

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](mailto:dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl)

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

# Spis treści

---

<b>O autorach</b> .....	<b>15</b>
<b>Podziękowania</b> .....	<b>17</b>
<b>Wstęp</b> .....	<b>19</b>
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**

<b>Rozdział 1: Podstawy pisania powieści</b> .....	<b>27</b>
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 pisaniami: to się da zrobić (ale nie od razu) .....	93

## ***Część II: Proces tworzenia ekscytującej powieści ..... 95***

### **Rozdział 6: Świat przedstawiony, czyli sceneria 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
<b>Rozdział 10: Akcja, dialog i tak dalej, czyli najniższe warstwy fabuły .....</b>	<b>181</b>
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
<b>Rozdział 11: Refleksja nad tematem powieści .....</b>	<b>205</b>
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

---

<b>Rozdział 19: Dziesięć powodów, dla których powieści są odrzucane .....</b>	<b>333</b>
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
<b>Skorowidz .....</b>	<b>341</b>

## **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.
- .....

**G**dy 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 *Przeminęło 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 przeżycia 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 podręcznika.



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 bezpośrednio 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 zdaniem 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 swistego 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 zwięzłych 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.
- **Wydań 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](mailto:rady@dlabystrzakow.pl) <http://dlabystrzakow.pl>

Cena 39,90 zł

ISBN 978-83-283-2291-2



9 788328 322912