

SPIS TREŚCI

O PODRĘCZNIKU (tłum. Anna Wakulik)	15
RZUT OKA NA ĆWICZENIA (tłum. Anna Wakulik)	25

ROZWIJANIE BOHATERA

ETAP 1: Budowanie podstaw (tłum. Anna Wakulik)

GLÓWNY BUDULEC POSTACI	30
------------------------------	----

Rozpocznij tworzenie nowego bohatera od analizy jego najważniejszych cech fizycznych, psychicznych i społecznych oraz ustalenia, jakie ważne doświadczenia ukształtowały go do momentu rozpoczęcia historii.

W CO WIERZY BOHATER	36
---------------------------	----

Przekonania bohatera mają ogromny wpływ na to, jak widzi świat, jakie podejmuje decyzje i jak się zachowuje. Dwadzieścia podpunktów pomoże ci sformułować credo danej postaci przez – tak jak dwa następne ćwiczenia – udzielenie odpowiedzi na zadane pytania jej głosem, a więc z jej perspektywy.

GDZIE MIESZKA BOHATER	38
-----------------------------	----

Nawet jeśli historia nie dzieje się w domu bohatera, toczy się ona w jego osobistej przestrzeni, która może ujawnić, kim on jest lub kim nie jest. Dwadzieścia pytań przeprowadzi cię przez tę analizę.

GDZIE PRACUJE BOHATER	41
-----------------------------	----

Czynności wykonywane w pracy, kultura tam panująca, doświadczenie zawodowe – wszystkie te elementy stanowią kolejne źródło istotnych informacji o bohaterze, nawet jeśli jego praca nie zajmuje ważnego miejsca w historii. Dwadzieścia pytań przeprowadzi cię przez tę analizę.

WCHODZENIE W EMOCJE 44

Bohaterowie dramatyczni mają tendencję do kierowania się silnymi emocjami. Dowiedz się więcej o swojej postaci przez analizę jej podstawowych emocji (złości, strachu i miłości), a także bodźców, które je wywołują.

W PRZESZŁOŚCI 50

Kluczem do doskonałej historii jest doskonała prehistoria. Czego, co dziś może rzucić nowe światło na jego zachowanie, doświadczył twój bohater w przeszłości? W tym ćwiczeniu początek analizy następuje dokładnie w momencie, kiedy zaczyna się twoja historia, by krok po kroku poprowadzić cię w przeszłość i odkryć ważne prawdy.

DOMINUJĄCA CECHA BOHATERA 54

Jakie wyraziste cechy – dobre lub złe – ma twój bohater i jak wpływają one na poszczególne wydarzenia w historii? To ćwiczenie pomoże ci przeanalizować przyczyny i skutki najważniejszych cech danej postaci.

ETAP 2: Poznając bohatera lepiej (tłum. Anna Wakulik)

SOJUSZNICY: W CZERWIE I DZIŚ 58

Dramat mówi o relacjach między ludźmi i o tym, jak funkcjonują one pod presją. To ćwiczenie pokazuje różne typy sojuszników, m.in. „niebezpiecznego sojusznika”, i pomaga ci znaleźć przykłady takich sprzymierzeńców w życiu twojego bohatera.

WROGOWIE: W CZERWIE I DZIŚ 65

To ćwiczenie zaczyna się tam, gdzie poprzednie się skończyło, i pokazuje różne rodzaje wrogów, m.in. „przyjaznego wroga”, oraz pomaga ci znaleźć przykłady takich przeciwników w życiu twojego bohatera.

KONTRAST MIĘDZY BOHATERAMI 72

Porównaj dwoje swoich najważniejszych bohaterów w kategoriach od ich największej siły (takiej jak „wyjątkowy talent”) po największą słabość (taką jak „wyjątkowy brak talentu”). Dzięki temu może ci się udać odnaleźć podobieństwa i różnice, które pomogą ci lepiej zrozumieć obie postaci i ich relację.

ZNALEZIENIE UNIKALNEGO JĘZYKA BOHATERA 80

W pełni zbudowana postać ma swój unikalny język, przy pomocy którego wyraża myśli i uczucia. Przeanalizuj krótko- oraz długoterminowe czynniki mogące wpływać na to, jak mówi. Potem porównaj języki dwojga swoich bohaterów.

TRZY POSTACI W JEDNEJ 86

Zobacz, jakie prawdy, kłamstwa i złudzenia możesz odkryć, jeśli przeanalizujesz bohatera z trzech różnych perspektyw: jego samego, kogoś, kto zna go dobrze, i kogoś, kto jest obiektywnym obserwatorem z zewnątrz.

SEKRETNE ŻYCIE BOHATERÓW 90

Sekret bohatera mówi wiele o tym, co jest dla niego wartością i czego się boi. Poszukaj jego różnych tajemnic i zastanów się, jaki mogą mieć wpływ na kierunek, w którym rozwinie się twoja historia.

ETAP 3: Kim naprawdę jest bohater (tłum. Aldona Figura)

SZLACHETNA POSTAĆ 96

Wielcy bohaterowie mają tendencję do bycia szlachetnymi z natury, nawet jeśli jednocześnie są niedoskonalimi albo zachowują się nagannie. To podnoszące poprzeczkę ćwiczenie pomoże ci zbadać szlachetność danej postaci i w konsekwencji stworzyć historię o istotniejszym znaczeniu.

SIEDEM GRZECHÓW GŁÓWNYCH 101

Niezależnie od tego, czy twoi bohaterowie wyznają jakąś religię, koncepcja „grzechu” oferuje możliwość zbadania ich indywidualnej siły i słabości. Użyj tradycyjnych siedmiu grzechów głównych, by uzupełnić portrety swoich postaci.

TRÓJKĄT DRAMATYCZNY 106

W relacji między dwójgim bohaterów często jest ktoś jeszcze, kto ma wpływ na to, co się między nimi dzieje – nawet mimo fizycznej nieobecności. Potraktuj ten główny związek jako trójkąt dramatyczny i dokonaj analizy, dzięki której dowiesz się o nim więcej.

SIĘGANIE DO RDZENIA 114

Rdzeń bohatera oznacza zasadnicze działanie, w którym są zakorzenione wszystkie pomniejsze podejmowane przez niego czynności. To ogólne ćwiczenie pomoże ci zbadać rdzeń danej postaci i użyć go do rozbudowania historii.

POSTAĆ JAKO PARADOKS 119

Fascynujący bohaterowie zazwyczaj manifestują sprzeczne cechy i zachowania. Przez analizę swojego bohatera jako paradoksu – a więc sprzeczności samej w sobie, która jest prawdziwa – skomplikujesz tę postać i stworzysz nowe pomysły na rozwój akcji.

POSTAĆ, KTÓRĄ LUBISZ NAJMNIEJ 125

Aby skonstruować jakąkolwiek postać, musisz zrozumieć, jak doświadcza ona świata. Spróbuj ją przeanalizować przy pomocy tego ćwiczenia, jeśli czujesz, że stworzyłeś dwuwymiarowego „złego bohatera”, który sprawia ci problemy przy pisaniu.

W TAK WIELU SŁOWACH 134

To ćwiczenie pomoże ci zobaczyć pełny obraz bohatera, by potem, krok po kroku, skoncentrować się na jego najważniejszych cechach.

STWARZANIE SCENY

ETAP 1: Wprawianie wydarzeń w ruch (tłum. Aldona Figura)

PODSTAWOWY ZACZYŃ SCENY 140

Ta prosta pisarska rozgrzewka oferuje ci dwanaście podstawowych pytań, które pomogą ci się przygotować do napisania dowolnej sceny dramatycznej.

GDZIE MY JESTEŚMY? 145

Sceneria sceny może stanowić bogate źródło pomysłów, pod warunkiem że zadasz sobie trud odkrycia, co się w niej znajduje. To ćwiczenie dotyczące fizycznej strony życia poprowadzi cię przez otoczenie, w którym będzie się rozgrywać scena.

ŹRÓDŁO AKCJI 152

Przeanalizuj zastane okoliczności w danej scenie i użyj tego kontekstu, by znaleźć emocje, myśli, potrzeby i zachowania bohaterów w konkretnym momencie historii.

CZEGO CHCE POSTAĆ? 159

Postaci dramatyczne działają z jednego powodu: pragną czegoś. Zbadaj pięć rodzajów celów i zastanów się, czego konkretnie twój bohater chce w każdej ze scen historii.

W CZYM PROBLEM? 166

Konflikt w dramacie wynika z przeszkody. Przeanalizuj różne rodzaje przeszkód, z którymi twój bohater może się mierzyć podczas próby osiągnięcia celu.

DOBRE INTENCJE 172

Niezależnie od tego, czy wychodzi im to na dobre czy – złe, postaci w dramacie działają po to, by osiągnąć coś, co w danym momencie uważają za słuszne. Znajdź dobre intencje kryjące się nawet za najgorszym zachowaniem, aby lepiej zrozumieć stwarzanych przez siebie bohaterów.

JAK TO SIĘ DZIEJE (tłum. Anna Grzywacz) 177

Bohaterowie próbują różnych strategii – zarówno zaplanowanych, jak i pojawiających się spontanicznie – aby osiągnąć swoje cele. To ćwiczenie pomoże ci zauważyć początkowe etapy działania danej postaci w scenie.

DOSTOSOWANIE POSTACI (tłum. Anna Grzywacz) 183

Twój bohater ma specyficzne nastawienie albo znajduje się w określonym stanie emocjonalnym, który może wpływać na to, jak scena się zaczyna i rozwija. Użyj tego ćwiczenia, aby zbadać rozmaite możliwe sposoby dostosowania danej postaci podczas sceny.

SCENA W ZDANIU (tłum. Anna Grzywacz) 188

Niezależnie od tego, jak wiele tematów i działań zawiera w sobie scena, oraz bez względu na swoją złożoność skupia się ona na jednym wydarzeniu. To ćwiczenie

pomoże ci przeanalizować główne zdarzenie w obrębie sceny pod różnymi kątami, co może cię doprowadzić do odkrycia nowych sposobów na rozbudowanie historii.

ETAP 2: Oczyszczanie akcji (tłum. Anna Grzywacz)

ZOBACZYĆ SCENĘ 193

Obraz jest wart tysiąca słów. Ogranicz dialogi przez zbadanie nowych sposobów na to, by dosłownie pokazać, a nie opowiedzieć, swoją historię i stwórz prosty wizualny scenopis akcji scenicznej.

TAM I WTEDY 199

W dramacie termin „ekspozycja” odnosi się do wszystkiego, czego nie możemy zaobserwować tu i teraz. Użyj tego ćwiczenia, aby wpleść fakty wynikające z ekspozycji do akcji, dzięki czemu napędzisz historię, zamiast ją spowalniać.

MOMENTY OLŚNIENIA W HISTORII 206

Bohaterowie ciągle zdobywają nową wiedzę o sobie, innych bohaterach i o świecie w ogólności. Zbadaj trzy rodzaje odkryć dokonywanych przez postaci i to, jak momenty olśnienia mogą wpłynąć na akcję dramatyczną w scenie.

PODGRZEWANIE ATMOSFERY 212

Jednym ze sposobów na wzmocnienie konfliktu jest sprawienie, by konfrontacja między twoimi bohaterami okazała się nieunikniona. Przeanalizuj różne techniki budowania konfliktu – od prostej niezgody po takie środki, jak zamknięta klatka, tykający zegar i imadło.

EMOCJONALNY SCENOPIS 219

Uczucia bohatera są integralną częścią struktury historii. Zarysuj emocjonalny łuk każdej postaci w scenie i zbadaj, jak ich życie emocjonalne jednocześnie oddziałuje na akcję dramatyczną oraz z niej wynika.

W SFERZE ZMYŚŁÓW 227

Doświadczenie zmysłowe i pamięć zmysłowa to najważniejsze składniki naszej obecności w twojej historii. Dodaj scenie wewnętrznej siły – i uruchom nowe pomysły – przez głęboką analizę sensualną scenerii, bohaterów i akcji dramatycznej.

GŁOS SCENERII 234

Każda sceneria, niezależnie od tego, czy znajduje się wewnątrz pomieszczenia czy na zewnątrz, ma swój głos. Przeanalizuj różne sposoby użycia dźwięków będących elementami tego głosu, aby łatwiej skomponować scenę, wytworzyć nastrój albo opowiedzieć historię.

MYŚLENIE BEATAMI 240

Beat to najmniejsza jednostka akcji dramatycznej. Dzięki analizie beatów występujących w scenie, którą chcesz zredagować albo poprawić, uda ci się nie tylko

określić jej dramaturgiczne problemy, lecz także ocenić, w którym momencie procesu pisania się znajdujesz.

ETAP 3: Oczyszczanie dialogu (tłum. Anna Grzywacz)

MÓWIENIE I SŁUCHANIE 249

Dialog to ulepszona wypowiedź, która brzmi jak codzienna rozmowa, ale nią nie jest. Tutaj znajdziesz pewne ogólne wskazówki, które pomogą ci poprawić dialog tak, by zawierał wiele treści przy pomocy małej ilości środków.

NIEWYPOWIEDZIANE PRAWDY 255

To, czego twój bohater nie mówi, jest równie ważne – a często nawet ważniejsze – niż to, co mówi. Przeanalizuj podteksty poszczególnych postaci i dowiedz się, jak je komunikować bez wypowiadania ich wprost.

UNIERSALNE PRAWDY I KŁAMSTWA 261

Świetna historia zawiera nie tylko konkrety dotyczące fabuły, lecz także twierdzenia – prawdziwe lub fałszywe – odnoszące się do świata, w którym żyjemy. Podnieś jakość dialogu przez analizę przekonań bohatera dotyczących natury ludzkiej oraz wplecenie tych uniwersalnych prawd i kłamstw w fabułę.

KONSTRUKCJA WYPOWIEDZI 266

Choć nie istnieją reguły dotyczące pisania dialogu, pewne podstawowe zasady wydają się władać dramaturgią wypowiedzi. Użyj ich jako wskazówek, które pomogą ci oczyścić dialog z czysto technicznego punktu widzenia.

BUDOWANIE HISTORII

ETAP 1: Wprawianie w ruch łańcucha wydarzeń (tłum. Ada Konieczny)

CZYJA TO HISTORIA? 274

Dramatyczna historia może się skupiać na jednym, dwóch lub więcej bohaterach. Użyj tego ćwiczenia, by znaleźć właściwego centralnego bohatera, jeżeli masz problemy z określeniem, czyją historię opisujesz.

JAK HISTORIA BĘDZIE OPOWIEDZIANA? 280

Z jakiego konkretnego punktu widzenia będziemy doświadczać świata twoich bohaterów? Zdefiniuj go, aby wiedzieć, w jaki sposób będziesz ograniczać (lub nie) naszą wiedzę na temat wydarzeń w historii.

ŚWIAT SIĘ KRĘCI 288

Jaki jest świat przedstawiony twojej historii? Znajdź nowe pomysły na jej rozwinięcie przez dodanie fizycznego, kulturowego i politycznego wymiaru kreowanej rzeczywistości oraz wartości, wierzeń i praw, które nią rządzą.

ZDARZENIE INICJUJĄCE 295

Każda historia jest poszukiwaniem wywołanym przez doświadczenie punktu zwrotnego, które zaburza harmonię życia bohatera na dobre lub złe. Zbadaj, jakie zdarzenie w twojej historii okazało się tym inicjującym i jak wpłynęło na bohatera.

SZTUKA CHWYTANIA WIDZA ZA GARDŁO 301

Świetne historie przykuwają naszą uwagę i nie pozwalają nam się oderwać. Zwiększ napięcie, jakie wywołuje twoja historia, i przyjrzyj się dokładnie temu, co zrealizowałeś – bądź czego nie zrealizowałeś – na pierwszych 10 stronach.

ETAP 2: Rozwijanie rdzenia historii (tłum. Ada Konieczny)

KROK PO KROKU 310

Dramat opowiada o zmianach w życiu. To ćwiczenie pomoże ci zaplanować wielką zmianę w podróży dramatycznej twojego bohatera przez naszkicowanie przebiegu najważniejszych elementów tej drogi.

PUNKTY ZWROTNE 316

Podróż dramatyczna twojego bohatera jest sekwencją wydarzeń, które czasami mogą zboczyć w niespodziewanym kierunku. Dowiedz się więcej o swojej historii przez naświetlenie dwóch podstawowych rodzajów punktów zwrotnych.

NO I CO DALEJ? 324

Suspens jest jednym z najważniejszych składników każdej historii dramatycznej. Użyj podstawowych zasad suspensu, aby ulepszyć swoją historię i utrzymać zainteresowanie widzów.

WSKAZYWANIE I WSZCZEPIANIE 331

Zapowiadanie może pomóc ci wzmocnić rdzeń historii przez odnalezienie związków między wydarzeniami. Użyj tego ćwiczenia, aby zbadać, na ile zawiązania i pointy są w stanie spotęgować suspens.

DECYZJA KRYZYSOWA 340

Kryzys następuje wtedy, kiedy zbiegają się ze sobą cztery elementy: temat, idea, bohater oraz historia i stawiają bohatera przed najtrudniejszą dla niego decyzją. Skonstruuj decyzję kryzysową przez analizę zysków i strat, które mogą być jej wynikiem.

OBRAZOWANIE ŁUKU AKCJI 345

To ćwiczenie może pomóc ci w wizualizacji rdzenia twojej historii, znalezieniu znaczących obrazów mówiących o twoim bohaterze w najważniejszych momentach jego podróży dramatycznej i zrozumieniu, jak te wszystkie momenty się ze sobą łączą.

Określ podróż dramatyczną swojego bohatera przez porównanie jej punktu początkowego z punktem dojścia i zastanów się, jak to, co się zdarzyło, wpłynęło na tę postać.

OPOWIEDZ WSZYSTKO W 12 SŁOWACH (tłum. Aleksandra Więcka) 354

Pracuj z narzuconymi limitami, aby zbadać ogólny zarys swojej historii i wskazać najważniejsze wydarzenia w podróży dramatycznej twojego bohatera.

ETAP 3: Spojrzenie na pełny obraz (tłum. Aleksandra Więcka)

GŁÓWNE WYDARZENIE 358

Świetną historię – niezależnie od tego, jak jest bogata w bohaterów, wątki główne i poboczne – zazwyczaj można sprowadzić do jednego głównego wydarzenia. To ćwiczenie pomoże ci zrozumieć, co się ogólnie wydarza lub mogłoby się wydarzyć w twojej historii.

TWOJA HISTORIA JAKO GAZETOWY NEWS 363

Dzięki przetłumaczeniu swojej historii na język zupełnie innej formy wypowiedzi, takiej jak lead artykułu prasowego albo wiersz, możesz uprościć i uszeregować według ważności pomysły dotyczące historii, uzyskać jej wyraźny pełny obraz oraz mieć sporo frajdy z pisania.

NIEWIARYGODNIE KURCZĄCA SIĘ HISTORIA 371

Opracowanie streszczenia jest doskonałym sposobem na to, by wyklarować, o czym tak naprawdę piszesz. To ćwiczenie pomoże ci wyciągnąć z tego procesu jak najwięcej korzyści dzięki temu, że stworzysz nie jedno, ale siedem różnych podsumowań.

JAKA JEST GŁÓWNA IDEA? 374

Podczas redakcji swojego tekstu zapewne znajdziesz co najmniej kilka wplecionych w niego idei. Użyj tego ćwiczenia, by zastanowić się, która z nich jest najważniejsza, i by napisać sformułowanie wyrażające główną ideę, pomocne w przejściu przez resztę procesu rozwijania historii.

CO KRYJE TYTUŁ? 380

To ćwiczenie może pomóc ci znaleźć doskonały tytuł dla twojej historii, ale ma na celu przede wszystkim wykorzystanie procesu nadawania tytułu do tego, by przyrzeć się pełnemu obrazowi twojej historii i wywnioskować, co jest dla niej najważniejsze.

LAS TWOJEJ HISTORII 388

Las jest tym, co odkrywamy, kiedy w końcu zobaczymy coś więcej niż tylko pojedyncze drzewa. Czym jest las w twojej historii? Dzięki temu ćwiczeniu dokonasz szczegółowej analizy pełnego obrazu twojego tekstu.

GOTOWY, CEL, WYOSTRZ!	393
-----------------------	-----

W tym ćwiczeniu zostaniesz poproszony o to, aby wiele myśleć, ale mało pisać – będziesz bowiem musiał zawrzeć w jednym słowie odpowiedzi na istotne pytania dotyczące twojej historii, takie jak „czego twój bohater chce najbardziej?”.

POPRAWKI W SZEŚCIU KROKACH	396
----------------------------	-----

Proces poprawiania jest często momentem, kiedy tekst zostaje faktycznie napisany. To ćwiczenie oferuje garść sugestii przydatnych w przygotowaniu ostatecznej wersji tekstu.

POGOTOWIE SCENARIUSZOWE – CZYLI JAK ROZWIĄZAĆ NAJ- CZĘSTSZE PROBLEMY (tłum. Aleksandra Więcka) 403

Ćwiczenia z tego rozdziału pomogą ci się uporać z takimi problemami, jak: fałszywy bohater/papierowy bohater; zbędny bohater; nie ma nikogo, kogo da się lubić; nie jest jasne, czego chce bohater; za słaby konflikt; za niska stawka; fałszywe końce i początki; strategia straciła świeżość; wyjaśnienie z przeszłości; ciosy, które nie trafiają; nic się nie dzieje; coś się dzieje, ale nie wiadomo co (i po co); brak jasnej wizji już na początku; główny bohater nic nie robi lub zaginął w akcji; poza sceną ciekawiej niż na scenie; słaby rdzeń historii; kryzys, którego nie ma; ale o czym to było?; idea, która nie jest ideą; o wiele za dużo słów.

SŁOWNICZEK (tłum. Aleksandra Więcka)	414
--------------------------------------	-----

PODZIĘKOWANIA (tłum. Aleksandra Więcka)	421
---	-----