

PRAKTYCZNY KURS PISARSTWA

Jak napisać intrygującą i wciągającą książkę?



Niniejszy **darmowy** ebook zawiera fragment
pełnej wersji pod tytułem:

"Praktyczny kurs pisarstwa"

Aby przeczytać informacje o pełnej wersji, [kliknij tutaj](#)

Darmowa publikacja dostarczona przez

[Wydawnictwo Złote Myśli sp z.o.o](#)

Niniejsza publikacja może być kopiowana, oraz dowolnie rozprowadzana tylko i wyłącznie w formie dostarczonej przez Wydawcę. Zabronione są jakiegokolwiek zmiany w zawartości publikacji bez pisemnej zgody wydawcy. Zabrania się jej od-sprzedaży, zgodnie z [regulaminem Wydawnictwa Złote Myśli](#).

© Copyright for Polish edition by [ZloteMysli.pl](#)

Data: 11.05.2009

Tytuł: Praktyczny kurs pisarstwa — fragment utworu

Autor: Piotr Rosik i Wojciech Rudny

Projekt okładki: Marzena Osuchowicz

Korekta: Magda Wasilewska, Sylwia Fortuna

Skład: Marcin Górniakowski

Internetowe Wydawnictwo Złote Myśli sp. z o.o.

ul. Daszyńskiego 5

44-100 Gliwice

WWW: www.ZloteMysli.pl

EMAIL: kontakt@zlotemysli.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

All rights reserved.

SPIS TREŚCI

<u>DROGA AUTORA DO DEBIUTU</u>	5
<u>O czym pisać?</u>	9
<u>Jak pisać?</u>	12
<u>JAK ZACZAĆ</u>	17
<u>Naczelna zasada: „zaciekać czytelnika”</u>	21
<u>Rozpoczęcie ruchu fabularnego</u>	22
<u>Cechy dobrego stylu</u>	23
<u>Pierwsze zdania</u>	24
<u>Ćwiczenia</u>	24
<u>TECHNIKI NARRACJI</u>	28
<u>Typy narracji</u>	29
<u>Narrator pierwszoosobowy</u>	36
<u>Narrator trzecioosobowy</u>	37
<u>Rodzaje ograniczeń</u>	38
<u>Ćwiczenia</u>	39
<u>POSTACI</u>	40
<u>Imię dla bohatera</u>	43
<u>Charakterystyka</u>	43
<u>Postać bohatera posiada dwa aspekty</u>	44
<u>Dwa typy charakterystyk</u>	44
<u>Siedem technik tworzenia postaci</u>	45
<u>Elementy składowe postaci literackiej</u>	45
<u>Ćwiczenia</u>	46
<u>DIALOGI</u>	47
<u>Dwa rodzaje kontekstów narracyjnych</u>	50
<u>Konwencje zapisu dialogów</u>	52
<u>Style wypowiedzi bohaterów</u>	52
<u>Ćwiczenia</u>	52
<u>BUDOWA SCEN</u>	56
<u>Wewnętrzna struktura sceny</u>	56
<u>Chwyty</u>	59
<u>Ćwiczenia</u>	62
<u>PROBLEMY KOMPOZYCJI</u>	64
<u>Kompozycja wątków</u>	65
<u>Kompozycja</u>	66
<u>Cechy powieści postmodernistycznej</u>	70
<u>Ćwiczenie</u>	72
<u>PRZEBIEG FABUŁY</u>	74
<u>Konstrukcja fabularna</u>	76
<u>Wzorce strukturalne</u>	79
<u>Chwyty</u>	79
<u>Ćwiczenia</u>	80
<u>STEREOTYPY</u>	85
<u>Metody przesłaniania pustki stereotypów</u>	87
<u>Typy stereotypów</u>	87
<u>Romans</u>	90
<u>Powieść sensacyjna</u>	92
<u>Powieść kryminalna</u>	93
<u>Odmiany kryminału</u>	94
<u>Powieść science-fiction</u>	95
<u>Horror</u>	96
<u>Powieść fantasy</u>	97
<u>Ćwiczenia</u>	97

<u>PRZESTRZEŃ FABULARNA</u>	101
<u>Ćwiczenia</u>	104
<u>ZAKOŃCZENIA FABULARNE</u>	105
<u>Dwa rodzaje zakończeń</u>	107
<u>Ćwiczenia</u>	108
<u>NA ZAKOŃCZENIE</u>	110

Postaci

Fabula to następujące kolejno po sobie wydarzenia. Byłyby one jednak czymś abstrakcyjnym, gdyby nie działające postaci. Fabula składa się z postaci, które tworzą wydarzenia, posuwając zarazem całą akcję do przodu. Nie może tego czynić narrator, ale właśnie działające postaci.

POSTACI – muszą być konkretne, charakterystyczne, wyróżniające się z tłumu, by czytelnik zechciał się do nich przywiązać i zapamiętać je na dłużej, niż trwa czytanie książki. Oczywiście czynnikiem wyróżniającym postać może być jego nieokreśloność. Ważne jednak, by wyróżniał się czymś godnym zapamiętania. Nie jest to łatwe, ale dobrze obmyślona postać może zacząć żyć własnym życiem, a wtedy można już pozostawić jej pełną swobodę w działaniu.

Postać jest nierozzerwalnie związana z fabułą. To ona działa, podejmuje decyzje, walczy, przemawia, posuwając tym samym akcję do przodu.

Wyrazisty, oryginalny bohater potrafi tchnąć życie w najbardziej banalną opowieść. Postać nie tylko działa, ale musi także się rozwijać na skutek zdarzeń, które jej się przytrafiają. Jeśli nic w niej nie będzie ulegać zmianie, jeśli wciąż będzie popełniać te same błędy, nie wyciągając z nich żadnych wniosków (jak dzieje się w operach mydlanych), doprowadzimy czytelnika do takiej irytacji, że nie pozostanie nic innego, jak tylko ją uśmiercić.

Postać jest interesująca nie tylko poprzez to, kim jest, ale dzięki temu, co robi. Nie tyle samo działanie postaci budzi zainteresowanie, co jego **antycypowanie**. Czytelnik musi stale zastanawiać się, co postać teraz zrobi, jak zareaguje. Trzeba zatem rozpałać emocje czytelnika tak, by nieustannie przejmował się losami bohatera. Gdy czytelnik zacznie porównywać opisywane wydarzenia z własnymi doświadczeniami, oznaczać to będzie, że fabuła zaczęła go wciągać. Czytelnik musi czuć się związany z bohaterem na poziomie emocjonalnym, nawet jeśli chodzi o zwierzę czy kosmitę. Postać musi posiadać ludzką naturę, by można było się z nią identyfikować.

Sedno sukcesu powieści tkwi w identyfikowaniu się czytelnika z postaciami.

Identyfikacja dokonuje się poprzez:

- ♦ **empatię**, czyli rozpoznanie w postaci czegoś własnego,
- ♦ **sympatię**, oznaczającą, że podoba nam się to, z czym mamy do czynienia.

Protagonista musi posiadać przekonujące cechy charakteru, a przy tym musi być wiarygodny w tym, co robi, działając zgodnie ze swoimi przekonaniem. Nawet antagonistą powinien posiadać ujmujące cechy. Seryjny morderca może być przecież błyskotliwy, inteligentny, odczytany, charyzmatyczny, przystojny, by tym trudniej bohaterowi było się z nim rozprawić.

Naczelną zasadą fabuły jest **konflikt**. Podtrzymują go dwa typy rywalizujących ze sobą bohaterów: **protagonista** i **antagonista** (lub antagonizm). Innymi słowy: protagonistą to nasz bohater pozytywny, ktoś, za kogo trzymamy kciuki, kto jest główną siłą napędową fabuły. Z kolei antagonistą jest jego przeciwnikiem, osobą mającą wszelkie negatywne cechy i konkretny powód, by nie znosić główne-

go bohatera. W filmach jest to zwykle psychopatyczny morderca, który wyjątkowo nie lubi prowadzącego śledztwo w jego sprawie gliniarza. Na walce między tymi dwoma postaciami opiera się cała akcja. Bez nich fabuła nie miała by sensu. Przeciwnikiem protagonisty może być również „bezosobowa siła” (tzw. antagonizm), np. natura, ale także Bóg, honor, społeczeństwo, kultura, szkoła itd. Niekoniecznie wrogiem jest konkretna osoba, choć wówczas konflikt ma bardziej realny charakter, szczególnie, gdy jest dobrze umotywowany.

Wyróżnia się trzy typy postaci:

1. **Postaci główne (pierwszoplanowe)** – protagoniści i antagoniści.
2. Postaci uboczne (drugoplanowe).
3. Postacie epizodyczne (trzecioplanowe).

FABUŁA = AKCJA + POSTACI

Bohater jest postacią, która łączy wszystkie ogniwa łańcucha fabularnego.

Bohater pozytywny reprezentuje postawę moralną autora.

Porte-parole – wzorcowa postać, która wypowiada myśli i przekonania autora.

Podstawą budowania wiarygodnych postaci jest oczywiście osobiste doświadczenie życiowe pisarza. Nie należy jednak przekopiowywać realnych osób, konieczne są pewne literackie poprawki, czasem uproszczenia, a częściej wzbogacanie obserwowanych zjawisk. Chodzi tu o twórcze zniekształcanie, przetwarzanie, wyolbrzymianie lub pomniejszanie pewnych faktów, obserwowanych cech charakteru czy

wyglądu. Literatura nie ma być kopią rzeczywistości, ale jej twórczym przetworzeniem.

Imię dla bohatera

Ważnym elementem budowania postaci jest rzecz, wydawać by się mogło, najprostsza – nadanie bohaterowi imienia i nazwiska. Jest to jednak zabieg niełatwy, biorąc pod uwagę to, że nazwy własne mają swoje zakresy skojarzeniowe. Trzeba zwracać uwagę na dobór imion postaci. Każde imię może się z czymś kojarzyć i mieć jakieś konkretne znaczenie. Dobór imienia jest elementem charakterystyki postaci. Więc jeśli damy bohaterowi na imię Zdzichu, to nie można się po nim spodziewać spektakularnych czynów w roli kochanka. Choć i na to nie ma reguły: dobierając bowiem imię nieadekwatne do pełnionej roli, możemy osiągnąć interesujący efekt humorystyczny. Gorzej, jeśli nie jest to naszym celem. Wówczas lepiej wybrać imię bardziej „godne” działań będących udziałem naszego bohatera.

Wskazówka techniczna: lepiej unikać na początku tekstu dużej ilości imion postaci bez ich charakterystyk. Wprowadza to zamęt i zniechęca do czytania. Cały tłum postaci w pierwszej scenie to nie jest dobry pomysł. Czytelnik od początku musi wiedzieć, z kim ma się identyfikować, za kogo trzymać kciuki.

Charakterystyka

Charakterystyka postaci polega na nadawaniu jej cech wizualnych oraz biografii. Błędem jest ograniczenie się do wyliczenia przymiotnikowych cech postaci. Będą to tylko puste słowa. Pisanie, że bohater jest przystojny znaczy niewiele. Każdy z nas ma inny wzorzec „przy-

stojności”. Jeśli jednak pokaże się, w jaki sposób na jego wygląd reagują inni, efekt będzie znacznie bardziej wyrazisty.

Warto także pamiętać, że jeżeli szczegóły wyglądu postaci nie są istotne dla przebiegu fabuły (długie włosy bohatera nie odegrają żadnej roli), nie warto ich w ogóle podawać, zostawiając czytelnikowi swobodę.

Znacznie ważniejsze od wyglądu zewnętrznego są cechy charakteru postaci. Cechy te powinny ulegać modyfikacjom pod wpływem kolejnych wydarzeń. Bohater pokonując kolejne przeszkody w drodze do celu, zdobywa nowe doświadczenia, które nie mogą pozostać bez wpływu na jego charakter.

Bohater nie może być na końcu powieści taki sam, jak na początku. Coś musiało ulec w nim zmianie, inaczej cała podróż nie miałaby sensu.

Postać bohatera posiada dwa aspekty

- 1. Typ** – bohater reprezentuje cechy typowe dla danej grupy społecznej, narodowości, zawodu, wieku itp.
- 2. Charakter** – indywidualne cechy bohatera, odróżniające go od innych.

Dwa typy charakterystyk

- 1. Bezpośrednia** – dokonywana przez samego autora.
- 2. Pośrednia** – tworzona poprzez wypowiedzi innych postaci i działania bohatera

Siedem technik tworzenia postaci

1. Opis wyglądu – liczy się jakość, a nie ilość szczegółów.
2. Sądy narratora – komentarz tego, co widzimy.
3. Działanie – pokazanie bohatera w działaniu.
4. Skojarzenia z różnymi sytuacjami.
5. Przedstawienie myśli bohatera.
6. Mowa – sposób wypowiedzania się.
7. Myśli i opinie innych na temat bohatera.

Przy tym wszystkim pamiętać należy, że bohater powinien być zmotywowany, musi wiedzieć, czego chce, do czego dąży, jaki jest jego cel.

Elementy składowe postaci literackiej

1. Zachowania w określonych sytuacjach.
2. Motywacje, intencje, motywy.
3. Przeszłość – zdarzenia z przeszłości, które wpłynęły na jej osobowość, nie chodzi tu bynajmniej o szczegółową biografię.
4. Reputacja – opinia innych postaci na temat bohatera, może być ona różna od własnego o sobie wyobrażenia, które ma nasz bohater.
5. Wygląd zewnętrzny – cecha drugorzędna, chyba, że ma ona wpływ na związki z innymi postaciami lub na przebieg fabuły. Taką cechą wyglądu, która budowała kolejne sceny fabuły był długi nos Pinokia.
6. Stereotypy – uproszczone obrazy postaci, które pomagają szybciej je zidentyfikować. Stereotypowe cechy mogą mieć wyłącznie postaci trzecioplanowe. Nigdy zaś główny bohater, który zawsze powinien być kimś oryginalnym, niepowtarzalnym (*o stereotypach czytaj dalej*).
7. Sieć powiązań – bohater ma znajomych, rodzinę, pracodawców, wrogów. *Żaden człowiek nie jest samotną wyspą* – Hemingway.
8. Zwyczaje, nawyki, nałogi.

9. Uzdolnienia, zainteresowania, talenty.

10. Słabości, kompleksy, problemy.

Powieści popularne budowane są zwykle na zasadzie konfliktu: protagonista – antagonist. Ten pierwszy jest zwykle wyposażony we wszelkie pozytywne cechy, podczas gdy drugi jest mordercą, sadystą, szaleńcem, porywaczem, terrorystą itd. Walka dobra ze złem pod różnymi postaciami jest stałym wątkiem w literaturze i filmie. W większości przypadków opiera się na stereotypach. Można jednak uzyskać całkiem niezłe efekty, świadomie posługując się stereotypami, mieszając je ze sobą, naginając, odwracając ich znaczenie.

Ćwiczenia

1. Charakterystyka znanej postaci z popkultury przez pryzmat sytuacji, w których się znajduje.
2. Proszę stworzyć parę opozycyjnych bohaterów, których łączy konflikt, np. anioł i diabeł, policjant i przestępca, matka i córka, przełożony i podwładny. Następnie proszę ułożyć plan fabuły.
3. Proszę znaleźć w dowolnej powieści fragmenty charakteryzujące postać.

Przykład:

Nic sztuczniejszego nad opisy młodych dziewcząt i wyszukane porównania, jakie tworzy się przy tej okazji. Usta jak wiśnie, piersi – różyczki, o, gdybyż wystarczyło kupić w sklepie trochę owoców i kwiatów! I gdyby usta rzeczywiście miały smak dojrzałej wiśni, któż miałby odwagę się kochać? Kogóż skusiłby karmelek – do słownie słodki pocałunek?¹

1 Gombrowicz W., *Dziewictwo* [w:] *Bakakaj*.

Dialogi

Dialog w powieści, tym różni się od dialogów w mowie potocznej, że jest zapisany. Nie może przy tym być dokładnym zapisem języka mówionego, który cechuje się brakiem poprawności stylistycznej, niedopowiedzeniami, pauzami, których nie można oddać w pełni w tekście.

Punktem odniesienia dialogu jest zawsze narracja. Dialog jest mową określoną przez sytuację – narracja nią nie jest.

Narracja musi respektować reguły języka literackiego, musi być poprawna. W dialogu mogą się znaleźć te elementy, które normalnie w narracji mają wstęp zabroniony (dialekty, slangi, mowa archaiczna) – normalnie pisarz był zobowiązany do posługiwania się językiem literackim (usankcjonowanym w świadomości zbiorowej).

Dialog, uwarunkowany przez sytuację, musiał się czymś wyróżniać – upodobnienie języka narracji do języka postaci traktowane było jako błąd.

Dla czytelnika dialog jest **oznaka** – sam sposób wypowiedzania się bohatera przynosi o nim często więcej wiedzy niż bezpośredni przedmiot jego rozważań. Dialog znaczy zawsze coś więcej, niż znaczy. Interpretowanie dialogu jako oznaki jest możliwe dzięki założeniu, że jest on zgodny z regułami mówienia, kształtowany tak jak żywa mowa poprzez naśladowanie społecznie utrwalonych sposobów mówienia. Kolokwialność i potoczność dialogu jest efektem wypracowania takiej konwencji, która tworzy złudzenie naturalności i potoczności (a nie tylko reprodukcję mowy). Złudzenie to ujawnia się, gdy pisarz wychodzi poza język literacki swojej epoki, gdy sięga po slang czy gwarę.

Narracyjność sprawia, że dialog może być przytaczany lub fingowany, podany w mowie zależnej lub pozornie zależnej, streszczany lub niby streszczany, omawiany (informuje o treści wypowiedzi oryginalnej poprzez wyrażenia charakteryzujące te treści). Może być na różne sposoby komentowany przez narratora – opisuje zachowanie i sposób mówienia bohatera.

Czym byłaby akcja, gdyby postaci nie prowadziły ze sobą ożywionych dialogów?

Dialogi są najprzyjemniejszym elementem powieści nie tylko do czytania, ale do pisania. Staje się tak, ponieważ rozmowy bohaterów są czymś dynamicznym, co posuwa akcję do przodu. Jeśli zaś dialog okaże się nudny i pozbawiony znaczenia, czytelnik zacznie go pomijać wzrokiem.

Sztuka pisania dobrych dialogów polega na stworzeniu iluzji prawdziwej mowy. Sprawnie skonstruowana rozmowa musi sprawiać wrażenie pisanej z łatwością. Czytelnik powinien podzielać przyjemność pisarza tworzącego dialogi.

Język dialogów powinien zatem brzmieć naturalnie, a ton wypowiedzi pasować do cech bohaterów. To, jak postaci mówią, jest jednym z elementów ich charakterystyki.

Dialogi powieściowe muszą:

1. Posuwać akcję naprzód – każda wypowiedź powoduje jakiś skutek.
2. Dostarczać informacji – podczas rozmowy bohaterowie mogą np. opowiadać o swojej przeszłości, planach na przyszłość, zamierzeniach, uczuciach, motywacjach.
3. Uzupełniać charakterystyki – słowa wypowiedziane przez bohatera pokazują, jakim jest człowiekiem.

Postaci literackie, podobnie jak zwykli ludzie, różnią się między sobą. Różni ich także sposób mówienia, formułowania myśli, wyrażania uczuć. Jest to zatem dobry element ich charakterystyki. Wiadomo, że inaczej mówi student medycyny, a inaczej gospodyni domowa, rolnik, czy kierowca samochodu wyścigowego. Warto więc wykorzystać specyficzne zwroty, którymi mogą się posługiwać różne grupy społeczne i zawodowe.

Poza tym trzeba pamiętać, że żywa mowa jest chaotyczna. Nie sposób jej przekazać w piśmie w formie dosłownej, trzeba dokonywać literackich obróbek tak, by nie zaginął gdzieś sens wypowiedzi. Dotyczy to szczególnie slangu i gwary. Czytelnik nie może przecież przy każdym zdaniu szukać znaczeń pojedynczych słów w słownikach czy Internecie. Język dialogów wystarczy jedynie stylizować na gwarowy, dorzucając do wypowiedzi bohaterów pojedyncze słowa i zwroty charakterystyczne dla danej gwary czy slangu.

Dialogi bohaterów muszą być zrozumiałe. Nie należy używać żargonu czy dialektu w pełnej formie. Wystarczą tylko wtrącone zwroty. Podobnie jest w przypadku stylizacji na język historyczny. Należy także unikać przypisów. Powieść nie jest rozprawą naukową. Można także stworzyć język specjalny (np. *Mechaniczna pomarańcza* czy *Finnegans Wake*). Jest to ryzykowne posunięcie, ale prowadzić może do ciekawych, niezapomnianych efektów.

**PARTIA DIALOGOWA = WYPOWIEDŹ POSTACI + KONTEKST
NARRACYJNY**

– czyli komentarz narratora, wpleciony między bezpośrednio wypowiedzi bohaterów.

Dwa rodzaje kontekstów narracyjnych

1. Łącznik narracyjny – rozpoczynający się od czasownika opis wypowiedzi bohatera typu: powiedział, rzekł, zapytał. Wprowadza się go po myślniku zaczynając małą literą. Na końcu wypowiedzi nie ma wówczas kropki! Kropkę stawia się wyłącznie po łączniku narracyjnym oraz na samym końcu wypowiedzi, np.:

– *Witam – powiedziała Karolina. – Przyszłam.*

– *To dobrze – odparł i uśmiechnął się lekko.*

2. Wtrącenie narracyjne – komentarz narratora na temat sytuacji, w której toczy się rozmowa. Wtrącenie zaczyna się wielką literą, np.:

– *Tak, masz rację. – Dziewczyna spuściła głowę.*

– *A więc zrobisz to? – Mężczyzna był wyraźnie zadowolony. – Wiedziałem, że tak będzie.*

3. Skrót narracyjny – nowy akapit oznaczający przeskok czasowy, zmianę miejsca czy czasu akcji itp. W ten sposób dokonuje się zmiany ustawienia kamery, która za chwilę pokaże coś innego.

Narracja będzie mieć szybkie tempo, jeśli skrócimy łączniki narracyjne, pozostawiając wypowiedzi bohaterów jedynie z krótkim komentarzem.

Pamiętaj: siłą napędową dialogu są wyraźnie zarysowane różnice zdań bohaterów.

Komentarz narracyjny dotyczy nie tylko sposobu wypowiedzania i użytkowania środków; może stwierdzać, co w danej wypowiedzi jest wiarygodne, a co stanowi złudzenie lub majaczenie postaci (może się mylić, przekazywać fałsz). „Prawda” nie jest kategorią odnoszącą się do świata zewnętrznego – ustala stosunek wypowiedzi dialogowych do przyjętych w narracji założeń, wprowadza je w jej ogólny porządek.

W obrębie przytoczeń narrator działa zawsze jako nadawca z ograniczoną odpowiedzialnością. Wypowiedzi bohatera nie muszą zatem obciążać konta narratora ani tym bardziej autora.

- ◆ Bohater-rezoner – wyraża idee, które mogą należeć do narratora lub być traktowane jako ekspresja mniemań autora – konstrukcja odczuwana jako odejście od norm dominujących w danym utworze.
- ◆ Bohater jako porte-parole narratora kwestionuje zasadę powieściową, że wypowiedzenie występujące w dialogu ma charakter nieobowiązujący – bohaterowie tego rodzaju często zbliżają się do dyskursu niż do odpowiednika potocznego mówienia.

Punkt widzenia czytelnika z czasem przestaje się identyfikować z punktem widzenia narratora. Stosunek narracji i dialogu kształtuje się w zależności od poetyki powieści, obowiązującej w danym czasie.

W powieści trzecioosobowej – swobodne i nieograniczone przytaczanie dialogów jest następstwem przyjętej formy i nie wymaga odpowiedniej motywacji. W powieści pierwszoosobowej natomiast wymagane są pewne założenia dodatkowe: „konwencja doskonałej pamięci” – silny czynnik motywujący, ale nie przeciwstawia się załamaniu reguł mimetyzmu formalnego; bez założeń tylko krótkie przytoczenia w mowie zależnej – wypowiedź podporządkowana mowie opowiadającego. Przytaczając szersze wypowiedzi narrator wychodzi ze swojej konwencji w kierunku narracji w 3 osobie.

Obecność dialogu świadczy o tym, że stał się on jednym z elementów koniecznych formy powieściowej, swojego rodzaju sygnałem powieściowym.

Konwencje zapisu dialogów

1. stawiać przed każdą kwestią myślnik;
2. zaczynać zdania wielką literą, kończyć kropką, wykrzyknikiem, znakiem zapytania lub wielokropkiem;
3. komentarze narracyjne dawać po myślniku małą literą;
4. wypowiedzi kolejnych postaci umieszczać w odrębnych akapitach.

Style wypowiedzi bohaterów

♦ **Język ceremonialny** – składa się z pewnych formuł magicznych, obrzędowych. Stosowany głównie w powieściach historycznych, fantasy.

♦ **Język formalny** – w sytuacjach publicznych (powieść obyczajowa, sensacyjna).

♦ **Język konwersacyjny** – płynny i poprawny, różni się od języka zwykłych rozmów właśnie swoją gramatyczną i stylistyczną poprawnością.

♦ **Język potoczny** – literacki przekład codziennego języka, ale nie jego bezpośredni zapis. Możliwe są błędy składniowe, żargon.

♦ **Język intymny** – nieformalny, prywatny, zrozumiały przez bliskie sobie osoby, składający się z unikalnych określeń, specyficznych, celowych błędów.

Ćwiczenia

1. Proszę napisać krótkie opowiadania oparte na dialogach i różnych stylach wypowiedzi:

- ♦ Rozmowa diabła i anioła na temat duszy człowieka.

- ◆ Dialog kata z ofiarą.
- ◆ Dyskusja sprawców przed dokonaniem zbrodni.
- ◆ Rozmowa „ziomali” podczas imprezy.
- ◆ Akademicka dyskusja podczas zajęć na studiach.

2. Proszę nagrać na taśmę, dyktafon czy inny nośnik prawdziwą rozmowę, by potem ją dosłownie przepisać. Czy taki dialog, choć wzięty z rzeczywistości, będzie naturalny? Co należy zmodyfikować?

Przykład:

Prezentacja i charakterystyka postaci za pomocą dialogów w pierwszych partiach powieści. Jest to zarazem parodia romansów z lat 20-tych XX wieku. Parodii służy choćby samo pospolite nazwisko głównego bohatera, który ma stać się kochankiem...

— *Czy pan nie widzi, że tu jest tabliczka z napisem „Nie wychylać się”? Czy dla pana zakaz władz jest niczym?*

Taką uwagę zwrócił młodzieńcowi, który wychylał się przez okno, starszy, wyblakły pan w binoklach. Działo się to w pociągu, gdzieś za Lublinem. Młody człowiek wycofał głowę z okna i odwrócił się.

— *Nie wie pan, jaka teraz będzie stacja? — zapytał.*

— *Jeżeli ja pana zapytuję, czy znany panu jest zakaz wychylania się z okna pociągu będącego w ruchu, to należałoby chyba naprzód odpowiedzieć na pytanie, a dopiero potem samemu zadawać pytania — rzekł ostrzej formalistyczny jegomość o rybiej twarzy i szcecinowatych włosach, ze złotą dewizką w okolicy żołądka. Młodzieniec odpowiedział natychmiast łatwo i lekkomyślnie:*

— *A przepraszam.*

Ta łatwość i lekkomyślność jeszcze bardziej zirytowały rybiego pana. Radca Szymczyk niezmiernie lubił pouczać i musztrować lu-

dzi, ale nie znosił, jeśli uwagi jego przyjmowane były nie dość poważnie. Obrzucił niechętnym wzrokiem swoją ofiarę.

Był to ciemny blondyn, lat może dwudziestu, o budowie wyjątkowo zręcznej. Aczkolwiek lato miało się ku końcowi i wieczory bywały chłodne miał na sobie tylko niebieską siatkową koszulkę bez rękawów, szare spodnie i pantofle tenisowe na gołych nogach.

— Kto by to mógł być? — myślał radca. — Wiezie ze sobą aż dwie rakiety, więc może syn jakiego obywatela z tych stron? Ba, ale ręce ma zgrubiałe, o źle utrzymanych paznokciach, jak od fizycznej pracy. Zresztą włosy niezbyt wypielęgnowane i głos raczej gminny. Więc proletariat? Nie, proletariat nie miałby takich uszu i oczu. Ale znowu usta i podbródek nieomal ludowe... i w ogóle jest w nim coś podejrzanego... jakaś mieszanina.

Inni pasażerowie musieli być tego samego zdania, gdyż również przyglądali się spod oka młodzieńcowi, który stał plecami oparty o ścianę. Radca Szymczyk wreszcie tak się zaciekawił, że postanowił zrezygnować na razie z dalszej polemiki w przedmiocie nie dość poważnego przyjmowania wskazówek i nauk, udzielanych przez ludzi kompetentnych. Przystąpił do ustalania personaliów nieznanego, co zresztą przyszło mu tym łatwiej, że nawet na urlopie czuł się zawsze urzędnikiem, przyzwyczajonym do wypełniania rubryk w formularzach.

— Pan czym się trudni? — zapytał.

— Trener tenisowy.

— Wiek?

— Dwadzieścia.

— Dwadzieścia? — Co — dwadzieścia? Dwadzieścia lat? Proszę odpowiadać wyraźnie! — zniecierpliwił się i zirytował.

— Dwadzieścia lat.

— *A dokąd pan jedzie? — zapytał podejrzliwie radca. Coraz mniej podobał mu się ten osobnik. Czul zawsze pewną podejrzliwość w stosunku do osób, które zbyt pośpiesznie i ulegle odpowiadają na pytania, długoletnia praktyka biurowa nauczyła go, iż zazwyczaj takie indywidua albo mają już coś na sumieniu, albo zamierzają mieć... Chłopak odparł:*

— *Jadę tu niedaleko, do jednego majątku, gdzie jestem zgodzony, jako trener.*

— *A — zawołał radca — to może pan jedzie do Połyki Ochotowskich? Co? Oczywiście! Domyśliłem się od razu, gdyż panna Ochotowska to podobno zawołana, panie, tenisistka. Pan tam na długo?*

— *Nieeee... A zresztą nie wiem jak wypadnie. Mam wyreperować rakiety, odświeżyć kort i ćwiczyć z tą panną, bo podobno nie ma z kim grać.*

— *Ja też tam jadę — uznał za stosowne wyjawić radca i wyciągnąwszy dłoń rzekł abstrakcyjnie:*

— *Szymczyk, Na co trener odpowiedział z ukłonem:*

— *Walczak.²*

2 Gombrowicz W., *Opętani*.