

Cum să scriji o carte de aventuri

Traducere din engleză de Ioana Apostolescu

Cuprins



Spații de scriere
pe care le poți
completa.

- 6 Intră în acțiune
- 8 Cum să construiești povestea
- 10 Crearea personajului
- 12 Descrie, nu relata
- 14 Începe conversația

Acste
pagini conțin
activități care
te ajută să-ți
începi scrierea.

Partea de scriere a poveștii

- 18 Cursa către vârf
- 22 O aventură înfricoșătoare
- 28 Naufragiații
- 32 Suspans
- 36 Eroi din lumea animalelor
- 40 Prieten sau dușman?
- 46 Captivi în desert
- 52 Aterizarea extratereștrilor
- 56 Aventură istorică

Într-o poveste despre spioni
și spionaj, în cine poți avea
încredere?



Poveștile nu
trebuie să fie
întotdeauna
inventate.

- 60 Exploratori prin junglă
- 66 O poveste adevărată
- 70 Atacul rechinilor
- 74 Șobolani radioactivi
- 78 Povestea ta și filmul



Instrumente pentru scrierea poveștii

O mulțime de
punți și exerciții
care să te ajute
să-ți planifici
povestea și să-ți
cizelezi talentul de
scriitor.

- 81 Folosirea cuvintelor potrivite
- 82 Titluri bune
- 83 Formule de început
- 84 Urcușuri și coborâșuri
- 85 Încheieri
- 86 Eroi și personaje negative
- 87 Descrierea locurilor
- 88 Cuvinte captivante
- 90 Propoziții senzaționale
- 92 Povești foarte scurte
- 94 Mai multe punți
- 96 Mulțumiri

Spații în care
poți să faci liste
de cuvinte grozave
și să notezi idei
pentru mai multe
povești.



Libris

Intră în acțiune

Respect pentru oameni și cărți

Poveștile din cărțile de aventuri sunt pline de emoție, acțiuně și pericol. Adesea încep cu un eveniment dramatic care zdruncină personajul principal, dându-i peste cap viața de zi cu zi.

Pentru a te ajuta să începi, a fost trasat conturul unei povești. Rândurile de început au fost scrise pentru tine. Găsești apoi spațiu ca să notezi ce se întâmplă mai departe.

Azi-dimineață, când m-am trezit,
am simțit miros de ars. Chiar și
cu draperiile trase, puteam vedea
flăcările dezlănțuite dincolo de
fereastră. Așa că...

Ce vezi când
dai la o parte
draperiile?
Cum te simți?
Care este planul
tău de salvare?

Idei de cuvinte
pentru
poveste

flăcări
mistuitoare

Panică

Fum
dens

Captiv

Pompieri

Lumini
intermitent

Planul tău este dat
peste cap. Poate fumul
se strecoară pe sub ușă
sau cineva este blocat în
camera alăturată.

Cum depășești
problema?
Cineva sau ceva
te ajută?

Apoi...

Cum se termină povestea
ta? Reușești să scapi?
Incendiul este stins?
Poate trece o turmă de
elefanți care stropesc
flăcările cu apă din
trompele lor.

În final...

Suvoacie
de apă

scăpare

Geamuri sparte

Griză
de tuse

Salvare

Cum să construiești povestea

Reprezentări și povestiri

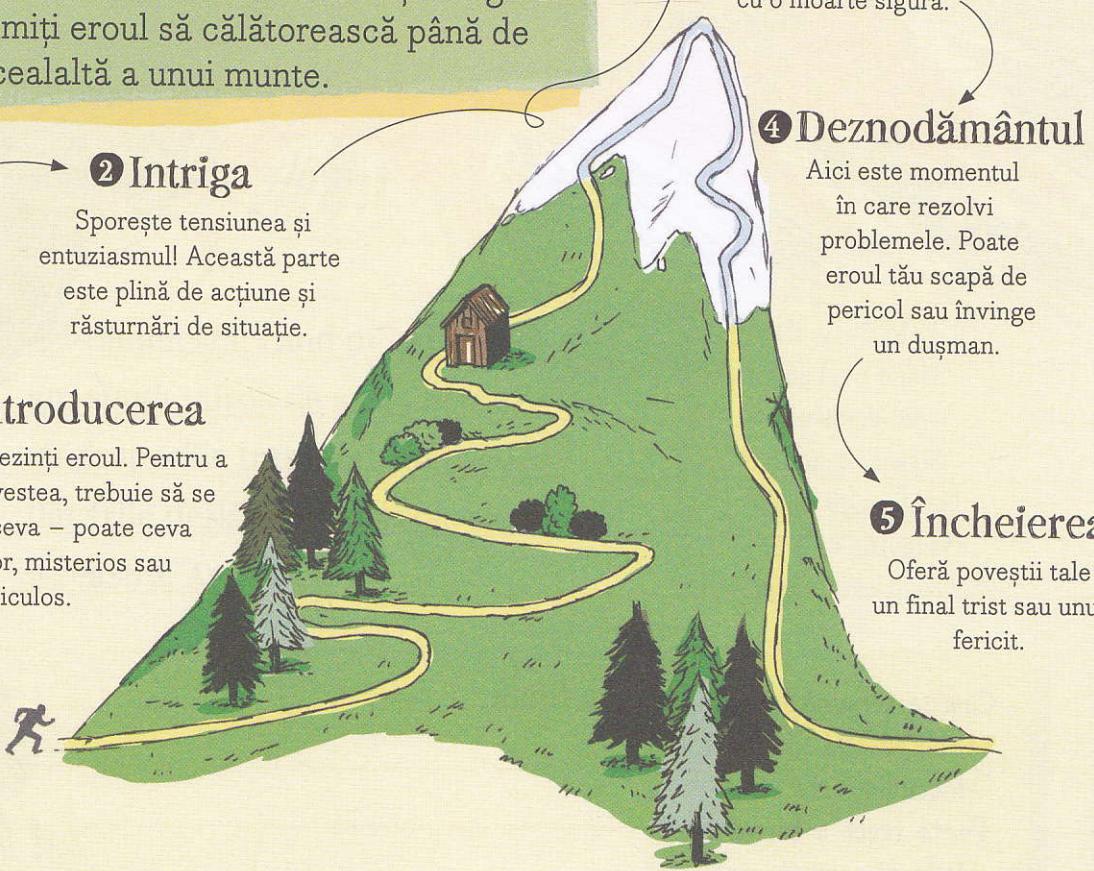
O idee bună este să construiești povestea înainte să o scrii, să decizi ce vrei să se întâpte în fiecare dintre părțile ei. O modalitate de a face asta este să-ți imaginezi că îți trimit eroul să călătorească până de partea cealaltă a unui munte.

2 Intriga

Sporește tensiunea și entuziasmul! Această parte este plină de acțiune și răsturnări de situație.

1 Introducerea

Aici îți prezint eroul. Pentru a începe povestea, trebuie să se întâpte ceva – poate ceva înfricoșător, misterios sau periculos.



Răsturnări de situație

Cărțile de aventuri conțin adesea, în preajma punctului culminant, o întorsătură captivantă. Să zicem că povestea ta este despre o savantă genială. Niște agenți misterioși o răpesc, dar ea reușește să evadeze. Acesta ar putea fi punctul culminant – dar dacă adaugi o răsturnare de situație, agenții s-ar putea dovedi a fi ceva neașteptat. De exemplu, ei ar putea fi...

aliati care încearcă să protejeze savantă de ceva chiar mai grav...
sau mutanți rezultați dintr-un experiment eşuat, care au nevoie de ajutorul ei pentru a găsi un leac.

3 Punctul culminant

Acesta este punctul dramatic cel mai înalt. Eroul tău întâmpină cea mai mare provocare, înfruntă un dușman sau pare să se confrunte cu o moarte sigură.

4 Deznodământul

Aici este momentul în care rezolvi problemele. Poate eroul tău scapă de pericol sau învinge un dușman.

5 Încheierea

Oferă povestii tale un final trist sau unu fericit.



Completează acest tabel pentru a face planul unei narăriuni, imaginând și o răsturnare de situație când te apropii de punctul culminant. Poate fi despre savanta răpită sau despre orice altceva îți place.



Titlul

Introducerea

Intriga

Punctul culminant (cu o răsturnare de situație)

Deznodământul

Încheierea

Cele mai bune povești sunt cele în care personajele sunt fascinante și credibile. Gândește-te ce anume le motivează – dacă îți pasă cu adevărat de personajele tale, și cititorilor tăi le va păsa.

Idei de personaje

Tu și prietenii tăi ați putea fi vedetele poveștii tale.

Alege un personaj de la televizor sau dintr-un film. Pentru a face lucrurile puțin diferit, îți poți imagina cum era personajul ales în copilărie.

Poți alege o personalitate istorică. Povestea ta se desfășoară în perioada în care a trăit aceasta sau în prezent?

Personajele tale pot fi animale sau chiar extratereștri.

Prea puternic?

Oferă-le personajelor tale atât puncte slabe, cât și puncte tari. Eventualitatea ca eroii să nu aibă succes sporește tensiunea.

Încearcă să inventezi un personaj completând chestionarul următor.

Ai putea desena imaginea personajului
tău aici.

Nume.....

De ce se teme el/ea?

Care este cea mai mare ambīție a lui/ă ei?

Ce anume îl/o ține treză/noaptea?

Care este cel mai bun prieten al lui/ă ei?

Pe cine admiră el/ea cel mai mult?

Ce cuvânt îl/o descrie cel mai bine?

Respect pentru sămănți și cărți

Acum imaginează-ți că personajul tău se află într-o situație periculoasă – poate la bordul unei nave care se scufundă. Folosește spațiul de mai jos pentru a descrie cum reacționează, cum gândește și cum se simte personajul tău. El sau ea încearcă să ajute alți oameni sau pur și simplu își salvează propria piele?



Remarcabil

Marile personaje au adesea trăsături distinctive. Acest lucru le face memorabile, iar cititorilor le este mai ușor să și le imagineze.

Poate că personajul tău are o
claie de păr cărlionțat...

ori șchioapătă sau are un picior
de lemn...

sau un accent străin...

sau poartă întotdeauna
ochelari negri.



Două echipe de alpiniști au pornit într-o ascensiune periculoasă, concurând pentru a fi primii oameni care ajung în vârful Muntelui Primejdie. Va ajunge eroul tău primul sau vechiul său rival, Dan Diabolicul, îl va învinge?

Aceste pagini conțin sugestii care să te ajute cu diferitele etape ale scrierii, pe măsură ce avansezi.

Scrie titlul tău aici.

Introducerea

Eroi și personaje negative

Majoritatea cărților de aventuri au un erou și un personaj negativ – cunoscuți ca „protagonist” și „oponent”.

Protagonistul este personajul pe care toți îl plac și vor ca el să reușească. Oponentul este un inamic. El încearcă să-l distrugă pe protagonist sau să-i strice socotelile.

Rivalitatea dintre un erou și un personaj negativ sporește tensiunea într-o carte și o face mai interesantă pentru cititori.

Prezintă-ți personajul și pregătește scenă. Ce se întâmplă? Cum îți începi povestea? Dan Diabolicul lansează o provocare? Există un premiu pentru cel care ajunge primul în vârf?

Sporește tensiunea?
Ce greutăți l-ar putea
împiedica pe eroul tău să
ajungă în vârf? Să fie surprins
de o avalanșă? Să o ia pe un
drum greșit? Dan Diabolicul
folosește trucuri murdare?



Caracterul ticălos al lui Dan Diabolicul

Iată câteva modalități prin care poti
să descrii, nu să relatezi
cum este Dan Diabolicul.

Lui Dan îi place să lovească aerul cu pumnul
și să spună „Daaal”.

Îi displace atât de mult să piardă, încât trișează
chiar și când joacă șah cu copiii.

Tatăl său a fost primul om care a urcat pe Muntele Everest cu o mână
legată la spate. Dan încearcă de atunci să facă ceva mai impresionant.

Continuă...

Libris.RO
Cine ajunge primul în
vârf? Personajele își
dispusă victoria? Ce își
spun unul celuilalt?

Dan Diabolicul
dezvăluie un secret
care îi explică
motivele?

Punctul culminant

Cuvinte folositoare

Resentiment

Ursuz

Îngâmbat

Avalanșă

Lăudăroșenie

INVIDIE

Înghețat până
în măduva oaselor

Turturi la nas

Cotloane și crăpături

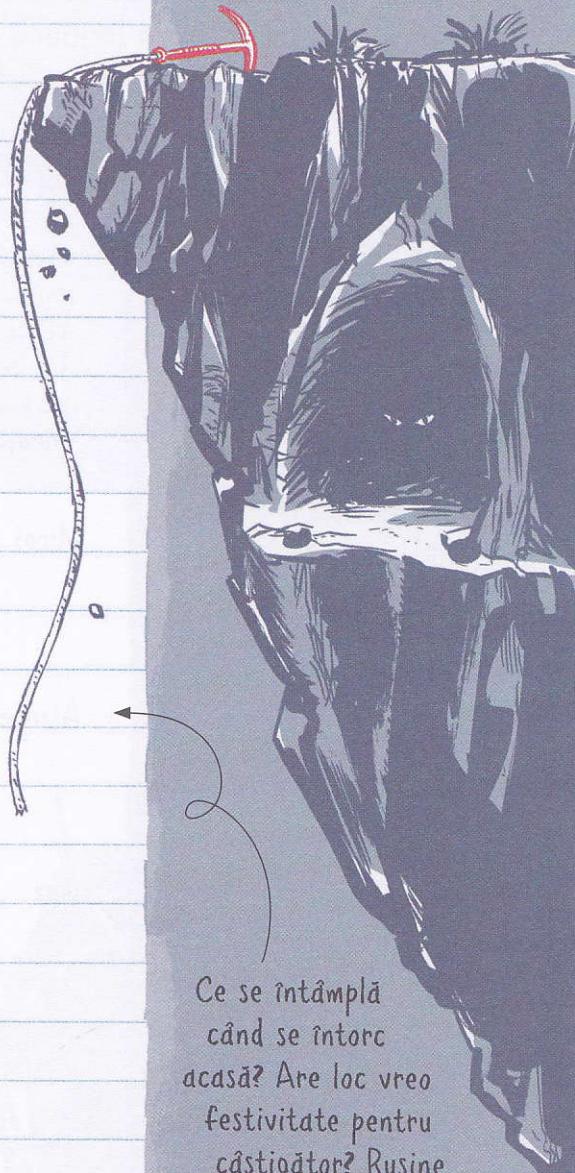
Luat pe sus
de vânt

Adăpostindu-se
într-o peșteră

Perspectivă sumbră

Cum se întorc alpiniștii de pe munte? Încă mai concurează? Sau trebuie să coopereze? Oare rivalii devin prieteni?

Încheierea



Ce se întâmplă când se întorc acasă? Are loc vreo festivitate pentru câștigător? Rușine sau pedeapsă pentru cel învins? Sau se întâmplă ceva chiar neașteptat?