżycia wewnętrzne, monolog wewnętrzny, opis, retrospekcja oraz skrót narracyjny. Jeżeli skutecznie wykorzystasz dostępne środki, to zapewnisz czytelnikowi silne przeżycia emocjonalne, na które tak liczy.

Co chcesz dać czytelnikowi

Dlaczego piszesz? Na przestrzeni wielu lat zapytaliśmy mnóstwo pisarzy, dlaczego zajmują się tworzeniem powieści. Otrzymaliśmy dziesiątki różnych odpowiedzi. Oto sześć przykładowych:

- ✓ aby zobaczyć swoje nazwisko na okładce książki;
- ✓ aby zdobyć sławę;
- ✓ aby zarobić dużo pieniędzy;
- ✓ aby uczyć innych;
- ✓ aby dostarczać swoim czytelnikom rozrywki;
- ✓ aby przekonać innych do własnych poglądów politycznych bądź religijnych.

Te odpowiedzi są równie dobre jak wszystkie inne. Osobiste pobudki do pisania powieści są osobistymi pobudkami do pisania powieści, koniec kropka. Nie trzeba się z nich przed nikim tłumaczyć. Warto jednak wiedzieć o ich istnieniu. Bo jak inaczej rozpoznasz, że właśnie odnosisz wymarzony sukces?



Przez kilka minut pomyśl, a następnie zapisz na kartce papieru, dlaczego chcesz pisać powieści. Czego się spodziewasz? Co chcesz zrobić dla czytelnika? Na tej samej kartce wynotuj powody, dla których czytasz, po czym zakreśl ten, który uważasz za najważniejszy dla siebie. Jeżeli należysz do większości, to Twoją główną motywacją okaże się rozrywka.

W tym podrozdziale omawiamy, w jaki sposób powieści uczą, przekonują do czegoś, a nade wszystko stają się rozrywką dla czytelników.

Silne przeżycia emocjonalne, czyli jak zapewnić czytelnikowi to, czego pragnie najmocniej

Czym właściwie jest rozrywka? Jako osoby od wielu lat piszące, jak również nauczające innych rzemiosła pisarskiego doszliśmy do przekonania, że *rozrywkę* można zdefiniować bardzo krótko: jest to zapewnianie czytelnikom silnych przeżyć emocjonalnych. W tym miejscu zrobimy pierwszy krok w stronę rozwinięcia tej koncepcji.

- ✓ **Dlaczego emocje są tak ważne?** Emocje stanowią wspólny mianownik chyba wszystkich utworów beletrystycznych. Wystarczy pomyśleć o dowolnym spośród najważniejszych gatunków literatury pięknej, a okaże się, że każdy zapewnia solidną dawkę emocji.
 - W romansach i powieściach erotycznych występują w jakiejś kombinacji miłość i pożądanie — jak zresztą w każdej innej powieści z wątkiem miłosnym.
 - Powieści przygodowe, sensacyjne, thrillery i horrory wywołują różnego rodzaju strach.
 - Powieści kryminalne i detektywistyczne rozbudzają ciekawość i zwykle zapewniają również sporą dawkę strachu.
 - Powieści historyczne, fantasy i science fiction pozwalają czytelnikowi doświadczyć „życia gdzie indziej”.
 - Literatura piękna może wywoływać wszystkie z powyższych emocji wraz z silnym poczuciem zrozumienia.



✓ **Dlaczego emocje muszą być silne?** Pomyśl przez kilka chwil: czy znasz kogoś, kto kupił powieść, bo chciał doświadczyć słabych emocji? Oczywiście, że nie! Dzięki silnym przeżyciom emocjonalnym czerpie się większą radość z czytanych historii i dłużej się je pamięta. Większość ludzi, kiedy sięga po powieść, oczekuje jakiegoś rodzaju ekscytacji. Oczekuje ekscytacji o *dużej sile*. Oczekuje ekscytacji w *dużej dawce*. Jeżeli tego właśnie oczekują czytelnicy, to jest to wystarczający powód, aby im to zapewnić.

✓ **Dlaczego silne przeżycia emocjonalne mają kluczowe znaczenie?** Odbiorca Twojej powieści nie chce czytać o silnych emocjach doświadczanych przez kogoś innego. Trudno się dziwić, przecież to byłoby nudne. Wyobraź sobie, że spędzasz długie godziny, przyglądając się, jak nieznana Ci osoba rozpacza, trzęsie się ze strachu albo całuje kogoś, o kim w życiu nie zdarzyło Ci się słyszeć. Naprawdę nudne!

Odbiorca Twojej powieści chce na kilka godzin *stać się kimś innym*, wieść ekscytujące życie, szukać prawdziwej miłości, doświadczać niewyobrażalnego strachu, rozwikływać niepojęte zagadki, czuć mocne uderzenie adrenaliny. Dawaj to wszystko czytelnikom, a zyskasz fanów na całe życie. W przeciwnym razie stracisz ich bezpowrotnie.

Na pozostałych stronach, aż do końca książki, przyświeca nam w zasadzie tylko jeden cel: nauczyć Cię — najprościej i najszybciej, jak to możliwe — zapewniać czytelnikowi silne przeżycia emocjonalne. One bowiem są najważniejsze.

Edukowanie czytelnika

Niektóre powieści mają za zadanie edukować czytelników między innymi poprzez zaznajamianie z odmiennymi kulturami, refleksję nad odkryciami naukowymi, prezentację zwyczajnych historii życiowych czy po prostu przybliżanie mechanizmów działania systemu (świata). Profesorowie reprezentujący kulturę anglosaską dodaliby, że znakomite powieści zawierają refleksję nad tym, co oznacza być człowiekiem, oraz skłaniają do niej czytelników. Objaśnianie sensu życia ludzkiego nie jest jednak elementem obowiązkowym — bardzo wielu odbiorców oczekuje wyłącznie niezobowiązującego ćwiczenia umysłowego.

Prawie wszystkie powieści historyczne mają pewną wartość edukacyjną, pod warunkiem że autor starannie przygotował się do pracy. Na przykład James Michener jest znany z tego, że zamieszcza w swoich utworach dużo faktów, co pozwala czytelnikom bezboleśnie przyswajać wiele wiadomości z dziedziny historii. Cykl powieści *Dzieci Ziemi* autorstwa Jean Auel zawiera sporo informacji na temat kultury europejskiej w epoce lodowcowej. Również z wielu powieści science fiction można zdobyć bardzo dużo wiadomości z dziedziny nauk ścisłych czy inżynierii. Jeżeli chcesz się czegoś dowiedzieć na przykład o Marsie, jednym z prostszych sposobów jest przeczytanie genialnego cyklu autorstwa Kima Stanleya Robinsona: *Czerwony Mars*, *Zielony Mars* i *Błękitny Mars*.

Miłośnicy wojennych powieści sensacyjnych albo technothrillerów uwielbiają zapoznawać się dzięki tego typu książkom z najnowszymi osiągnięciami w dziedzinie militarnych technologii i sprzętu komputerowego. Tych, którzy czytają powieści pisane przez Amiszów, fascynuje ich kultura. Fani thrillerów prawniczych chętnie poznają

tajniki prawa. Entuzjaści historii z życia policji lubią wnikać w sposób myślenia gliniarzy. W edukowaniu czytelnika nie ma niczego złego, pod warunkiem że piszesz właśnie takie książki, jakich odbiorcy chcą się czegoś nauczyć z danej dziedziny.



Nie zanudzaj czytelnika. Jeżeli chcesz zamieścić w tekście jakąś informację, którą uważasz za fascynującą, przekaż ją w taki sposób, aby była równie fascynująca dla odbiorcy. Możesz to zrobić, na przykład nadając jej kluczowe znaczenie w opowiadanej przez Ciebie historii. Na przykład jeżeli postacie, aby przeżyć, będą musiały znać dokładnie teorię kwarków, to czytelnik będzie zapewne oczekiwał, że zapoznasz go z jej szczegółami. Cały czas pamiętaj jednak, że nie piszesz artykułu naukowego.

Sztuka łagodnej perswazji

Część pisarzy nie chce niczego uczyć, lecz pragnie swoich czytelników do czegoś przekonać — często do jakiejś ekonomicznej, politycznej, religijnej bądź etycznej idei. Stąd wiele powieści zawiera wyraźny przekaz. Na przykład:

- ✓ powieści Ayn Rand, takie jak *Atlas zbuntowany* czy *Źródło*, stanowią wyraz przekonań autorki o tym, że powszechny, niekontrolowany kapitalizm jest najlepszym systemem gospodarczym;
- ✓ wczesne technothrillery wojenne Toma Clancy’ego ujawniają jego przekonanie o tym, że zdegenerowany ustrój radziecki był skazany na szybki upadek pod ciężarem własnej nieudolności;
- ✓ cykl *Powieść o czasach ostatecznych* Jerry’ego Jenkinsa i Tima LaHaye’a zawiera szczegółową i bardzo żywą wizję przekonań autorów, które dotyczą biblijnych prorocत्व o końcu świata;
- ✓ powieść Michaela Crichtona pod tytułem *Następny* porusza kwestię etycznego wymiaru niekontrolowanej manipulacji genami we współczesnej biotechnologii.

Każdy z wymienionych autorów ma wielu czytelników, którzy zgadzają się z przekazywanymi przez niego treściami. I każdy z tych autorów został skrytykowany za nazbyt gorliwe przekazywanie tych treści. Mimo to każdy z nich zdołał przekonać wielu „niewierzących” do zmiany zdania.

Powieść może przekonać część czytelników do zawartych w niej treści, pod warunkiem że jest ciekawa. Najpewniej jednak jej głównymi odbiorcami będą osoby, które już „wierzą” w daną ideę i które lubią być utwierdzone w ustalonych przekonaniach. Nikt nigdy nie kupił powieści, bo chciał zmienić swoje poglądy na ustrój gospodarczy, zasilił szeregi innej partii politycznej czy przyjąć nową religię. Nikt.



Szanuj czytelnika, w pierwszej kolejności zaspokajając jego potrzebę silnych przeżyć emocjonalnych. Nie uda Ci się przekonać żadnej osoby, jeżeli najpierw nie wzbudzisz w niej zaciekawienia.

Przemysł więc i wskaż zadania, jakie wyznaczasz swojej powieści. Co chcesz osiągnąć oprócz tego, że dostarczysz czytelnikowi rozrywki? Czy Twoja misja polega na edukacji? Przekonaniu kogoś do czegoś? A może zależy Ci na czymś zgoła innym? Czy te cele nie osłabiają silnych przeżyć emocjonalnych, których oczekuje czytelnik?

Życie postaci nie może być łatwe: konflikt plus zmiana równa się historia

Historię tworzą postacie, które doświadczają konfliktu. Twoje postacie pragną zmiany w swoim życiu — zmiany, która (przez większą część powieści) pozostaje nieosiągalna. Taka zmiana może dotyczyć choćby:

- ✓ relacji z innymi postaciami,
- ✓ wnętrza danej postaci,
- ✓ świata przedstawionego.

Na przykład we *Władcy pierścieni* hobbit o imieniu Frodo wyrusza na wyprawę, aby zniszczyć Jedyny Pierścień, najpotężniejszy z Pierścieni Władzy. Jeżeli mu się to uda, Śródziemie zupełnie się zmieni: zostanie na zawsze wyzwolone spod władzy podłego Saurona. Jeżeli poniesie klęskę, Śródziemie również zupełnie się zmieni: pozostanie na zawsze podporządkowane władcy ciemności. Gra więc toczy się o niezwykle wysoką stawkę. W tę czy we w tę, zmiana nastąpi na pewno. To, czy sprawy przybiorą korzystny obrót, zależy od Froda.



Niech tworzone przez Ciebie postacie zawsze, zawsze, zawsze chcą coś zmienić w swoim życiu. Pragnienie zmiany zachęci czytelnika do zaangażowania emocjonalnego w opowiadaną przez Ciebie historię. Odbiorcy powieści zazwyczaj sami chcą coś zmienić w swoim życiu, dlatego szanują każdego, kto jest gotowy zaryzykować i dokonać przemiany. Nie możesz jednak ułatwiać życia swoim postaciom. Dlatego w momencie, w którym postanawiają coś zmienić, musi się pojawić jakiś konflikt. To przykre dla postaci, ale korzystne dla fabuły. Im ostrzejszy okaże się konflikt, tym silniejsze będzie zaangażowanie emocjonalne czytelnika. Innymi słowy, opowiadana przez Ciebie historia jest relacją, jak postacie, dążąc do zmiany, radzą sobie z doświadczanym konfliktem.

Jeżeli Twoim głównym bohaterom udaje się dokonać pożądanej zmiany na koniec historii, to zwykle mamy do czynienia ze szczęśliwym zakończeniem, tak zwanym happy endem. W przeciwnym razie będziemy mówić o nieszczęśliwym zakończeniu. (Piszemy „zwykle”, ponieważ w obu tych przypadkach postacie mogą na końcu uświadomić sobie, że tak naprawdę wcale nie chcą tego, co dotąd uważały za tak pożądane. Wtedy też mamy do czynienia ze zmianą — tyle że w zakresie nastawienia psychicznego).



Co przesądza o tym, że znakomita historia jest właśnie znakomitą historią? Kwestia wydaje się dość złożona, niemniej znakomitość danej historii bierze się między innymi z głębokości zmiany, do której dążą postacie. Na przykład siła oddziaływania losów Froda bierze się z wysokiej stawki, o którą toczy się gra. Jeżeli hobbit odniesie zwycięstwo, zwyciężą też wszystkie wolne ludy i inne istoty; jeżeli przegra, przegrają i one. Im wyższa stawka wchodzi w grę, tym silniej oddziałuje dana historia.

Pięć filarów powieści

Powieść składa się z pięciu głównych elementów, a każdy z nich pomaga tworzyć silne doświadczenie emocjonalne z myślą o czytelniku. Są to:

- ✓ świat przedstawiony (często nazywany między innymi *scenerią* bądź *miejszem akcji*),
- ✓ postacie,
- ✓ fabuła,
- ✓ temat,
- ✓ styl.

W całej książce posługujemy się *filarami powieści* jako terminami technicznymi. Każdy z tych elementów wykorzystuje się na różne sposoby. W tym podrozdziale przyjrzymy się kolejno poszczególnym pojęciom, aby dokładnie zrozumieć ich znaczenie.

Miejsce zdarzeń, czyli świat przedstawiony

Wolimy termin **świat przedstawiony** od innych spotykanych określeń, takich jak *sceneria* czy *miejsce akcji*. Te ostatnie nie budzą naszych zastrzeżeń, tu jednak zależy nam na takim pojęciu, które oddaje rozległość sceny, gdzie rozgrywa się powieść. Świat przedstawiony obejmuje między innymi:

- ✓ wszechświat albo świat;
- ✓ geografię, w tym granice państw;
- ✓ rasy ludzkie, inne istoty obdarzone inteligencją, rośliny, zwierzęta;
- ✓ kontekst historyczny;
- ✓ struktury polityczne, ekonomiczne, gospodarcze, społeczne;
- ✓ jedzenie, picie, używki;
- ✓ języki, rodzaje rozrywki, zasady i role związane z płciami.

Niektóre gatunki powieści wymagają niezwykle złożonych światów przedstawionych, w innych zaś świat przedstawiony jest po prostu tożsamy ze światem czytelnika. Tak czy inaczej, autor powinien znać na wylot stworzony przez siebie świat przedstawiony, ponieważ ten determinuje, jaka historia może tam mieć miejsce. W tym sensie świat przedstawiony do pewnego stopnia ogranicza spektrum silnych przeżyć emocjonalnych, jakie możesz zapewnić czytelnikowi. Znakomity świat przedstawiony jednak znakomicie zwiększa Twoje szanse na napisanie znakomitej powieści.

Poniżej znajdziesz kilka przykładów światów przedstawionych.

- ✓ *We Władcy pierścieni* J. R. R. Tolkiena światem przedstawionym jest Śródziemie. Niektórzy twierdzą, że jest ono najdoskonalszym dziełem Tolkiena.
- ✓ *Bóg Nilu* Wilbura Smitha rozgrywa się w Egipcie w XVIII w. p.n.e. Wydaje się, że autor potraktował fakty historyczne dość niezobowiązująco, ale nie ma to tutaj znaczenia. Świat przedstawiony w tej powieści stanowi olśniewająco spójną całość.



- ✓ Powieść *The Chosen* Chaima Potoka została osadzona w latach 40. XX wieku w części Brooklynu zamieszkiwanej przez chasydów. Świat stworzony przez autora przypomina w dużym stopniu współczesne Stany Zjednoczone pod względem przestrzeni i czasu, a jednak światy te okazują się zupełnie różne pod względem kulturowym.
- ✓ Cykl powieści o Harrym Potterze autorstwa J. K. Rowling rozgrywa się we współczesnej Wielkiej Brytanii — z tą ważną modyfikacją, że część ludzi ma wrodzoną zdolność do uprawiania czarów. Dzięki tej modyfikacji Rowling może przedstawić z prawdziwym rozmachem walkę dobra ze złem.
- ✓ W *Kodzie Leonarda da Vinci* autorstwa Dana Browna, osadzonym we współczesnej Europie, pojawia się wiele atrakcji turystycznych, w tym Luwr i Westminster Abbey. W tę przestrzeń Brown wpisuje rzekomo istniejące tajne stowarzyszenie Zakon Syjonu, które swoimi mackami sięga wiele setek lat w przeszłość cywilizacji zachodniej; zabieg ten pozwala autorowi między innymi na reinterpretację słynnych postaci historycznych.

Tworzenie postaci

Postacie można porównać do aktorów na scenie opowiadanej historii. Każda z nich wchodzi do niej wraz ze swoją długą i bogatą w szczegóły *przeszłością*. Ponadto każda z nich podąża w określonym kierunku: ma jakieś ambicje, dąży do określonych celów.



Bez postaci nie zaistnieje konflikt. Co ważniejsze, bez przynajmniej jednej postaci czytelnik nie będzie miał szans na silne przeżycia emocjonalne. Te ostatnie pojawiają się tylko wówczas, gdy zdołasz stworzyć tak przekonującą postać, że czytelnik wprost się nią *stanie*. Postacie istnieją po to, aby czytelnik mógł wejść w skórę jednej z nich i zmagać się z pozostałymi.

Poniżej przedstawiamy kilka przykładów postaci oraz przeżywanych przez nie konfliktów.

- ✓ Lizzie Bennet w powieści Jane Austen pod tytułem *Duma i uprzedzenie* pragnie z całego serca poznać i pokochać szlachetnego mężczyznę. Czy jest to jednak możliwe, skoro jej rodzina wydaje się zdeterminowana udawać, że tego nie widzi?
- ✓ Jack Ryan, główny bohater wielu książek Toma Clancy'ego, jest agentem CIA, który stara się robić doskonałą robotę w świecie biurokratów. Czy Jack ma szansę wygrać z agentami i terrorystami z obcych krajów, czy zostanie uziemiony przez swoich?
- ✓ Scarlett O'Hara w powieści Margaret Mitchell pod tytułem *Przemięło z wiatrem* pragnie pozostać na zawsze królową balu w znikającym świecie dystyngowanego Południa. Czy zdoła znaleźć swoje miejsce, podczas gdy znany jej świat podlega przerażającym przemianom?
- ✓ Ender Wiggin jest młodym chłopakiem w powieści Orsona Scotta Carda pod tytułem *Gra Endera*. Pragnie zostać przywódcą wojskowym, który ocali ludzkość przed zbliżającymi się obcymi „robalami”. Czy jednak zniesie zazdrość i nienawiść ze strony części uczniów Szkoły Bojowej?

Konstruowanie fabuły

Na **fabułę** składają się serie podejmowanych przez postacie działań, dzięki którym historia toczy się naprzód. Musisz dobierać te działania starannie. W życiu codziennym często się wydaje, że różne rzeczy po prostu się wydarzają. W Twojej powieści natomiast nic nie może „po prostu się przydarzyć”. Wszystko, o czym wspominasz w tekście, musi mieć znaczenie dla przynajmniej jednej postaci. Właśnie to bowiem stanowi źródło silnych przeżyć emocjonalnych czytelnika. W Twojej fabule zatem nie ma miejsca na wydarzenia pozbawione racji bytu.

Fabuła składa się z kilku warstw, które omawiamy szczegółowo w rozdziałach 8. – 10. Każda warstwa ma wywoływać emocje w czytelniku. Poniżej podajemy dla przykładu cztery warstwy fabuły wraz z wywoływanymi przez nie emocjami (dwie pozostałe warstwy to streszczenie i lista scen).

- ✓ **Najwyższa warstwa fabuły to króciutki, jednozdaniowy zarys opowiadanej historii.** W *Polowaniu na Czerwony Październik* Toma Clancy’ego sowiecki kapitan usiłuje zbiec do Stanów Zjednoczonych w najnowszym modelu niezauważalnej dla sonarów łodzi podwodnej. Takie jednozdaniowe streszczenie fabuły ma ożywić w Amerykanach dumę narodową.
- ✓ **Niższa warstwa fabuły to słynna struktura trzech aktów: następująca pod koniec aktu I poważna katastrofa zmusza głównego bohatera do podjęcia działań, które wypełniają pozostałe dwa akty.** W powieści *Obca* autorstwa Diany Gabaldon brytyjska pielęgniarka, a zarazem świeżo upieczona mężatka, przenosi się przypadkowo w czasie z roku 1945 do 1743. Próba powrotu do przyszłości napotyka poważną przeszkodę, ponieważ kobieta zostaje zmuszona do ślubu z charyzmatycznym i bardzo przystojnym Szkotem. W konsekwencji główna bohaterka wdaje się w burzliwy romans, co ma sprawić, że czytelnik silnie doświadczy konfliktu kobiecej miłości do dwóch zupełnie różnych mężów.
- ✓ **Jedna ze środkowych warstw fabuły to scena, kilka bądź kilkanaście stron akcji, która rozgrywa się w jednym miejscu i czasie.** W pewnej scenie *Filarów Ziemi* Kena Folletta złodzieje kradną kamieniarzowi świnię. Kamieniarz o imieniu Tom ściga złodziei, a nawet ściera się z nimi, lecz ostatecznie udaje im się przywłaszczyć zwierzę — jedyne źródło pożywienia dla rodziny. Nieszczęśliwe zakończenie tej sceny ma wzbudzić w czytelniku uczucie rozpaczny w obliczu głodu.
- ✓ **Najniższa warstwa fabuły to akapit.** W powieści Irwina Shawa pod tytułem *Pogoda dla bogaczy* w opisie ulicznej bójki żołnierz uderza szesnastoletniego chłopca. Nastolatek udaje, że odczuwa niewspółmierny do siły ciosu ból, po czym odpowiada bezlistną serią prostych i sierpowych. Ten fragment akcji powieściowej, który zajmuje zaledwie kilka akapitów, ma wzbudzić w czytelniku mroczną fascynację osobą sympatycznego młodego punka, który uwielbia się bić.

Musisz stworzyć taką fabułę, która będzie się składać ze wszystkich sześciu warstw, a każda z nich ma zapewniać czytelnikowi określone przez Ciebie silne przeżycia emocjonalne. Większość akapitów powinna przypominać silne emocjonalnie kuksańce. Dosłownie każda scena zaś musi zawierać silne emocjonalnie treści, chociaż nie wszystkie sceny będą się charakteryzować taką samą intensywnością — to też byłoby nudne. Sceny powinny tak współgrać ze sobą, by zapewniać czytelnikowi silne przeżycia emocjonalne w kluczowych miejscach powieści. Po zakończeniu lektury w odbiorcy musi zostać pewna ogólna reakcja emocjonalna na powieść jako pewną całość.



Formułowanie tematu

Powieść, oprócz tego, że stanowi pewną historię, musi jeszcze mieć jakieś głębsze znaczenie. Na użytek naszych rozważań to pogłębione znaczenie nazywamy **tematem**. Sam temat nie musi być głęboki (w sensie: głęboki intelektualnie). Zresztą trudno jest wyciągnąć głębię z kapelusza jak królika, nie wkładaj więc tego na swoje barki jako dodatkowego brzemienia. Temat Twojej powieści może być bardzo prosty, jak choćby: „każdy pragnie być kochanym”, „życie jest ciężkie” czy „przestępstwo nie popłaca”.



Na Twoich barkach spoczywa przede wszystkim obowiązek opowiedzenia znakomitej historii, co oznacza, ni mniej, ni więcej, jak tylko zapewnienie czytelnikowi silnych przeżyć emocjonalnych. Można, a nawet trzeba więc starać się uczynić wybrany temat głębokim *emocjonalnie*. Jeżeli się okaże, iż jest również głęboki intelektualnie, będzie to dodatkowy plus.

Znakomite powieści zwykle poruszają tematy głębokie emocjonalnie. Przemysł dwa poniższe przykłady.

- ✓ W *Opowieści o dwóch miastach* Charles Dickens porusza doniosły temat odkupienia poprzez ofiarę z siebie. Sydney Carton, prawnik wywodzący się z nizin społecznych, kocha zamężną kobietę. Odkupuje swoje długie egoistyczne życie, znajdując sposób na ocalenie życia ukochanej kobiety — płacąc bardzo wysoką cenę. Po lekturze w czytelniku zostaje silne przeżycie emocjonalne będące mieszaniną strachu, miłości, wściekłości i radości.
- ✓ W powieści *My Name is Asher Lev* autorstwa Chaima Potoka zostaje podniesiona mroczna kwestia tego, co decyduje o doniosłości sztuki. Asher Lev jest ortodoksyjnym Żydem, który żyje w społeczności potępiającej malowanie aktów. Gdy tworzy swoje największe dzieło, okazuje się, że izoluje go ono od społeczności i rodziny — w konsekwencji silne przeżycie emocjonalne czytelnika stanowi mieszaninę poczucia triumfu, goryczy i smutku.



Wielu pisarzy zaczyna pracę nad powieścią od wskazania tematu, który chcą zilustrować. Za często jednak czują się przez to zwolnieni z ciężkiej pracy nad trójwymiarowym światem przedstawionym, nad wiarygodnymi postaciami oraz nad przekonującą fabułą. W konsekwencji powstaje kazanie, które udaje, że jest fabułą. Uważaj więc, bo kazania rzadko zapewniają odbiorcy silne przeżycia emocjonalne — poza silną chęcią drzemki. Jeżeli konstruujesz historię pod wybrany temat, będzie sprawiała wrażenie sztucznego tworu. Najpierw napisz znakomitą historię, ufając, że Twój wewnętrzny artysta dostrzeże w niej głęboki temat. Jeżeli okaże się to konieczne, możesz go uwypuklić na etapie redakcji własnej tekstu.

Własny styl

Jak wszyscy powieściopisarze, tak i Ty wypracujesz sobie niepowtarzalny sposób wypowiedzi, który będzie wynikiem połączenia wielu różnych czynników, w tym między innymi osobowości, głosu, tonu, intelektu, poczucia humoru. Połączenie tych czynników nazywamy **stylem**. Twój styl może być złożony albo prosty, ascetyczny bądź kwiecisty, emocjonalny lub intelektualny.

Swój niepowtarzalny styl odnajdziesz z czasem i zyskasz w ten sposób jeszcze jedno narzędzie, które pomoże Ci zapewnić czytelnikowi niepowtarzalne silne przeżycia emocjonalne — styl, który odzwierciedli Twoje „ja”.



Nie próbuj naśladować cudzego stylu. Oczywiście czytaj innych pisarzy. Rozważaj, co Ci się podoba w stylu choćby Austen, Twaina, Hemingwaya, Faulknera. Na końcu jednak przypominaj sobie zawsze, że nie możesz się stać żadnym z tych autorów. Musisz być sobą. Jeżeli nie Ty, to kto?

Styl jest zagadnieniem bardzo złożonym. Wypracowanie własnego stylu zajmie Ci wiele lat, a i tak najpewniej będziesz go szlifować jeszcze długo po wydaniu pierwszej powieści. Ponieważ nasza książka jest poświęcona głównym filarom powieści, nie będziemy się zajmować tą kwestią bardziej szczegółowo.



Położ solidne fundamenty pod swoje pisarstwo, analizując cudze światy przedstawione, postacie literackie, fabuły i tematy, a potem pisz, pisz i jeszcze raz pisz. Ostatecznie znajdziesz swój niepowtarzalny styl. Gdy opanujesz warsztat pisarski w stopniu wyraźnie zaawansowanym, wówczas może Ci się przydać dodatkowo czyjaś pomoc.

Siedem sposobów na osiągnięcie celu

Jak wszyscy pisarze, tak i Ty, aby zapewnić czytelnikowi silne przeżycie emocjonalne, masz do dyspozycji siedem kluczowych narzędzi taktycznych. Przynależą one do najniższej warstwy fabuły — tam gdzie akapit po akapicie rozwija się historia. Pewnych narzędzi będziesz używać częściej niż innych, prawdopodobnie jednak wykorzystasz w pewnym stopniu wszystkie siedem podczas pracy nad każdą z powieści. Wiele zależy od Twoich osobistych preferencji oraz od gatunku powieści, którą piszesz.

Oto wspomniane narzędzia:

- ✓ akcja,
- ✓ dialog,
- ✓ monolog wewnętrzny (myśli),
- ✓ przeżycia wewnętrzne,
- ✓ opis,
- ✓ retrospekcja,
- ✓ skrót narracyjny.



Kiedy sięgać po które narzędzie? Kiedy wykorzystywać je łącznie? Miara decyzji powinna zawsze być taka sama: wybieraj takie połączenie, które zapewni czytelnikowi najsilniejsze pod każdym względem przeżycie emocjonalne. W tym podrozdziale charakteryzujemy te narzędzia ogólnie. Jeżeli chcesz się dowiedzieć o nich więcej, zajrzyj do części II, w której mowa o pisaniu, oraz do części III, w której mowa o redakcji.

Tu i teraz: akcja

Akcja to wszystko, co dzieje się *tu i teraz*. Z akcją mamy do czynienia, kiedy Scarlett całuje Rhett. Kiedy dinozaur zjada prawnika. Kiedy technik kryminalistyki znajduje odcisk palca mordercy. Kiedy maratończyk upada na linii mety. Kiedy snajper pociąga za spust.



Akcja stanowi klucz do Twojej powieści, musisz tylko znaleźć ten właściwy. Zawsze pokazuj to, co się dzieje w tym momencie. Coś, co wydarzyło się dwa lata temu czy dwie sekundy temu, nie jest akcją. Coś, co może się wydarzyć w przyszłości, nie jest akcją. Coś, co ciągnie się minutami, miesiącami czy tysiącletiami, również nie jest akcją. Akcja rozwija się z chwili na chwilę. (Możesz oczywiście opowiadać historię przy użyciu czasowników w czasie przeszłym; narracja większości powieści jest prowadzona właśnie w czasie przeszłym, lecz akcja jest relacjonowana szczegółowo z chwili na chwilę).

Przyjrzyj się dwóm poniższym przykładom. Pierwszy zawiera sekwencję zdarzeń, które składają się na akcję; drugi stanowi skrót narracyjny bez akcji ani wizualnych szczegółów.

- ✓ **Przykład akcji:** Jerzy padł na ziemię, przetoczył się na lewy bok, wycelował glocka w mordercę i pociągnął za spust. Najemny zabójca krzyknął i zwałił się z nóg.
- ✓ **Przykład fragmentu niebędącego akcją:** Jerzy śledził mordercę przez kilkanaście minut, zanim go zastrzelił.



Akcja oddziałuje na zmysły: można ją zobaczyć, usłyszeć, można poczuć jej zapach, smak i siłę oddziaływania. Można także zrobić jej zdjęcie albo zarejestrować ją jako film.

Redaktorzy zawsze powtarzają pisarzom: „Pokaż to, a nie opowiadaj o tym”. Mówiąc to w odniesieniu do sekwencji zdarzeń tworzących akcję, mają na myśli, że ujęte w określony sposób zdarzenia tylko podsumowują coś, co miało już miejsce, co będzie dopiero miało miejsce albo co trwa od jakiegoś czasu, bądź też to, że akcji nie da się zobaczyć, usłyszeć, nie da się poczuć jej zapachu, smaku ani siły oddziaływania.

Z drugiej strony pokazywanie absolutnie wszystkich szczegółów może spowolnić bieg historii. Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej na temat tego, kiedy pisarze mogą zrezygnować z ukazywania wszystkiego chwila po chwili, zajrzyj do punktu „Tworzenie skrótu narracyjnego”.

Postacie mają głos: dialog

Dialog stanowi szczególny rodzaj akcji, w ramach którego jakieś postacie zabierają głos. Jak każdy inny rodzaj akcji, tak i dialog musi się toczyć tu i teraz. Czytelnik chce usłyszeć rozmowę w takiej samej formie, w jakiej miała miejsce, a nie jej podsumowanie czy ocenę dokonaną przez autora.

W dialogu zostają dosłownie zacytowane słowa danej postaci. W innym razie redaktor może Ci zarzucić, że na przykład streszczasz wypowiedzi, zamiast je przytoczyć słowo w słowo. Czasami rzeczywiście kusi, żeby podsumować wypowiedź postaci — zwłaszcza kiedy chcesz przekazać jakąś informację szybko. W takim przypadku powstaje nie dialog, ale skrót narracyjny, który omawiamy w dalszej części tego podrozdziału.



Dialog pomaga zapewnić czytelnikowi silne przeżycia emocjonalne, bo pozwala mu usłyszeć bezpośrednio głos. A ludzki głos to rzecz pierwotna. Dzięki dialogowi czytelnik może usłyszeć głos każdej postaci i poczuć jego moc.

Współodczuwanie z postacią: przeżycia wewnętrzne

Przeżycia wewnętrzne to narzędzie, które pozwala czytelnikowi „podłączyć się” bezpośrednio do uczuć postaci. Jest to drugi pod względem istotności aspekt przewagi, jaką ma powieściopisarz nad scenarzystą. Wykorzystuj tę przewagę mądrze! Masz do wyboru dwa poziomy przeżyć wewnętrznych:

- ✓ **dokładne ukazanie czytelnikowi fizjologicznych reakcji danej postaci:** ta technika ma dużą moc oddziaływania, ale tylko wtedy, kiedy jest stosowana rzadko, nie nadużywaj jej więc;
- ✓ **dokładne zrelacjonowanie czytelnikowi, jakie emocje przeżywa dana postać:** ta technika ma mniejszą moc oddziaływania, ale może być stosowana częściej bez ryzyka znużenia czytelnika. Często bezpośrednie nazwanie emocji osłabia je.

Ujawnianie myśli: monolog wewnętrzny

Jak każdy powieściopisarz masz ogromną przewagę nad scenarzystą. Możesz bowiem dokładnie pokazać czytelnikowi myśli danej postaci. Scenarzysta zaś może pokazać tylko zbliżenie twarzy aktora albo wykorzystać głos lektora (co wielu kinomanów uważa za tandetny zabieg) i w ten sposób zmusić widza do odgadnięcia myśli danej postaci.

Przy użyciu **monologu wewnętrznego** możesz pokazać czytelnikowi, co postać myśli. Masz do dyspozycji różne poziomy monologu wewnętrznego, w tym:

- ✓ dosłowny cytat,
- ✓ streszczenie,
- ✓ oddanie ogólnego klimatu.

Decyzja, którym typem monologu wewnętrznego się posłużyć, należy do Ciebie — wszystkie są pełnoprawne.



Dialog wewnętrzny pozwala czytelnikowi „podłączyć się” bezpośrednio do mózgu postaci. Bardziej intymny zabieg nie istnieje. Sama intymność zaś ma kluczowe znaczenie, jeżeli chcesz zapewnić czytelnikowi silne przeżycia emocjonalne.

Zobaczyć to, co widzi postać: opis

Opis jest to sposób na „podłączenie” czytelnika do zmysłów postaci: gdy ta coś widzi, słyszy, gdy czuje jakiś zapach czy smak, gdy czegoś dotyka, wówczas tego samego doświadcza czytelnik. (Pamiętaj, że możesz dokonać pewnego podsumowania, tak jak i akcji oraz dialogu; w takim przypadku jednak posługujesz się skrótem narracyjnym, a nie o tym tutaj mówimy). Poniżej znajdziesz przykład, w którym przeplata się akcja z kilkoma zdaniemiami opisu.

Jacek kieruje lornetkę na drzewa wyznaczające granicę lasu. Nagle w polu widzenia mężczyzny pojawia się pomarańczowy kształt w czarne pręgi — dwieście kilogramów mięśni i wściekłości. Zielone oczy tygrysa lśnią w ostatnich promieniach słońca. Zwierzę otwiera paszczę i ryczy. Sekundę później dźwięk uderza w Jacka niczym młot.

W tym fragmencie czytelnik staje się Jackiem: robi, widzi i słyszy to samo, co postać literacka. Właśnie coś takiego mamy na myśli, mówiąc o opisie. Wiele pisarzy nadużywa opisów albo rozwadnia je, przez co powstaje skrót narracyjny, niemniej jest to bardzo skuteczne narzędzie, kiedy się go używa, aby pomóc czytelnikowi wejść w skórę postaci.

Opis pozwala czytelnikowi doświadczyć tego samego, czego doświadcza postać literacka swoimi zmysłami. Nie myl tego zabiegu z opisem, który nie ma nic wspólnego z postaciami — wtedy bowiem mamy do czynienia ze skrótem narracyjnym.



Powrót do przeszłości: retrospekcja

Retrospekcja polega na prawie natychmiastowym cofnięciu się w przeszłość, aby pokazać czytelnikowi, co wydarzyło się kiedyś w życiu danej postaci.

Technicznie rzecz biorąc, retrospekcja to inna bestia niż akcja, dialog, monolog wewnętrzny, przeżycia wewnętrzne czy opis, bo *zawiera* je wszystkie. Dlatego też dopuszczamy się swobodnego oszustwa, traktując retrospekcję na równi z pozostałymi elementami tej samej kategorii. Nie ma jednak innego miejsca, gdzie moglibyśmy umieścić retrospekcję, postanowiliśmy więc wybrać takie rozwiązanie i nie przejmować się tym, czy nasza klasyfikacja jest doskonale konsekwentna.

Retrospekcja ma jak gdyby dwie granice. Na początku musisz podpowiedzieć czytelnikowi, że zmieniasz czasowy układ odniesienia. Z kolei na końcu musisz dać czytelnikowi jeszcze jedną wskazówkę, że wracasz do historii głównej, tam gdzie została przerwana. Między tymi dwiema granicami postępujesz normalnie, jakby przeszłość była teraźniejszością.

Retrospekcja to pojemnik na akcję, dialog, monolog wewnętrzny, przeżycia wewnętrzne i opis, które pojawiły się wcześniej w opowiadanej historii.



Tworzenie skrótu narracyjnego

Skrót narracyjny jest dokładnie tym, na co wskazuje nazwa: streszczeniem zdarzeń z okresów innych niż teraźniejszość. Może więc obejmować zdarzenia, które miały miejsce w przeszłości. Albo które są zaplanowane na przyszłość. Albo które dzieją się jak gdyby teraz, ale zostały porozciągane w czasie. Skrót narracyjny może być statycznym opisem czegoś, co istnieje w teraźniejszości, ale nie zmienia się w żaden sposób.

Skrót narracyjny nie służy wprowadzaniu do opowieści dynamiki czy natychmiastowości, ale jest bardzo skutecznym narzędziem. Przy jego użyciu można dość szybko poruszyć wiele spraw.

Problem ze skrótem narracyjnym polega na tym, że nie jest on doświadczeniem. Twoje postacie nie mogą go zobaczyć, usłyszeć, nie mogą poczuć jego zapachu, smaku, dotyku. Mogą tylko pamiętać, planować, streszczać albo opisywać, co nie jest jednak, nawet w przybliżeniu, tak przekonujące jak odebranie wrażeń, które płyną z tych zmysłów.



Użyty we właściwym czasie i miejscu skrót narracyjny ma ogromną siłę oddziaływania. Wielu początkujących pisarzy jednak sięga po to narzędzie za często. Warto więc z zasady stosować skrót narracyjny w mniej emocjonalnych fragmentach swojej historii, rezerwując dla tych ostatnich raczej akcję, dialog, monolog wewnętrzny, przeżycia wewnętrzne i opis.



Nie pozwól, aby ktokolwiek wmówił Ci, że musisz zawsze „pokazywać, a nie opowiadać”. Pokazywanie wszystkich najdrobniejszych szczegółów z życia postaci przy użyciu akcji, dialogu, monologu wewnętrznego, przeżyć wewnętrznych, opisu czy retrospekcji byłoby męczące. Sięgaj po skrót narracyjny jako swego rodzaju klej, który łączy wymienione elementy. Nie potrzeba go dużo, bez niego jednak nie dasz rady.

Skorowidz

A

agent literacki, 30, 32, 33, 141, 297, 303, 311, 312, 313, 333
wybieranie, 314, 315
zadania, 312
akcja, 37, 46, 47, 49, 62, 67, 69, 100, 137, 138, 181, 182, 183, 200, 201, 276
miejsce, *Patrz:* świat przedstawiony
archetyp, 115, 116
Atwood Margaret, 56
Auel Jean, 39, 62, 116, 148, 209
Austen Jane, 43, 107, 147, 159, 208, 241, 255
autor, 29, 31, 34
biogram, 304, 306

B

bohater, *Patrz:* postać
ból, 28
Brown Dan, 43, 55, 116, 148, 209

C

Card Orson Scott, 43, 109, 131, 167
cel, 29, 173
pisarski, 84, 85, 91
relacjonowanie, 85
zapisywanie, 84
zasadniczy, *Patrz:* postać cel zasadniczy, powieść cel zasadniczy
chciwość, 69
Chevalier Tracy, 62, 147, 197, 208
ciekawość, 38
Clancy Tom, 28, 40, 43, 44, 56, 59, 92, 103, 108, 113, 116, 149, 192, 210
Collins Brandilyn, 124

Conan Doyle Arthur, 130, 131
Crichton Michael, 40
cytat, 48, 296
czytelnik, 51
docelowy, 305, 335
modelowy, 51, 54
płeć, 56
wiek, 56
zainteresowania, 55
profil, 63, 64
próbny, 214

D

decyzja, 173, 175, 177, 264, 267
Dekker Ted, 146, 207
dialog, 37, 46, 47, 49, 100, 103, 137, 138, 181, 182, 184, 185, 197, 200, 201, 276
mowa niezależna, 184
skrót, 184
zaburzenie równowagi, 186
Diamant Anita, 62
Dickens Charles, 45, 192
dobro, 97
Doyle Arthur Conan, 192
druk na życzenie, 298
duchowość, 67, 68
duma narodowa, 44
dzieciństwo, 28
dźwięgnia emocjonalna, 69, 70

E

e-book, 299
Eco Umberto, 62
ekspozycja, 195, 273, 285
emocje, 38, 188, *Patrz też:* przeżycia emocjonalne

F

fabuła, 35, 37, 42, 44, 205, 245, *Patrz też:*
historia
przewidywalna, 338
siła napędowa, 123
tworzenie, 211, 332
warstwa, 35, 44, 78, 81, 163, 181
Faulkner William, 84
finanse, 94, *Patrz też:* wydatki, zarobki
Follett Ken, 44, 62, 108, 131, 147, 148,
188, 195, 208
Forsyth Frederick, 116, 197, 237
fraktal o kształcie płatka śniegu, 76
furia, 28

G

Gabaldon Diana, 44, 62, 131, 149, 192,
209, 234, 264
gatunek literacki, 57, *Patrz też:* powieść
gatunek
Gibson William, 62
głód, 28, 44
Grafton Sue, 116
Grisham John, 59, 92, 148, 208

H

Haddon Mark, 131, 197
Hammett Dashiell, 184
happy end, 41
harmonogram, 83, 86
historia, *Patrz też:* fabuła
koniec, 153, 156
początek, 153, 248
rozwińnięcie, 153, 155, 249, 250
schemat, 141
struktura, 239, 245, 246, 257
trzech aktów, *Patrz:* struktura
trzech aktów
tempo rozwoju, 177, 196, 247
zakończenie, 250, 251, 252, 253
zarys, 141, 142, 143, 145, 239, 240, 241,
326, 336
przykłady, 146
tworzenie, 143, 145
zmiana kierunku rozwoju, 250

horror, 38, 58, 61, 63
Hosseini Khaled, 147, 197, 208
humor, 67, 68

I

Ingermanson Randy, 30, 76, 146
inteligencja, 28

J

Jenkins Jerry, 40, 74

K

kariera, 28
katastrofa, 153, 154, 244, 245, 246, 248,
250, 251, 254
zwiastun, 255
Kellerman Faye, 62
King Stephen, 28, 61, 74
komplikacje, 173, 174, 175, 263
komunikat niewerbalny, 183
konflikt, 41, 43, 97, 122, 173, 175, 185,
210, 225, 262, 327
tło, 98, 104, 109
przemian osobistych, 105, 106
przemian społecznych, 105
wewnętrzny, 122
Koontz Dean, 75
korektor, 295
kryminał, *Patrz:* powieść kryminalna
księgarnia, 321

L

LaHaye Tim, 40
Lamott Anne, 74
Lawhead Stephen R., 62
le Carré John, 116, 131, 150, 184, 210
lista scen, *Patrz:* scena lista
literatura
chrześcijańska, 58, 63, 68
dziecięca, 58, 64, 68, 69
faktu, 32
kobieca, 58, 63
młodzieżowa, 58, 64

piękna, 38, 58, 61, 62, *Patrz też:* powieść historyczna, powieść obyczajowa
Ludlum Robert, 77, 159

Ł

łańcuch sprzedaży, 142

M

marketing, 299, 308
 czarny, 212
 szeptany, 57, 211
MBTI, 78
McCullough Colleen, 62
McInerney Jay, 135
Michener James, 39
miejsce akcji, *Patrz:* świat przedstawiony
miłość, 28, 38, 44, 69
Mitchell Margaret, 43, 62, 133
monolog wewnętrzny, 37, 46, 48, 49, 100, 103, 137, 138, 181, 182, 188, 201, 276
 cytat, 48
 niezależny, 188
 oddanie ogólnego klimatu, 48
 skrót, 188
 streszczenie, 48
 tworzenie, 188
 zależny, 188
Moon Elizabeth, 150, 189, 210
Myers-Briggs Type Indicator, *Patrz:* MBTI

N

narracja, 234, *Patrz też:* perspektywa narracyjna
 czas prowadzenia, 136
 model, 229
narrator, 128, 129
 nierzetelny, 130, 131
 pierwszoosobowy, 130
niemoc twórcza, 110
Niffenegger Audrey, 150, 189, 210
nośnik perspektywy narracyjnej,
 Patrz: NPN
notka na okładce, 142
NPN, 129, 131, 187, 188, 199, 230, 233

O

odbiorca, *Patrz:* czytelnik
odrzuć, 28
oferta wydawnicza, 164
opis, 37, 46, 49, 137, 138, 181, 182, 189, 191, 200
 otoczenia fizycznego, 192
 postaci, 191
 statyczny, 195, 273, 285
 tworzenie, 189, 190
 zmysłowy, 276
opowiadanie, 82

P

paradygmat twórczy, 71, 77, 78, 82, 117, 325
 improwizacja, 73, 74, 78, 81, 117, 164, 170
 płatki śniegu, 73, 75, 76, 81, 117, 164, 325
 porządek
 wstępujący, 164, 166, 169
 zstępujący, 164, 165, 169
 rozwijanie, 79
 staranny plan, 73, 76, 82, 117, 164
 systematyczna redakcja, 73, 74, 81, 117
 wybór, 80
perspektywa narracyjna, 128, 219, 233,
 Patrz też: narracja, narrator drugoosobowa, 129, 135, 201, 232
 nośnik, *Patrz:* NPN
 obiektywna trzecioosobowa, 201, 232, 280
 pierwszoosobowa, 129, 130, 200, 230
 porządkowanie, 278, 279, 281
 trzecioosobowa, 129, 131, 132, 173, 187, 201, 230
 wieloosobowa, 129, 133, 173, 187, 201, 230, 231
 wszechwiedząca, 129, 134, 173, 187, 231, 280
pisarz, 29, 31, 78
 motywacja, 37

- poczta pantoflowa, *Patrz*: marketing
- szeptany
- pomysł, 35
- postać, 35, 37, 41, 42, 43
 - ambicja, 120, 122, 123, 125, 219, 225, 227, 228, 236, 327
- analiza, 219
- analiza psychologiczna, 74, 128, 224
- antybohater, 116
- cechy fizyczne, 223
- cel zasadniczy, 120, 124, 156, 236, 248, 249, 327, *Patrz też*: powieść cel zasadniczy
- czarny charakter, 116, 124
- dossier, 219, 220, 221, 224, 329
 - tworzenie, 222
- drugoplanowa, 66
- głos, 186, 234
- główny bohater, 116, 154
 - cel zasadniczy, 124
- grupa kulturowa, 98, 102, 109, 111, 119
- historia życia, 117, 118, 136, 224, 226
 - przeszłość, 118, 119
 - tworzenie, 118
- mentor, 116, 124
- motywacja, 120, 121, 122, 123, 219, 224
 - psychologiczna, 124
- nieciekawa, 235, 337
- niesympatyczna, 237
- opis, 191, 307, 327
- pierwszoplanowa, 66
- plytka, 236
- pomocnik, 116, 124
- portret psychologiczny, 74, 128, 224
- przedstawienie, 137
- przeszłość, 35
- przyszłość, 35, 120
- teraźniejszość, 35
- wartości, 120, 121, 122, 123, 125, 186, 219, 225, 226, 227, 228, 237, 338
 - konflikt, 122, 225
- wiarygodność, 36, 78, 121, 236, 338
- życie
 - intelektualne, 224
 - prywatne, 223
- Potok Chaim, 43, 45, 149, 209
- powieściopisarstwo, 37
- powieść, *Patrz też*: fabuła, historia, literatura
 - cel zasadniczy, 120, 123, 124, 228, 229, 248, 249, 250, 327
 - chrześcijańska, 58, 63
 - detektywistyczna, 38
 - erotyczna, 38
 - fantasy, 38, 58, 60, 63, 112, 113
 - historyczna, 62
 - filar, 42
 - gatunek, 51, 52, 53, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 65, 67, 233, 286, 305, 334
 - podkategoria, 65
 - historyczna, 38, 39, 62, 112, 113
 - akcja, 62
 - idealna, 52, 53
 - kryminalna, 38, 58, 59, 60, 63, 69
 - historyczna, 62
 - postać, 67
 - seria, 66
 - objętość, 54, 66, 305
 - obyczajowa, 58
 - historyczna, 62
 - przygodowa, 38
 - publikowanie, 291, 301, 311
 - e-book, 299
 - nakład, 297
 - ochrona prawna, 296
 - samodzielnie, 298
 - subsidy publishing, 300
 - vanity publishing, 299, 300
 - wydawnictwo, 297
 - pytanie zasadnicze, *Patrz*: pytanie zasadnicze
 - science fiction, 38, 39, 58, 60, 63, 112, 113
 - historyczna, 62
 - seria, 66
 - sensacyjna, 38, 39, 59, 63
 - struktura, *Patrz*: historia struktura, scena struktura, struktura
 - szkic, 71, 72, 81, 164, 292, 325
 - drugi, 255
 - szpiegowska, 59
 - temat, *Patrz*: temat

tytuł, 305
 wezwanie do działania, 248, 249
 wojenna, 68
 pożądanie, 38, 69
 prawo
 autorskie, 296, 310
 dozwolonego użytku, 296
 propozycja wydawnicza, 30, 31, 32, 33, 291, 303
 analiza konkurencji, 304, 306
 beletrystyka, 32
 list przewodni, 304
 literatura faktu, 32
 plan marketingowy, 304, 308
 szkice postaci, 304, 307
 tworzenie, 304
 przemoc, 67, 69
 przerażenie, 69
 przestrzeń do pisania, 87, 90
 komputer, 88, 89, 90
 krzesło, 88
 maszyna do pisania, 89
 stół, 87
 przeżycia
 emocjonalne, 37, 38, 39, 44, 46, 48, 69, 205, *Patrz też:* emocje
 wewnętrzne, 37, 46, 48, 49, 100, 137, 139, 181, 182, 187, 188, 201, 276
 emocje, 48
 reakcja fizjologiczna, 48, 187
 przygoda, 67, 69
 przyjemność, 28
 Puzo Mario, 135, 192, 197, 225, 241
 pytanie zasadnicze, 106, 153

R

radość, 28
 Rand Ayn, 40
 reakcja, 173, 175, 176
 recenzja, 206
 koleżeńska, 292, 293
 wewnętrzna, 33
 redaktor, 30, 32, 36, 74, 141, 334
 inicjujący, 297, 311
 wybieranie, 319, 320

zadania, 312, 317
 niezależny, 294
 prowadzący, 294
 retrospekcja, 37, 46, 49, 137, 139, 181, 182, 192, 193, 272, 273
 tworzenie, 194
 zakończenie, 194, 284
 Robinson Kim Stanley, 39
 romans, 38, 44, 58, 63, 68, 69
 historyczny, 62, 63
 postać, 66
 seria, 66
 romantyzm, 67, 68, 69
 Rowling J. K., 28, 43, 92, 188, 195
 rozrywka, 38
 rozterka, 173, 175, 176, 264, 266, 267

S

Sagan Carl, 148, 209
 Saylor Steven, 62
 scena, 36, 173
 analiza, 330
 dodawanie, 256
 kolejność, 254, 330
 lista, 164, 166, 239, 254, 255, 329
 tworzenie, 168, 169, 172
 proaktywna, 173, 175, 177, 233, 258, 259, 331
 cel, 173, 174, 177, 186, 261
 poprawianie, 259, 261
 tworzenie, 174
 reaktywna, 173, 175, 176, 177, 234, 258, 259, 267
 poprawianie, 264
 redakcja, 271
 struktura, 257, 258
 tworzenie, 172
 usuwanie, 256, 257, 258, 259, 268
 scenariusz, 82
 sceneria, *Patrz:* świat przedstawiony
 science fiction, *Patrz:* powieść
 science fiction
 Sebold Alice, 149, 209
 self-publishing, 298
 Shaw Irwin, 44, 189

skromność, 29
skrót narracyjny, 37, 46, 47, 49, 103, 181,
182, 187, 195, 196, 272, 273, 285
tworzenie, 196
sława, 28
Smith Martin Cruz, 149, 209
Smith Wilbur, 42, 62, 131, 147, 184, 208
smutek, 69
Stein Sol, 192, 195
stereotyp, 116, 119, 192
Sterling Bruce, 62
Stirling S. M., 131, 184
strach, 28, 38, 61, 69
streszczenie, 31, 48, 76, 164, 169, 240, 302,
308, 328
szczegółowość, 167
tworzenie, 165, 166
struktura, 163, *Patrz też*: scena struktura
trzech aktów, 44, 141, 150, 151, 153,
159, 160, 164, 165, 239, 244, 245,
246, 326
trzech katastrof, 153
styl, 37, 42, 45, 286
suspens, 67, 69
Swain James, 192
sytuacja, 28

Ś

świat naturalny, 98
świat przedstawiony, 35, 37, 42, 45, 60, 97,
99, 107, 287, 336
elementy, 42, 98, 101
geografia, 111
historia, 111
klimat, 111
kultura, 112
opis, 100
opis statyczny, 99, 101
podwaliny merytoryczne, 110, 111, 112
religia, 112
technologia, 112

T

talent, 28
tantiemy, 141
technothriller, 39, 40, 56, 59, 113
tekst, 36
redakcja, 36, 71, 220, 222, 258, 271, 285,
292, 294, 331
językowa, 294
merytoryczna, 294
punkt widzenia, 280
skala czasowa, 281
usuwanie, 287
zależność przyczynowo-skutkowa, 281
tworzenie
harmonogram, *Patrz*: harmonogram,
zarządzanie czasem
paradygmat twórczy, *Patrz*:
paradygmat twórczy
tryb, *Patrz*: tryb
temat, 28, 35, 37, 42, 45, 79, 205, 339
doskonalenie, 214
przykłady, 207
tworzenie, 211, 212, 213, 214
test osobowości, 78
thriller, 38, 39, 58, 59, 68, 69
erotyczny, 59
historyczny, 62
prawniczy, 39
przygodowy, 59
sądowy, 59, 113
wojenny, 40, 56, 59, 113
Tolkien J. R. R., 42, 123, 126, 150, 210, 241
treść
opowiadanie, 182, 188, 189, 195, 204,
271, 272, 273, 274
pokazywanie, 182, 183, 184, 187, 197,
204, 271, 272, 273, 274, 276
tryb
kreatywny, 72, 73, 331
redakcji, 72, 74, 331, *Patrz też*: tekst
redakcja
Twain Mark, 234

U

urywek, 198, 271, 272
 czas trwania, 277
 prywatny, 199, 200, 201, 202, 277, 279,
 281, 283
 publiczny, 199, 200, 202, 277, 281
 tworzenie, 276

V

vanity publishing, 299, 300

W

Wallace Lewis, 99
 warsztat, 35
 postać, 157, 158
 wątek, 124, 241, 254
 liczba, 240
 miłosny, 38
 wina, 69
 wszechwiedząca, 201
 wulgaryzmy, 67, 68
 wydatki, 92, 94
 wydawca, 32
 wybieranie, 319
 wydawnictwo, 30, 67, 141, 291, 297, 317
 katalog, 321
 profil, 33
 propozycja wydawnicza, *Patrz:*
 propozycja wydawnicza
 umowa, 321
 zaliczka, 321
 zapytanie, *Patrz:* zapytanie

Y

Young William P., 55

Z

zagadkowość, 67, 69
 zakończenie
 nieszczęśliwe, 41
 szczęśliwe, *Patrz:* happy end
 zapytanie, 31, 164, 302
 tworzenie, 301
 zarobki, 93, 141, *Patrz też:* wydatki
 zarządzanie czasem, 86
 narzędzia, 87
 zazdrość, 69
 zemsta, 69
 zło, 97
 złość, 69
 zmienna kulturowa, 102, 107, 108
 przyczyna, 103
 skutek, 103
 wyjaśnienie, 103, 104
 zmysłowość, 67, 68
 związek toksyczny, 28

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Poznaj sekrety profesjonalnego pisania związanych i fascynujących utworów literackich

Pisanie powieści bywa procesem żmudnym, by nie rzec — zniechęcającym. To przedsięwzięcie, które będzie dla Ciebie próbą, które zmusi Cię do nie lada wysiłku, które Cię odmieni. Bez względu na to, czy brak Ci doświadczenia, czy też pragniesz doskonalić warsztat i poznawać nowe techniki pisarskie, w *Kursie pisania powieści dla bystrzaków* znajdziesz praktyczne rady, jak zarządzać procesem twórczym oraz jak przekuć swoje pomysły na solidnie napisane i dobrze sprzedające się książki.

- **Stwórz idealne dla siebie miejsce do pisania** — dowiedz się, jak zarezerwować dość czasu i zorganizować doskonałe miejsce, które przeznaczysz wyłącznie na działania twórcze.
- **Przygotuj się do pisania** — określ swoje położenie na drodze do wydania książki oraz sformułuj strategiczne i logistyczne cele, które pomogą Ci opublikować utwór.
- **Odkryj zasady rządzące procesem tworzenia znakomitej beletrystyki** — zbuduj wiarygodny świat, wyobraź sobie fascynujące i jedyne w swoim rodzaju postacie, umiejętnie ułóż kolejne warstwy fabuły i pozwól naturalnie rozwijać się wybranemu przez siebie tematowi.
- **Zredaguj i doszlifuj fabułę i sylwetki bohaterów** — załóż na nos okulary redaktora i przeanalizuj swoje postacie, przyjrzyj się szczególnie strukturze powieści oraz nadaj poszczególnym scenom taki kształt, aby stworzyły idealnie dopracowaną powieść.
- **Wydać swoją powieść** — naucz się pisać takie zapytania i oferty, które będą wzbudzać entuzjazm w agentach literackich i redaktorach oraz pomogą Ci sprzedać utwór właściwemu wydawcy.

Randy Ingermanson jest utytułowanym autorem sześciu powieści i wydawcą największego na świecie internetowego magazynu poświęconego pisaniu beletrystyki. **Peter Economy** jest szanowanym doradcą w środowiskach wydawców i pisarzy oraz autorem i współautorem ponad 50 książek, w tym bestsellera *Writing Children's Books For Dummies*.



Otwórz tę książkę i...

- na strategicznej mapie wydawniczej odkryj własną drogę do publikacji książki
- wybierz odpowiedni dla siebie segment beletrystyki
- posłuchaj podpowiedzi dotyczących konstruowania wiarygodnej fabuły
- przeczytaj wskazówki, jak tworzyć pełnowymiarowych bohaterów literackich
- poznaj przykładowe fabuły, które uwypuklają przesłanie powieści
- wybierz najlepszą dla siebie ścieżkę wydawniczą
- przyjmij rady, jak znaleźć właściwego agenta literackiego i odpowiedniego wydawcę

PO ROZUM NA...

www.dlabystrzakow.pl

Zamówienia telefoniczne:



0 801 339900



0 601 339900

septem
septem.pl

Sprawdź najnowsze promocje: <http://dlabystrzakow.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane: <http://dlabystrzakow.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach: <http://dlabystrzakow.pl/nowosci>

Helion SA: ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice, tel.: 32 230 98 63
e-mail: rady@dlabystrzakow.pl <http://dlabystrzakow.pl>

Cena 39,90 zł

ISBN 978-83-283-2291-2



9 788328 322912