

JOHN TRUBY

ANATOMIA POVEȘTII

**22 de pași pentru a deveni
un maestru povestitor**

Traducere din limba engleză
de Alexandru Maftei

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

2024

Cuprins

NOTA EDITORULUI.....	5
PREFAȚA TRADUCĂTORULUI	7
MULȚUMIRI	23
CAPITOLUL 1	
SPAȚIUL POVEȘTII, TIMPUL POVEȘTII	25
Povestitorul și ascultătorul	27
Povestea	28
Corpul poveștii	30
Mersul poveștii.....	30
Poveste liniară	31
Poveste meandrică.....	31
Poveste în spirală.....	32
Poveste ramificată.....	32
Poveste explozivă.....	33
Scrierea poveștii tale	34
CAPITOLUL 2	
PREMISA.....	37
Ce este premisa?	37
Dezvoltarea premisei tale.....	39

Pasul 1: Scrie ceva care îți poate schimba viața	39
Pasul 2: Caută ce ar putea fi posibil.....	41
Pasul 3: Identifică provocările și problemele poveștii	43
Pasul 4: Găsește principiul de construcție.....	45
Pasul 5: Vezi care e cel mai bun personaj din idee	49
Pasul 6: Fă-ți o idee despre conflictul central.....	50
Pasul 7: Fă-ți o idee despre calea unică de la cauză la efect	50
Pasul 8: Determină posibila transformare a eroului tău.....	51
Pasul 9: Gândește-te la posibila alegere morală a eroului	54
Pasul 10: Evaluează interesul publicului	55
Construcția premisei tale – Exercițiul de scriere nr. 1	56
Studiu de caz: <i>Tootsie</i>	56

CAPITOLUL 3

CEI ȘAPTE PAȘI-CHEIE AI STRUCTURII POVEȘTII	59
1. Slăbiciunea și nevoia	60
Tehnică a celor șapte pași: Crearea nevoii morale.....	62
2. Dorința	62
Tehnică a celor șapte pași: Începând cu dorința.....	64
3. Oponentul.....	64
4. Planul	66
5. Bătălia	67
6. Revelația de sine.....	67
7. Noul echilibru.....	69
Cum se utilizează cei șapte pași – Exercițiul de scriere nr. 2	70
Studiu de caz: <i>Nașul</i>	72

CAPITOLUL 4

PERSONAJUL	75
Rețeaua de personaje	76
Rețeaua de personaje după funcția din poveste	76
Eroul.....	77
Oponentul	77
Aliatul.....	78
Oponentul fals-aliat.....	78

Aliatul fals-oponent.....	78
Personaj al unei intrigi secundare.....	78
Tehnică de personaj: Două personaje principale.....	80
Povești de dragoste	81
Povești cu prieteni (<i>buddy stories</i>).....	82
Tehnică de personaj: Eroi multipli și impuls narativ.....	83
Tehnică de personaj: Eliminarea personajelor irelevante	84
Rețeaua de personaje după arhetip.....	85
Rege sau Tată	85
Regină sau Mamă	86
Bătrân înțelept, Bătrână înțeleaptă, Mentor sau Învățător	86
Războinic	86
Magician sau Șaman.....	87
Trisor	87
Artist sau Clovn.....	87
Iubit	88
Rebel.....	88
Individualizarea personajelor din rețea.....	89
Construcția eroului tău	92
Pasul 1: Îndeplinirea cerințelor unui mare erou.....	92
Pasul 2: Transformarea personajului.....	94
Sinele exprimat ca personaj.....	95
Construcția schimbării personajelor în povestea ta.....	100
Tehnică de personaj: Dubla schimbare	101
Pasul 3: Dorința.....	103
Pasul 4: Oponentul.....	104
Construcția conflictului.....	109
Opoziția în patru colțuri.....	110
Construcția personajelor – Exercițiul de scriere nr. 3.....	116
Studiu de caz: <i>Un tramvai numit dorință</i>	117
 CAPITOLUL 5	
DEZBATEREA MORALĂ.....	123
Găsirea temei în principiul de construcție	125
Călătoria.....	125

Un singur mare simbol	125
Conectarea a două mari simboluri într-un proces pe o singură axă	126
Desfacerea temei în opoziții	128
Decizia morală a eroului	129
Personajele ca variațiuni pe o temă	130
Valorile personajelor în conflict	131
Tema prin structură	133
Dezbatere morală: strategia de bază	134
Tehnică pentru dezbaterea morală: găsește echilibrul între dezbaterea morală și intrigă	136
Variante ale dezbaterii morale	139
1. Bine versus rău	139
2. Tragedia	140
3. Patosul	143
4. Satira și ironia	144
5. Comedia neagră	147
Combinarea formelor de dezbatere morală	149
Viziunea morală unică	149
Dezbaterea morală în dialog	150
Schițarea dezbaterii morale – Exercițiul de scriere nr. 4	152
Studiu de caz: <i>Casablanca</i>	154

CAPITOLUL 6

LUMEA POVEȘTII	157
Găsirea lumii poveștii în principiul de construcție	159
Arena poveștii	162
Construcția arenei	162
Opoziții în interiorul arenei	164
Detalierea lumii poveștii	167
Decoruri naturale	167
Oceanul	167
Spațiul cosmic	168
Pădurea	169
Jungla	169
Deșertul și locurile înghețate	169

Insula.....	170
Muntele.....	171
Câmpia.....	171
Râul.....	172
Vremea.....	172
Spații create de om.....	173
Casa.....	173
<i>Siguranță versus aventură.....</i>	173
<i>Pământ versus cer.....</i>	174
<i>Casa călduroasă.....</i>	174
<i>Casa terifiantă.....</i>	176
<i>Pivniță versus mansardă.....</i>	177
Drumul.....	178
Orașul.....	179
<i>Orașul ca munte.....</i>	180
<i>Orașul ca ocean.....</i>	180
<i>Orașul ca junglă.....</i>	181
<i>Orașul ca pădure.....</i>	181
Miniaturi.....	182
De la mare la mic, de la mic la mare.....	183
Pasajele dintre lumi.....	184
Tehnologie (unelte).....	185
Conectarea lumii la dezvoltarea generală a eroului.....	186
Cum se dezvoltă împreună lumea poveștii și eroul.....	190
Timpul în lumea poveștii.....	192
Mituri false despre trecut și viitor.....	192
Anotimpuri.....	193
Sărbători și ritualuri.....	194
Ziua unică.....	196
Ziua perfectă.....	197
Termenul-limită.....	198
Lumea poveștii prin intermediul structurii.....	198
Construcția lumii poveștii – Exercițiul de scriere nr. 5.....	216
Studiu de caz: <i>Harry Potter și Piatra Filozofală</i>.....	218

CAPITOLUL 7

REȚEAUA DE SIMBOLURI	225
Cum funcționează simbolurile	225
Rețeaua de simboluri	226
Simbolurile poveștii	227
Linia de simboluri	228
Personaje simbolice	232
Simbolism legat de zei	233
Simbolism legat de animale	234
Simbolism legat de mașină	235
Alte feluri de simbolism	235
Tehnică a simbolului: Numele simbolic.....	236
Tehnică a simbolului: Simbolul legat de schimbarea personajului.....	237
Teme simbolice	238
Simbol pentru lumea poveștii.....	239
Acțiuni simbolice	242
Obiecte simbolice	243
Rețeaua de simboluri în mituri	244
Rețeaua de simboluri în genul horror.....	245
Rețeaua de simboluri din western	246
Tehnică a simbolului: Inversarea rețelei de simboluri.....	249
Exemple de rețele de simboluri.....	250
Simbolul poveștii și personajele simbolice.....	253
Acțiuni și obiecte simbolice	254
Crearea simbolurilor – Exercițiul de scriere nr. 6.....	255
Studiu de caz: <i>Stăpânul inelelor</i>	256

CAPITOLUL 8

INTRIGA	259
Intriga organică.....	260
Tipuri de intrigă	261
Intriga sub formă de călătorie.....	261
Intriga celor trei unități.....	262
Intriga revelațiilor	263
Antiintriga	264

Intriga de gen.....	265
Intriga cu fire multiple	266
Crearea unei intrigi organice	266
Douăzeci și doi de pași de structurare a poveștii.....	267
1. Revelația de sine, nevoia și dorința	271
2. Fantoma și lumea poveștii	272
Fantoma.....	272
Lumea poveștii.....	273
3. Slăbiciunea și nevoia	275
Deschideri.....	277
Începutul în comunitate	277
Începutul alert	277
Începutul lent	277
4. Evenimentul declanșator	278
5. Dorința	278
Tehnică a intrigii: Niveluri de dorință	279
6. Aliatul sau aliații	280
Tehnică a intrigii: Intriga secundară (subplotul).....	281
7. Oponentul și/sau misterul	282
Tehnică a intrigii: Oponentul aisberg	283
8. Falsul aliat	284
9. Prima revelație și decizie: schimbarea dorinței și a motivației	285
Tehnică a celor douăzeci și doi de pași: Revelații adăugate.....	286
10. Planul	287
Tehnică a intrigii: Antrenamentul	287
11. Planul oponentului și contraatacul principal al oponentului	288
12. Acțiuni țintite	289
13. Atacul unui aliat	291
14. Înfrângere aparentă	292
Victorie aparentă.....	293
15. A doua revelație și decizie: acțiuni țintite obsesive, schimbarea dorinței și a motivației	293
16. Revelația publicului	295
17. A treia revelație și decizie	295
18. Poarta, pasajul împresurat de dușmani, vizitarea morții	296
19. Bătălia	297
20. Revelația de sine	298
Tehnică a intrigii: Dubla schimbare	299

21. Decizia morală	300
Tehnică a intrigii: Revelația tematică.....	300
22. Noul echilibru	301
Secvența revelațiilor	302
Povestitorul	307
Genuri	315
Construcția intrigii – Exercițiul de scriere nr. 7.....	316
Studiu de caz: <i>Nașul</i>	316
CAPITOLUL 9	
ȚESĂTURA DE SCENE	321
Țesătura de scene a unei intrigii cu fire narative multiple	327
Studiu de caz: <i>The Dance We Do</i>	328
Țesătura de scene – exercițiul de scriere nr. 8	334
Țesătura de scene în poveștile cu detectivi sau cu crime.....	334
Țesătură de scene intercalate	345
Studiu de caz: <i>Imperiul contraatacă</i>	345
Țesătura de scene a unei povești de dragoste.....	350
Studiu de caz: <i>Mândrie și prejudecată</i>	350
Țesătura de scene într-o fantezie socială.....	356
Studiu de caz: <i>Viața e minunată</i>	356
CAPITOLUL 10	
CONSTRUCȚIA SCENELOR ȘI DIALOGUL SIMFONIC	361
Construirea scenei	361
Scene complexe sau cu subtext.....	363
Dialogul	364
Pista 1: Dialogul poveștii – Melodia	365
Pista 2: Dialogul moral – Armonia	366
Pista 3: Cuvinte-cheie, fraze, sloganuri și sunete – Repetiție, variație și leitmotiv.....	367
Scenele	368
Deschiderea	368
Studiu de caz: primele două scene din <i>Butch Cassidy și Sundance Kid</i>	369

Tehnică de scriere a scenei: Prima propoziție	373
Valori în conflict.....	377
Monologul.....	385
Finaluri.....	387
Capodopere ale construcției de scene.....	391
Studiu de caz: scena de deschidere și cea de final din <i>Casablanca</i>	392
<i>Prima scenă între Rick și Louis.....</i>	392
<i>Scena de închidere dintre Rick și Louis</i>	394
Studiu de caz: scena de deschidere și cea de final din <i>Nașul</i>.....	395
<i>Scena de deschidere</i>	396
<i>Scena de închidere</i>	398
Scrierea scenelor – Exercițiul de scriere nr. 9.....	400
CAPITOLUL 11	
POVEȘTEA NESFÂRȘITĂ.....	401
INDEX DE FILME	405
INDEX DE CĂRȚI	413
INDEX DE TERMENI	416
INDEX DE AUTORI	428

CAPITOLUL 1

Spațiul poveștii, timpul poveștii

Oricine poate spune o poveste. O facem în fiecare zi. „N-o să-ți vină să crezi ce s-a întâmplat la serviciu.” Sau „ghici ce am făcut!” Sau „un tip intră într-un bar...” Vedem, auzim, citim și spunem mii de povești în viața noastră.

Problema constă în a spune o poveste nemaipomenită. Dacă vrei să devii un povestitor de excepție și poate chiar să fii plătit pentru asta, te confrunți cu obstacole enorme. În primul rând, să arăți cum funcționează viața omului și de ce funcționează așa este o muncă monumentală. Trebuie să ai o înțelegere profundă și precisă a acestui subiect, unul dintre cele mai mari și complexe din câte există. Și apoi trebuie să fii capabil să-ți transpui această înțelegere profundă într-o poveste. Pentru majoritatea scriitorilor, aceasta poate fi cea mai mare provocare dintre toate.

Vreau să fiu specific în ceea ce privește obstacolele care țin de tehnica povestirii, pentru că doar așa un scriitor poate spera să le depășească. Primul obstacol este terminologia comună pe care majoritatea scriitorilor o folosesc pentru a se gândi la poveste. Termeni precum „acțiune ascendentă”, „punct culminant”, „complicație progresivă” și „deznodământ”, termeni care provin chiar de pe vremea lui Aristotel, sunt atât de vagi și teoretici, încât sunt aproape lipsiți de sens. Să fim sinceri: nu au nicio valoare practică pentru povestitori. Să zicem că scrii o scenă în care eroul tău atârână de vârful degetelor, cât pe ce să cadă și să moară. Este aceasta o complicație progresivă, o acțiune ascendentă, un deznodământ sau scena de deschidere a poveștii? S-ar putea să nu fie niciuna dintre ele sau toate la un loc, dar, în orice caz, acești termeni nu îți spun cum să scrii scena și nici măcar dacă e necesar să o scrii sau nu.

Termenii clasici referitori la povești sugerează un obstacol și mai mare în calea unei tehnici bune: însăși ideea definirii poveștii și a felului cum ea funcționează. Antrenându-te să devii un povestitor, primul lucru pe care l-ai făcut probabil a fost

să citești *Poetica* lui Aristotel. Cred că Aristotel a fost cel mai mare filozof din istorie. Dar gândirea sa despre poveste, deși puternică, este surprinzător de îngustă, axată pe un număr limitat de intrigi și genuri. De asemenea, este extrem de teoretică și dificil de pus în practică, motiv pentru care majoritatea povestitorilor care încearcă să învețe tehnicile practice ale meșteșugului lor de la Aristotel pleacă cu mâna goală.

Dacă ești scenarist, probabil că ai trecut de la Aristotel la o înțelegere mult mai simplă a poveștii numită „structura în trei acte”. Acest lucru este, de asemenea, problematic, deoarece structura în trei acte, deși mult mai ușor de înțeles decât Aristotel, este iremediabil simplistă și, în multe privințe, pur și simplu greșită.

Teoria celor trei acte spune că orice poveste pentru marele ecran are trei „acte”: primul act este începutul, al doilea e mijlocul, iar al treilea este sfârșitul. Primul act are aproximativ treizeci de pagini. Al treilea act are, de asemenea, aproximativ treizeci de pagini. Iar al doilea act ajunge la aproximativ șaiszeci de pagini. Și se presupune că această poveste în trei acte are două sau trei „puncte de cotitură” (orice ar fi acelea). Ai înțeles? Da. Acum apucă-te și scrie un scenariu profesionist.

Simplific această teorie a poveștii, dar nu cu mult. Ar trebui să fie evident că o astfel de abordare elementară are chiar mai puțină valoare în practică decât Aristotel. Dar ceea ce e mai rău este că promovează o viziune mecanică asupra poveștii. Ideea unei pauze între acte vine din convențiile teatrului tradițional, unde închidem cortina pentru a semnaliza sfârșitul unui act. Nu avem nevoie să facem acest lucru în filme, romane și povestiri sau nici chiar în multe piese de teatru contemporane, de altfel.

Pe scurt, pauzele dintre acte sunt exterioare poveștii. Structura în trei acte este un dispozitiv mecanic suprapus peste poveste și nu are nimic de-a face cu logica internă a acesteia – unde ar trebui sau nu ar trebui să ajungă povestea.

O viziune mecanică a poveștii, precum teoria celor trei acte, duce inevitabil la un fel episodic de a povesti. O poveste episodică este o adunătură de elemente, ca niște piese depozitate într-o cutie. Evenimentele din poveste se evidențiază ca elemente individuale, nu se conectează între ele și nici nu se clădesc într-un mod susținut de la început până la sfârșit. Rezultatul este o poveste care emoționează publicul sporadic, în cel mai bun caz.

Un alt obstacol în calea stăpânirii meșteșugului povestirii are legătură cu procesul de scriere. La fel cum mulți scriitori au o viziune mecanică asupra a ceea ce este o poveste, ei folosesc un proces mecanic pentru a o crea. Acest lucru este valabil mai ales în cazul unor scenariști ale căror noțiuni greșite despre ce face un scenariu vandabil îi determină să scrie un scenariu care nu este nici popular, nici bun. Scenariștii vin, de obicei, cu o idee de poveste care este o ușoară variație a unui film pe care l-au văzut cu șase luni înainte. Apoi aplică un gen, cum ar fi „polițist”, „de dragoste” sau „de acțiune”, și completează cu personajele și evenimentele din intrigă care se potrivesc cu acea formă. Rezultatul: o poveste inevitabil generică, clișeistică și lipsită de originalitate.

În această carte, vreau să îți arăt o cale mai bună. Scopul meu este să îți explic cum funcționează o poveste bună, dar și tehnicile necesare pentru a construi o astfel de poveste, așa încât să ai toate șansele să scrii și tu o poveste nemaipomenită. Unii ar susține că este imposibil să înveți pe cineva cum să spună o poveste nemaipomenită. Eu cred că se poate, dar pentru asta este nevoie să gândim și să vorbim despre poveste altfel decât în trecut.

În termeni simpli, voi prezenta o poetică practică pentru povestitori care funcționează indiferent dacă scrii un scenariu, un roman, o piesă de teatru, un teleplay sau o povestire scurtă.

- Voi arăta că o poveste bună este organică – nu este o mașină, ci un corp viu care se dezvoltă
- Voi trata povestirea ca pe un meșteșug riguros, cu tehnici precise care te vor ajuta să ai succes, indiferent de mediul sau genul pe care îl alegi
- Voi ghida îndeaproape un proces de scriere care este, de asemenea, organic, ceea ce înseamnă că vom dezvolta personajele și o intrigă care crește în mod natural din ideea ta originală de poveste.

Principala provocare cu care se confruntă orice povestitor este depășirea contradicției dintre prima și a doua dintre aceste sarcini. Construiești o poveste din sute, chiar mii de elemente, folosind o gamă largă de tehnici. Cu toate acestea, povestea trebuie să pară organică pentru public; trebuie să pară un singur lucru care crește și se înalță până la un punct culminant. Dacă vrei să devii un mare povestitor, trebuie să stăpânești această tehnică la un nivel atât de înalt, încât personajele tale să pară că acționează de capul *lor*, întocmai cum ar trebui, chiar dacă tu ești cel care le face să acționeze astfel.

În acest sens, noi, povestitorii, ne asemănăm mult cu sportivii. Un mare atlet face ca totul să pară ușor, ca și cum corpul său se mișcă în mod natural așa. Dar, de fapt, el stăpânește atât de bine tehnicile sportului său, încât tehnica sa a devenit pur și simplu invizibilă, iar publicul vede doar frumusețe.

POVESTITORUL ȘI ASCULTĂTORUL

Să începem procesul simplu, definind povestea într-un rând:

Un vorbitor îi spune ascultătorului ce a făcut cineva pentru a obține ceea ce și-a dorit și de ce.

Este de observat că avem trei elemente distincte: vorbitorul, ascultătorul și povestea care este spusă.

Povestitorul este, înainte de toate, cineva care se *joacă*. Poveștile sunt jocuri verbale pe care autorul le joacă cu publicul (ei nu țin niciun scor – studiourile, rețelele de televiziune și editurile fac acest lucru). Povestitorul inventează personaje și acțiuni. El povestește ce s-a întâmplat, elaborând un set de acțiuni care s-au încheiat într-un fel sau altul. Chiar dacă povestește la timpul prezent (ca în cazul unei piese de teatru sau al unui scenariu), povestitorul rezumă toate evenimentele astfel încât ascultătorul simte că este vorba de o singură unitate, de o poveste întregă.

Dar a spune o poveste nu înseamnă doar a inventa sau a rememora evenimente din trecut. Evenimentele sunt doar descriptive. Povestitorul selectează, conectează și construiește cu adevărat o serie de momente intense. Aceste momente sunt atât de încărcate, încât ascultătorul simte că le trăiește el însuși. O povestire bună nu se limitează la a spune publicului ce s-a întâmplat într-o viață. O povestire bună oferă experiența acelei vieți. Este viața *esențială*, doar gândurile și evenimentele importante, dar este transmisă cu atâta prospețime și originalitate, încât se simte ca făcând parte deopotrivă și din viața esențială a publicului.

O povestire bună permite publicului să retrăiască evenimentele în prezent, astfel încât să poată înțelege forțele, alegerile și emoțiile care au condus personajul să facă ceea ce a făcut. Poveștile oferă, de fapt, publicului o formă de cunoaștere – cunoaștere emoțională – sau ceea ce înainte era cunoscut sub numele de înțelepciune, dar o fac într-un mod jucăuș și distractiv.

În calitate de creator de jocuri verbale care călăuzesc publicul să retrăiască o viață, povestitorul construiește un fel de puzzle despre oameni și îi cere ascultătorului să îl rezolve. Autorul creează acest puzzle în două feluri majore: el spune publicului anumite informații despre un personaj inventat și *ascunde* anumite informații. Reținerea în a dezvălui sau ascunderea informațiilor este crucială pentru joaca povestitorului. Forțează publicul să își dea seama cine este personajul și ce face el și astfel atrage publicul în poveste. Când audiența nu mai trebuie să deslușească activ povestea, încetează să mai fie o audiență, iar povestea se oprește.

Publicul iubește atât partea legată de sentiment (retrăirea vieții), cât și partea legată de gândire (rezolvarea puzzle-ului) a unei povești. Orice poveste bună le are pe amândouă. Dar se pot întâlni forme de povestire care merg într-o extremă sau alta, de la melodrama sentimentală la cea mai cerebrală poveste polițistă.

POVEȘTEA

Au existat mii, dacă nu milioane de povești. Deci, ce face ca fiecare dintre ele să fie o poveste? Ce fac toate poveștile? Ce dezvăluie și ce ascunde povestitorul publicului?

PUNCT-CHEIE: Toate poveștile sunt o formă de comunicare ce exprimă codul dramatic.

Codul dramatic, adânc înrădăcinat în psihicul uman, este o descriere artistică a modului în care o persoană poate crește sau evolua. Acest cod este și un proces care se desfășoară în dedesubtul fiecărei povești. Povestitorul ascunde acest proces dincolo de anumite personaje și acțiuni. Dar acest cod al creșterii este ceea ce publicul preia în cele din urmă dintr-o poveste bună.

Să ne uităm la codul dramatic în forma sa cea mai simplă.

În codul dramatic, schimbarea este alimentată de dorință. „Lumea poveștilor” nu se reduce la „gândesc, deci exist”, ci mai degrabă la „vreau, deci exist”. Dorința, cu toate fațetele sale, este cea care face ca lumea să se învârtă. Este ceea ce propulsează toate ființele vii și conștiente și le dă o direcție. O poveste urmărește ce vrea o persoană, ce va face pentru a obține ce vrea și ce costuri va trebui să plătească pe parcurs.

Odată ce un personaj are o dorință, povestea „merge” pe două „picioare”: acțiunea și învățarea. Un personaj care urmărește o dorință întreprinde acțiuni pentru a obține ceea ce dorește și învață informații noi despre modalități mai bune de a obține ceea ce dorește. Ori de câte ori află informații noi, ia o decizie și își schimbă cursul acțiunii.

Toate poveștile se pun în mișcare în acest fel. Dar unele forme de povești pun în evidență mai mult una dintre aceste activități în detrimentul celeilalte. Genurile care evidențiază mai mult acțiunea sunt mitul și versiunea sa mai recentă, povestea de acțiune. Genurile care evidențiază mai mult învățarea sunt povestirea polițistă și drama cu perspective multiple.

Orice personaj care urmărește o dorință și e împiedicat să o obțină este obligat să se lupte (altfel, povestea se termină). Iar această luptă îl face să se schimbe. Așadar, scopul final al codului dramatic, ca și cel al povestitorului, este de a prezenta o schimbare a unui personaj sau de a ilustra de ce nu a avut loc acea schimbare.

Diferitele forme de povestire încadrează schimbarea umană în moduri diferite:

- Mitul tinde să prezinte cel mai amplu arc transformațional al personajului, de la naștere la moarte și de la animal la divin.
- Piese de teatru se concentrează, de obicei, pe momentul de decizie al personajului principal.
- Filmul (în special filmul american) arată mica schimbare pe care o poate suferi un personaj urmărind cu mare intensitate un scop restrâns.
- Povestirile scurte clasice urmăresc, de obicei, câteva evenimente care conduc personajul să dobândească înțelegerea unei singure chestiuni importante.
- Romanele serioase descriu, de obicei, modul în care o persoană interacționează și se schimbă în cadrul unei întregi societăți sau arată procesele mentale și emoționale precise care duc la schimbarea sa.