

OBSAH

Úvodem

- 11 Vítkáme vás
- 14 Jedinečné rysy
- 15 Uspořádání a přístup
- 16 Vaši průvodci
- 18 Wonderbooknow.com
- 19 Cesta

Poučný výtvarný doprovod

- 12 Historie fantastiky
- 19 Pohoří románu: typologie objevování

Kapitola 1: Inspirace a tvůrčí život

- 21 Úvod
- 23 Jak je důležité si imaginativně hrát
- 29 Fantastické motivy a imaginace
- 33 Imaginativní výstupy
- 36 Jizva nebo Tříška
- 38 Výstupy inspirace
- 49 Podivnost imaginace

Poučný výtvarný doprovod

- 34 Inspirace: Výstupy
- 41 Inspirace: Vstupy

Eseje: Rikki Ducornetová: *Múza* (str. 24),
Karen Lordová: *Co je/Co když: Krása záhadnosti* (str. 47),
Matthew Cheney: *Autorský blok* (str. 54)

Zaostřeno na: Scott Eagle (str. 43)

Autorský úkol: Jak použít absurdní pobídku (str. 45)

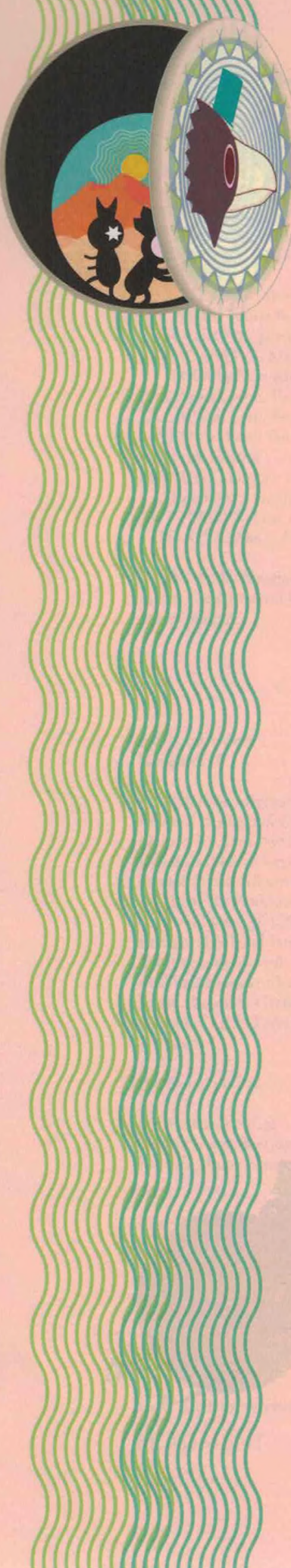
Kapitola 2: Ekosystém příběhu

- 61 Úvod
- 63 Narativní živočišné druhy
- 66 Prvky
- 67 Podrobnější pohled na některé prvky
- 67 Úhel pohledu
- 68 Dialog
- 74 Popis
- 79 Styl
- 84 Vyšší a Nižší mystéria
- 86 Složitý vztah mezi prvky díla
- 89 Úloha typů imaginace

Poučný výtvarný doprovod

- 72 Dialog v akci
- 82 Přístupy ke stylu
- 90 Životní cyklus příběhu





Eseje: Nick Mamatas: *Úhel pohledu: Subjektivní versus objektivní a přeskakující* (str. 69),
Kim Stanley Robinson: *Postřehy o líčení* (str. 76),
Ursula K. Le Guinová: *Poselství o poselstvích* (str. 87)

Autorský úkol: Textura, tón a styl (str. 81)

Kapitola 3: Začátky a konce

- 93 Úvod
- 99 Lákání háčku
- 102 Prvky správného začátku
- 107 Kdy se nevázat
- 110 Špatné začátky?
- 111 Přístupy k románu: *Finch*
- 116 Další přístupy
- 128 Styl, tón a hlas
- 129 *Finch* jako povídka
- 134 Konec začátku
- 139 Začátky konců
- 142 Očekávání a prvky
- 146 Na konci čeká pád
- 151 Konec románu *Finch*
- 152 Konec konců

Poučný výtvarný doprovod

- 94 Rozšiřující se kontext
- 96 O začátcích s Panem Divným
- 100 Příběhová ryba
- 104 Pan Divný uvádí: Památné úvodní věty
- 122 Dveře do příběhu
- 124 Jak vpustit do oka světlo
- 130 Zahájení románu *Finch*: analýza
- 132 Modulace tónu a stylu
- 136 Středové partie díla
- 140 Šípy a terče
- 144 Pan Divný uvádí: Poslední věty

Eseje: Neil Gaiman: *Expozice Amerických bohů* (str. 108),
Desirina Boskovichová: *Konce díla a jejich výzvy* (str. 147)

Autorský úkol: „Kraken!“ – Kde začít? (str. 98)

Kapitola 4: Narativní konstrukce

- 153 Úvod
- 157 Zápletka
- 165 Struktura
- 171 Nečekaná synergie: *Against the Country* od Bena Metcalfa versus *Piják palmového vína* od Amose Tutuoly
- 174 Psaní scén
- 175 Tempo: rytmus a posloupnost
- 178 Zahajování a ukončování scén
- 182 Opakování a neviditelnost
- 183 Strih scén
- 186 Prokladové scény

- 187 Jak do beletrie převádět filmové a televizní techniky
 189 Co nedramatizovat
 192 Používání přeryvů a kontaminací
 193 Úloha času
- Poučný výtvarný doprovod*
- 154 Přirozené a dramatické scény – příběh versus situace
 159 Zápletkové diagramy
 161 Zápletkoví ještěři
 162 Život není zápletky
 164 Nástroje zápletky
 168 Struktura Banksova románu *K čemu jsou zbraně*
 169 Struktura povídky Angely Carterové *Vraždy ve Fall River*
 170 *Leonardo* od Vladimira Nabokova:
 struktura jako soustava oběžnic
 172 Pan Divný uvádí: Struktura
 176 Rytmy pod mikroskopem
 179 Fred Tučňák a Katastrofální kačer: progrese
 181 Dlaň možností, oko příčiny a následku
 183 Střih scén: katastrofa vzducholodě
 184 Prokladové scény: konflikt na ostrově
 190 Gormenghast: Kříst vs. Bachoř,
Půlnoční krev jako akční scéna
 194 Scény jako vědecký problém

Zaostřeno na: Nnedi Okoraforová (str. 166)

Autorský úkol: Víc než standardní zápletky (str. 160)

Kapitola 5: Charakterizace

- 197 Úvod
 198 Typy charakterizace
 203 Král a jeho hroch: plná versus plochá charakterizace
 205 O kom byste měli psát?
 209 Poznej svou postavu
 212 Jakým chybám se vyhnout
 217 Jak vytvořit větší hloubku a nuance
 224 Oblouky vývoje postav
- Poučný výtvarný doprovod*
- 199 Protagonista/Antagonista
 206 Klub podivných postav pana Divného
 219 Transfer energie a emocí
 221 Tajný život předmětů
 222 Oblouky vývoje postav
 225 Verze campbellovského monomytu u mexického zápasníka?
 228 Nýmandova cesta

Eseje: Lauren Beukesová: *Psát o jiných* (str. 213)

Michael Cisco: *Nýmandova cesta* (str. 227)

Zaostřeno na: Stant Litore (str. 200)

Autorské úkoly: Zvířata jako lidé (str. 211), Vedlejší postavy (str. 216)



Kapitola 6: Budování světa

- 231 Úvod
236 Pohled podle světa versus pohled podle děje
238 Jazyk a budování světa
240 Charakteristiky dobře provedeného prostředí
253 Rizika a příležitosti
258 Podivnost světa

Poučný výtvarný doprovod

- 234 Všechny naše fiktivní světy (typy)
238 Pan Divný uvádí: Pohled podle světa versus pohled podle děje

Eseje: Catherynne M. Valenteová: *Co každý ví*, (str. 243),
Joe Abercrombie: *Úloha map v knize Hrdinové* (str. 247),
Charles Yu: *O syntéze menších, leč pozoruhodných univerz*
(str. 256)

Zaostřeno na: David Anthony Durham (str. 241)

Autorský úkol: Zkoumání plovoucího města (str. 242)

Kapitola 7: Revize

- 265 Úvod
266 Co je revize?
268 Strategie hrubých verzí
270 Konkrétní otázky pro autory fantastiky
276 Systematické testování
277 Krok 1: Zpětná tvorba osnovy
280 Krok 2: Postavy u výsledku
281 Krok 3: Změny na úrovni odstavců
284 Váš proces: na co si dát pozor
288 Vybíráme si betačtenáře
294 Jak sladit odezvu
297 Nezabíjejte jiskru

Poučný výtvarný doprovod

- 272 Příklady revizí
282 Kruh postavy: „Přízraky v grandvilleské korporaci“
290 Bestiář betačtenářů aneb kterým se vyhnout
292 Příběhová ryba vyžadující patrně revizi
298 Příběh o vzkříšení

Eseje: Lev Grossman: *Něco málo o revizi textu* (str. 285),
Karen Joy Fowlerová: *Jak najít vlastní cestu* (str. 295)

Zaostřeno na: Peter Straub (str. 278)

Autorský úkol: Transformace postupnými kroky (str. 280)

Workshop – Dodatky

- 302 Dopis od autora
303 Karin Tidbecková: *LARP & psaní*
307 George R. R. Martin: *O spisovatelském řemesle*
316 Sdílené světy: výhody kolektivního vypravěčství

- 324 Rosie Weinbergová: *Najděte kačenku!*
Konceptuální výtvarné umění a vy
- 328 Theo Ellsworth o komiksu a organickém popudu k tvorbě
- 332 Chimamanda Ngozi Adichieová: *Amerikána:*
 Střídání scén pro maximální účinek
- 338 Gormenghast: Kříst vs. Bachoř
Půlnoční krev jako akční scéna
- 342 *Normal:* první scény
- 346 Jak anihilovat *Anihilaci*. Od románu k filmu
- 352 „*Terroir*“ bílých jelenů jako projekt
- 359 Nekonvenční možnosti v přístupu k vyprávění

Další autorská cvičení

- 366 Kanibalismus a omezení: Jak najít příběh,
 který máte přímo pod nosem
- 368 Krademe kostru: Zlatovláska a tři učedníci
- 369 Příčina a následek: Případ srnce na kolečku,
 useknutého prstu a vašich potrhých kamarádů
- 370 Nalezená minulost: Všechno je osobní
- 372 Smyslové prožitky: START!
- 373 Dokážete ochutnat světlo, které vám přináší vaše
 třetí oko? Zkoumání za hranicí pěti smyslů
- 374 Fantastická monstra a vy. Co je monstrózní a jak o tom psát?
- 376 Zapomenutá díla Cassandry N. Railseaové
- 378 Leonardovské variace
- 380 Fáze autorského vývoje (fantasy)
- 382 Životopisy autorů, poděkování
- 383 Copyrighty

