

**JOHN TRUBY**

**ANATOMIA GENURILOR**

**Cum explică formele de poveste  
felul în care funcționează lumea**

Traducere din limba engleză  
de **Alexandru Maftei**

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ  
2025

## Cuprins

Despre autor .....	5
Despre traducător .....	6
Prefața traducătorului .....	7
<b>1. Lumea ca poveste .....</b>	<b>27</b>
Reguli de joc. ....	31
În afacerile cu povești, totul este despre a cumpăra și a vinde genuri. ....	31
Genurile sunt sisteme de povești.....	32
Diversitatea nesfârșită a genurilor.....	32
Poveștile populare de azi combină 3-4 genuri .....	33
Epifania mea legată de <i>Războiul Stelelor</i> .....	34
Amestecarea genurilor.....	35
Pentru a se ridica deasupra mulțimii, scriitorul trebuie să transească genul primar.....	36
1. Alterează momentele-cheie ale poveștii.....	36
2. Exprimă filozofia de viață a genului în temă .....	37
3. Explorează formele narative ale vieții tipice genului respectiv.....	38
Ordinea genurilor .....	38
Exemple de povești de gen.....	39
Pentru cine este această carte? .....	41

<b>2. Horror: religie.</b> . . . . .	<b>43</b>
Adam și Eva: una dintre primele povești Horror . . . . .	43
Horror în arta povestirii de la începuturi . . . . .	44
Horror: cum funcționează. . . . .	45
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Horror. . . . .	45
Horror în comparație cu alte genuri . . . . .	46
Exemple de povești Horror . . . . .	47
Subgenuri Horror . . . . .	48
Prezentare generală a poveștii Horror . . . . .	48
Cei șapte pași-cheie ai Codului Poveștii . . . . .	48
Momentele-cheie ale poveștii Horror . . . . .	49
Fantoma – păcatele trecutului . . . . .	49
Lumea poveștii – casa bântuită și societatea închisă . . . . .	52
Monstrul atacă . . . . .	53
Eroul ca victimă. . . . .	53
Slăbiciune și nevoie – 1. sclavia minții și monstrul din interior. . . . .	54
Slăbiciune și nevoie – 2. rușine și vinovăție. . . . .	56
Dorința – să învingă monstrul, să învingă moartea . . . . .	57
Oponentul – monstrul, „Celălalt” la extrem . . . . .	58
Aliatul – scepticul rațional . . . . .	60
Trecerea barierei către interzis. . . . .	60
Planul – reactiv . . . . .	62
Acțiuni țintite – atacurile monstrului se intensifică. . . . .	62
Bătălia – refugiul sigur. . . . .	66
Revelație de sine – lipsește . . . . .	66
Finalul dublu – recurența eternă . . . . .	67
Tema: A fi înseamnă să încerci să eviți moartea . . . . .	67
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI HORROR: Calea de a înfrunța moartea și de a acționa uman. . . . .	68
Cum să transcenzi povestea Horror . . . . .	70
1. Mitul Horror . . . . .	71
2. Epopeea Horror Science-Fiction. . . . .	78
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	86

<b>3. Acțiune: succes</b> . . . . .	87
<i>Cei șapte samurai: bătălia finală</i> . . . . .	87
Povestea de Acțiune: cum funcționează . . . . .	88
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Acțiune . . . . .	89
Arta succesului: libertatea ca punct final . . . . .	90
Acțiunea în comparație cu alte genuri . . . . .	90
Exemple de povești de Acțiune . . . . .	91
Subgenuri de Acțiune . . . . .	91
Prezentare generală a poveștii de Acțiune . . . . .	91
Momente-cheie ale poveștii de Acțiune . . . . .	92
Criza definitorie a eroului . . . . .	92
Lumea poveștii – sclavie din cauza atacului fizic . . . . .	93
Codul moral al războinicului – curajul și dorința de măreție . . . . .	94
Slăbiciune și nevoie – cultura rușinii și dorința de violență. . . . .	95
Dorința – succes, glorie și libertate personală . . . . .	97
Adunarea aliaților. . . . .	98
Opoziție – robie externă . . . . .	98
Antrenamentul . . . . .	101
Planul de joc . . . . .	103
Strategie vs. tactică. . . . .	104
Revelația conduce la decizie. . . . .	104
Acțiuni țintite: de-a șoarecele și pisica. . . . .	105
Acțiuni țintite: improvizarea. . . . .	105
Dezbaterea morală – mărețul vs. bunul . . . . .	106
Punctul de vortex și bătălia finală violentă . . . . .	107
Revelația de sine. . . . .	109
Despărțire sau comuniune . . . . .	109
Tema: A fi înseamnă să concurezi, să lupți, să învingi și să pierzi . . . .	111
REȚETA TEMATICĂ A POVEȘTII DE ACȚIUNE. . . . .	112
Calea Războinicului. . . . .	112
Decizia – drumul spre libertate. . . . .	113
Cum să transcenzi povestea de Acțiune . . . . .	113
1. Epopeea de Acțiune și Arta Războiului . . . . .	115
Lumea războiului . . . . .	116
Tehnologia armelor . . . . .	117
Eroul Epopeii de Acțiune. . . . .	117

Dorința .....	118
Opoziția .....	118
Rețeaua de personaje – lanțul de comandă și specialiștii de război .....	118
Adunarea aliaților – propaganda de război .....	119
Planul de joc – tactică vs. strategie .....	120
Bătălia – măcel crâncen .....	120
Revelația de sine – umanitatea este fără speranță .....	121
Decizia morală .....	121
<b>2. Povești Sportive și povești cu Jafuri .....</b>	<b>122</b>
Lumea poveștii – un vortex .....	124
Eroul războinic în joc – cine e cel mai bun .....	125
Slăbiciune și nevoie – nevoia de a dovedi măreția .....	125
Dorința – să înscrie, și astfel să câștige .....	126
Rețeaua de personaje – individual vs. sport de echipă .....	126
Oponentul – rivalul .....	127
Planul de joc – strategia celor patru colțuri .....	127
Dezbaterea morală – trișatul .....	128
Bătălie – victorie în ultima secundă .....	129
Revelația de sine – învingător, învins și victorie superioară .....	129
Noul echilibru – adevărul de lungă durată .....	130
Următoarea treaptă pe scară .....	130
<b>4. Mitul: procesul vieții .....</b>	<b>131</b>
<i>Epopoea lui Ghilgamesh: nemurirea naturală</i> .....	131
Mitul: cum funcționează. ....	132
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Mitic .....	133
Exemple de Mituri .....	134
Prezentare generală a poveștii Mitice .....	134
Momente-cheie ale Mitului .....	135
Limitele lui Joseph Campbell .....	135
Lumea poveștii – lumea naturală și cele două culturi .....	136
Fantoma – nașterea dificilă și pierderea tatălui .....	144
Rețeaua de personaje – Marele Lanț al Ființei .....	144
Rețeaua de personaje – arhetipuri .....	145
Eroul Mitic – căutătorul .....	148
Slăbiciune și nevoie .....	148

Evenimentul declanșator – talismanul . . . . .	149
Dorința – călătoria și destinul . . . . .	149
Aliații. . . . .	151
Oponenții – o succesiune de străini . . . . .	152
Acțiuni țintite – obiecte simbolice. . . . .	154
Revelația – atacul oponenților. . . . .	155
Poarta, pasajul împresurat de dușmani, vizitarea lumii de dincolo (vizitarea morții) . . . . .	155
Bătălie violentă. . . . .	156
Revelația de sine – revelația publică/cosmică . . . . .	156
Noul echilibru – depășirea codului . . . . .	158
<b>Tema: A fi înseamnă să te autochestionezi și să-ți cauți propriul destin . . . . .</b>	
REȚETA TEMATICĂ A MITULUI: Calea Căutătorului . . . . .	159
Cum să transcenzi povestea Mitică. . . . .	160
1. Epopeea Mitică/Science-Fiction. . . . .	161
2. Mitul Feminin. . . . .	171
3. Mitul Ecologic . . . . .	177
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	178
 <b>5. Memoriile și povestea Maturizării: crearea sinelui prin ficțiune și nonficțiune . . . . .</b>	
<i>În aerul rarefiat: o relatare personală a dezastrului de pe Muntele Everest . . . . .</i>	
<i>Cinema Paradiso. . . . .</i>	179
Memoriile: cum funcționează. . . . .	180
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Memorialistic. . . . .	181
Memoriile în comparație cu alte genuri . . . . .	182
Exemple de Memorii. . . . .	182
Subgenuri ale Memoriilor . . . . .	184
Prezentare generală a poveștii de Memorii . . . . .	184
Momente-cheie ale poveștii de Memorii . . . . .	184
Lumea poveștii – un sistem al sclaviei . . . . .	184
Rolul eroului – detectiv al propriei persoane . . . . .	185
Cadrul poveștii . . . . .	186

Punctul de vedere . . . . .	187
Fantoma – abuzul familiei . . . . .	190
Slăbiciunea și nevoia – rănilile cele mai adânci, rușinea și vinovăția. . . . .	190
Dorință dublă . . . . .	192
Oponenții – membri ai familiei sau ai grupului. . . . .	193
Planul . . . . .	194
Dezvăluiri și decizii. . . . .	195
Acțiuni țintite – dezbaterile morale. . . . .	196
Bătălia – oponentul din familie . . . . .	197
Dublă revelație de sine . . . . .	197
Decizia morală – iertare/despărțire . . . . .	198
Noul echilibru – efectul moral . . . . .	199
Tema: A fi înseamnă să vezi valoarea propriei vieți. . . . .	199
REȚETĂ TEMATICĂ ÎN MEMORIALISTICĂ: Calea devenirii . . . . .	200
Forme ficționale de creare a sinelui . . . . .	200
Povestea Maturizării. . . . .	201
Momente-cheie ale poveștii despre Maturizare. . . . .	203
Cadru – de la slăbiciune și nevoie la revelație de sine . . . . .	203
Sinele – etape ale vieții. . . . .	204
Etapele sinelui în poveste. . . . .	204
Etapele individuale în poveștile despre Maturizare și Mitul/Dramă. . . . .	206
Mitul/Dramă și Mitul Personal . . . . .	214
Mitul Personal sau Mitul Călătoriei Vieții . . . . .	217
TEHNICA 1: Fractali sociali . . . . .	218
TEHNICA 2: Fractali sociali în timp . . . . .	218
TEHNICA 3: Structura povestitorului. . . . .	219
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	219
<b>6. Science-Fiction: știință, societate și cultură . . . . .</b>	<b>221</b>
<i>Furtuna</i> : primul Science-Fiction și Western . . . . .	221
De ce a devenit necesar genul Science-Fiction . . . . .	221
Science-Fiction: cum funcționează . . . . .	222
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Science-Fiction . . . . .	223
Science-Fiction în comparație cu alte genuri . . . . .	224
Exemple de Science-Fiction . . . . .	225

Subgenuri Science-Fiction	227
Prezentare generală a poveștilor Science-Fiction	227
Momente-cheie ale poveștii Science-Fiction	227
Lumea poveștii	227
Reguli ale universului	228
Societate-cultură	230
Erou și poveste	235
SOCIETATE-CULTURĂ: Ciclul complet al etapelor sociale	242
Supertehnologie	243
Slăbiciune și nevoie – neevoluat	245
Personaje secundare – crearea societății și a sistemului	246
Dorință	247
Oponentul – autoritățile	250
Planul	251
Intriga – sublumi	252
Dezvăluirea	253
Bătălia	253
Revelația de sine – publică/cosmică	254
Tema: A fi înseamnă să recunoști alegerile	256
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI SCIENCE-FICTION: Calea creatorului social	257
Cum să transcenzi povestea Science-Fiction	257
1. Epopeea Science-Fiction/Mit	258
2. Epopeea Science-Fiction/Horror	259
Următoarea treaptă pe scară	265
<b>7. Crimă: moralitate și justiție</b>	267
<i>Cain și Abel</i> : prima poveste cu Crimă	267
Povestea cu Crimă: cum funcționează	268
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Crimă	269
Povestea cu Crimă comparată cu alte genuri	269
Exemple de povești cu Crimă	270
Subgenuri Crimă	271
Povestea cu Crimă: prezentare generală	271
Momente-cheie ale poveștii cu Crimă	272
Lumea poveștii – sclavia societății superficiale	272

Eveniment declanșator – crima . . . . .	273
Punctele tari ale polițistului erou și slăbiciunea-nevoia . . . . .	274
Valori și codul moral . . . . .	275
Dorința – prinderea criminalului . . . . .	275
Oponentul/Misterul – Supercriminalul . . . . .	277
Acțiuni țintite – șoarecele și pisica . . . . .	278
Dezvăluirea – criminalul descoperit . . . . .	280
Acțiuni țintite – dezbateri morale . . . . .	280
Înfrângere aparentă – criminalul evadează . . . . .	281
Poarta, pasajul împresurat de dușmani, vizitarea morții – urmărirea . . . . .	281
Bătălia violentă sau marea revelație . . . . .	282
Revelația de sine – societatea reafirmată . . . . .	283
Concluzia dezbaterii morale – justiția poetică . . . . .	284
Tema: A fi înseamnă să trăiești conform legilor și să lupți pentru justiție . . . . . 285	
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI CRIMĂ: Calea de a face dreptate și de a transcende regulile societății . . . . . 286	
Cum să transcenzi povestea cu Crimă . . . . .	287
Arta și povestea moralității . . . . .	289
Momente-cheie ale poveștii referitoare la moralitate . . . . .	291
1. Lumea poveștii – universul moral . . . . .	291
2. Rețeaua de personaje – codul moral . . . . .	295
3. Opoziția – bun vs. drept . . . . .	300
4. Planul – valori și acțiuni corecte și greșite . . . . .	301
5. Acțiuni țintite – evaluarea scopului vs. mijloace . . . . .	301
6. Atacul aliatului – rușine și vinovăție . . . . .	306
7. Bătălia, revelația morală de sine și decizia morală . . . . .	307
8. Revelație tematică . . . . .	311
Tragedia Epică cu Crimă . . . . .	311
Comedie Neagră cu Crimă . . . . .	314
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	317
<b>8. Comedie: maniere și morală . . . . .</b>	<b>319</b>
Comedie: cum funcționează . . . . .	319
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Comedie . . . . .	320
Comedia în comparație cu alte genuri . . . . .	322
Exemple de Comedie . . . . .	324

Subgenuri ale Comediei . . . . .	326
Prezentare generală a poveștii de Comedie . . . . .	326
Momente-cheie ale poveștii de Comedie . . . . .	326
Slăbiciune și nevoie – discrepanța comică . . . . .	326
Rețeaua de personaje – tipuri de personaje comice . . . . .	327
Eveniment declanșator – jocul de-a capra . . . . .	330
Dorința – sfoară de rufe . . . . .	331
Opoziție – în patru colțuri . . . . .	333
Revelația – coșmar . . . . .	337
Planul – înșelătoria . . . . .	338
Acțiuni țintite – pericol total . . . . .	339
Bătălia – coșmarul coșmarurilor . . . . .	340
Revelația de sine . . . . .	341
Noul echilibru – căsătoria și noua comunitate . . . . .	342
Tema: A fi înseamnă să trăiești cu absurditatea și cu râsul . . . . .	342
REȚETA TEMATICĂ A COMEDIEI: Calea spre a fi tu însuți . . . . .	343
Subgenuri ale Comediei . . . . .	346
Cum să transcenzi povestea de Comedie . . . . .	352
Comedie Neagră . . . . .	352
Satiră . . . . .	352
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	357
<b>9. Western: ascensiunea și decăderea civilizației . . . . .</b>	<b>359</b>
<i>Shane</i> : războinicul Moise . . . . .	359
Westernul: cum funcționează . . . . .	359
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Western . . . . .	361
Westernul, comparat cu alte genuri . . . . .	363
Exemple de Western . . . . .	364
Subgenuri ale Westernului . . . . .	364
Prezentare generală a poveștii Western . . . . .	365
Momente-cheie ale poveștii Western . . . . .	365
Lumea poveștii – Lumea Nouă . . . . .	365
Rolul eroului – cowboyul ca luptător . . . . .	370
Valorile cowboyului – Codul Vestului . . . . .	372

Slăbiciunea și nevoia – singuraticul și omul rușinii . . . . .	373
Dorința – să-i salveze pe constructorii civilizației . . . . .	374
Rețeaua de personaje – eroul om obișnuit . . . . .	376
Oponenții – indienii și cowboii răi . . . . .	377
Planul oponentului – distrugere . . . . .	379
Planul – confruntare directă . . . . .	380
Bătălie – confruntarea finală . . . . .	380
Dezbaterea morală – confruntarea morală finală . . . . .	382
Revelația de sine – eternul rătăcitor . . . . .	383
Noul echilibru – bărbatul damnat . . . . .	384
Tema: A fi înseamnă o existență damnată . . . . .	384
REȚETA TEMATICĂ A WESTERNULUI: Calea luptătorului pentru cei slabi . . .	385
Cum să transcenzi povestea Western . . . . .	385
Westernul vs. Anti-Westernul și ficțiunea serioasă . . . . .	386
transcenderea genului western . . . . .	387
Poveștile istoriei și civilizației . . . . .	387
Forma povestirii anti-Western . . . . .	392
Momente-cheie ale poveștii anti-Western . . . . .	395
Lumea poveștii – orașul intruziv . . . . .	395
Erou anti-Western . . . . .	398
Valorile din anti-Western . . . . .	399
Oponentul – șeful corporației . . . . .	400
Victorie aparentă . . . . .	401
Bătălia – masacru . . . . .	401
Fără revelație de sine . . . . .	402
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	404
<b>10. Gangster: corupția afacerilor și politici . . . . .</b>	<b>405</b>
Originea poveștii cu Gangsteri . . . . .	405
Povestea cu Gangsteri: cum funcționează . . . . .	405
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Gangster . . . . .	406
Genul cu Gangsteri în comparație cu alte genuri . . . . .	410
Exemple de povești cu Gangsteri . . . . .	411
Prezentare generală a poveștii cu Gangsteri . . . . .	411
Momente-cheie ale poveștii cu Gangsteri . . . . .	411
Lumea poveștii – orașul corupt . . . . .	411

Eroul – gangsterul ca ucigaș	415
Slăbiciune și nevoie – caracter contradictoriu	416
Evenimentul declanșator – infracțiune minoră	418
Dorință – bani și imperiu	418
Aliații – membrii bandei	419
Oponenții – șeful bandei adverse, bandele rivale și polițiștii	419
Planul – înșelăciune și violență	420
Falșii aliați – membrii bandei	420
Dezvăluire – trădare	421
Acțiunile țintite – accelerarea violenței	421
Bătălia – crimă în masă sau distrugere masivă	423
Fără revelație de sine	424
Noul echilibru – moartea sau moartea sufletului	424
Tema: A fi ca sclavie a valorilor false	425
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI GANGSTER: Calea distrugerii	425
Cum să transcenzi povestea cu Gangsteri	426
De ce să asociem politica și afacerile cu genul poveștii cu Gangsteri	427
TRANSCENDERA GENULUI CU GANGSTERI: Epopeea cu Gangsteri,	
Esternul, Epopeea Economico-politică	428
Arta, povestea și jocul politicii și afacerilor	430
Momente-cheie ale poveștii Afacerilor și a Politicii = Povestea	
Capitalismului și a Republicii	433
Momente-cheie ale poveștii cu Gangsteri transcendente	433
Lumea poveștii: cultura capitalismului și a republicii	434
Rețeaua de personaje	438
Eroul – antreprenor versus șef	440
Slăbiciune și nevoie	441
Sinele sub forma unui cumpărător	442
Dorința – banii, monopolul și bogăția totală	445
Oponentul	446
Planul – să spui o poveste	448
Dezbaterea morală – dilema prizonierului	448
Dezbaterea morală – afacerile corup republica	
și dăunează adevărului	453
Bătălia – închisoare, moarte lentă și crimă	453
Revelația de sine – niciuna	454
Noul echilibru – afacerile dețin republica	455
Următoarea treaptă pe scară	456

<b>11. Fantastic: arta de a trăi</b> . . . . .	457
<i>Mary Poppins</i> . . . . .	457
Genul Fantastic: cum funcționează. . . . .	457
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Fantastic . . . . .	458
Genul Fantastic în comparație cu alte genuri . . . . .	459
Exemple de povești Fantastice . . . . .	460
Subgenurile genului Fantastic . . . . .	460
Prezentare generală a poveștii Fantastice . . . . .	461
Momente-cheie ale poveștii Fantastice . . . . .	461
Lumea poveștii . . . . .	461
Eroul – exploratorul . . . . .	467
Slăbiciune și nevoie – oprimat și orbit. . . . .	467
Dorința – explorarea unei lumi imaginare . . . . .	468
Rețeaua de personaje – personaje fantastice . . . . .	470
Oponentul – autoritățile . . . . .	471
Planul . . . . .	472
Pasaje între lumi . . . . .	473
Bucură-te de pasaj . . . . .	474
Acțiunile țintite – călătorie prin sublumi . . . . .	474
Momentul supermagic . . . . .	475
Bătălia – testul final . . . . .	476
Revelația de sine – libertate și distracție. . . . .	476
Tema: A fi înseamnă să lupți pentru a-ți realiza potențialul . . . . .	477
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI FANTASTIC: Să faci din propria viață o operă de artă . . . . .	477
Cum să transcenzi povestea Fantastică . . . . .	478
1. Povestea Fantastică cu Îngerul Călător . . . . .	479
2. Paradisul pe Pământ. . . . .	481
3. Epopee Politică Fantastică . . . . .	483
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	489
<b>12. Povestea cu Detectivi și Thrillerul: mintea și adevărul</b> . . . . .	491
Sherlock Holmes . . . . .	491
<i>Crimele din Rue Morgue</i> : originea formei cu Detectivi . . . . .	491

Povestea cu Detectivi și Thrillerul: cum funcționează . . . . .	492
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Detectiv . . . . .	493
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul Thriller . . . . .	493
Genurile cu Detectivi și Thriller în comparație cu alte genuri . . . . .	494
Exemple de povești cu Detectivi . . . . .	496
Subgenuri Detectiv . . . . .	498
Exemple de Thrillere . . . . .	498
Subgenurile Thrillerului . . . . .	499
Prezentare generală a poveștii cu Detectivi/Thriller . . . . .	499
Momente-cheie ale poveștii cu Detectivi/Thriller . . . . .	499
Planul oponentului de a comite o crimă . . . . .	500
Lumea poveștii – societatea înrobitoare . . . . .	502
Rolul eroului – căutarea adevărului . . . . .	503
Fantoma detectivului . . . . .	504
Eroul detectiv – puncte tari și puncte slabe . . . . .	505
Slăbiciunile detectivului . . . . .	507
Principala slăbiciune: Punctul de vedere limitat al detectivului. . . . .	507
Slăbiciunile eroului în Thriller: adăugarea emoției la intelect . . . . .	509
Valori – Codul detectivului . . . . .	510
Dorința detectivului – să rezolve un mister și să găsească adevărul . . . . .	511
Dorința în Thriller – să rezolve un mister în timp ce scapă de atac. . . . .	511
Oponentul detectivului – ucigașul, suspectii și misterul. . . . .	514
Planul – Investigația. . . . .	517
Planul – Investigația, etapa 1 – observarea: indicii și dezvoltării. . . . .	518
Planul oponentului – diversiuni, sensuri false și minciuni . . . . .	521
Planul – Investigația, etapa 2 – interogarea . . . . .	522
Planul – Investigația, etapa 3 – intuiție și logică inductivă . . . . .	523
Planul – Investigația, etapa 4 – memoria de tip flashback și punctul de vedere schimbat. . . . .	524
Planul – Investigația, etapa 5 – recrearea unei noi realități: povestea. . . . .	525
Dezvăluirea finală a greșelii fatale făcute de criminal . . . . .	525
Bătălia în genul Detectiv – procesul ucigașului și bătălia poveștilor . . . . .	526
Bătălia în Thriller – atacul final al oponentului. . . . .	527
Revelația de sine – detectivul își vede propria „crimă” . . . . .	528
Dezbaterea morală – justiție poetică . . . . .	528
Tema Poveștii cu Detectivi: A fi înseamnă să chestionăm și să descoperim vinovăția. . . . .	530

Tema Thrillerului: A fi înseamnă să ne descoperim adevărații dușmani . . .	530
REȚETA TEMATICĂ A GENULUI DETECTIV: Calea adevărului . . . . .	530
REȚETA TEMATICĂ A THRILLERULUI: Găsirea adevărului despre cei dragi nouă . . . . .	531
Cum să transcenzi povestea cu Detectivi/Thriller . . . . .	532
1. Povestea cu Detectivi/Thriller Universală . . . . .	533
2. Povestea Minții și a Adevărului . . . . .	536
Următoarea treaptă pe scară . . . . .	543
<b>13. Povestea de Dragoste: arta fericirii . . . . .</b>	<b>545</b>
<i>Poveste din Philadelphia: Jane Austen modernă . . . . .</i>	<i>545</i>
Povestea de Dragoste: cum funcționează . . . . .	545
Expresia narativă a Minții în Acțiune în genul de Dragoste . . . . .	546
Genul de Dragoste în comparație cu alte genuri. . . . .	546
Exemple de povești de Dragoste . . . . .	547
Subgenuri de Dragoste. . . . .	549
Prezentare generală a poveștii de Dragoste . . . . .	549
Momente-cheie ale poveștii de Dragoste. . . . .	549
Lumea poveștii/pânza și terenul de joc – mintea și corpul; sublumea exotică . . . . .	550
Tehnologia – cuvintele de dragoste. . . . .	552
Fantoma – ciclul fricii. . . . .	552
Rolul eroului – iubitul . . . . .	554
Slăbiciunea și nevoia – incapacitatea de a iubi . . . . .	554
Dorință – viață și iubire . . . . .	556
Dorință - privire, întâlnire și dor . . . . .	557
Aliați – consilieri în dragoste . . . . .	563
Rețeaua de personaje . . . . .	564
Oponentul principal – iubita/iubitul. . . . .	564
Opoziția, pasul 1 – duelul . . . . .	568
Opoziția, pasul 2 – pretendenți suplimentari . . . . .	569
Planul – escrocheria. . . . .	570
Acțiuni țintite 1 – inițierea. . . . .	573
Acțiuni țintite 2 – flirtul . . . . .	575
Acțiuni țintite 3 – seducție: primul dans verbal . . . . .	576

Revelația – primul dans.....	578
Revelația – primul sărut .....	579
Victorie aparentă – moment perfect de dragoste.....	582
Înfrângere aparentă – despărțire.....	582
Declinul moral.....	583
Bătălia cuvintelor .....	584
Revelația de sine – dubla schimbare .....	585
Noul echilibru – comuniune sau rămas-bun .....	586
Temă: A fi înseamnă a iubi .....	588
REȚETA TEMATICĂ A IUBIRII: Calea iubitului .....	588
Cum să transcenzi povestea de Dragoste. ....	590
1. Tragedia Căsătoriei Tradiționale.....	592
2. Comedia Recăsătoririi .....	593
3. Dragostea Adevărată și arta căsătoriei.....	595
Momente-cheie ale poveștii de Dragoste Adevărată.....	597
Comuniune – nuntă .....	597
Noul iubit – explorând dragostea zi de zi .....	597
Slăbiciune și nevoie – iubirea este instalată și, la fel, diferențele dintre sexe.....	597
Dorință – succes în viață.....	597
Opoziția – obstacole în calea iubirii de zi cu zi.....	598
Dezbaterea morală – problemele iubirii pe termen lung .....	598
Revelație de sine – iubirea este un întreg mod de viață.....	599
Noul echilibru – iubirea superioară .....	600
Povești despre arta căsniciei fericite .....	600
Următoarea treaptă pe scară .....	601
14. Viitorul povestirii.....	603
<b>Anexă: Cei șapte pași-cheie ai structurii poveștii .....</b>	<b>607</b>
<b>Mulțumiri .....</b>	<b>609</b>

## 1.

## Lumea ca poveste

Tot ce ai nevoie să știi despre viață poate fi găsit în povești. De ce? Pentru că poveștile definesc viața. Iar filozofiile dezvoltate de-a lungul istoriei omenirii justifică și răspund ambelor. Ca urmare, înțelegerea anatomiei unei povești este mult mai mult decât despre a scrie. Este și despre a ști cum să trăiești.

În aceste pagini vei găsi discuții aprofundate despre cele paisprezece genuri majore de povestiri care dau formă existenței umane. Vei învăța cum să le scrii – și cum să le trăiești – într-un mod care depășește banalul.

Genurile sunt tipuri de povestiri: *Detectiv*, *Dragoste*, *Acțiune*, *Fantastic* sau *Science-Fiction*, de exemplu. Atunci când înțelegem cum funcționează genurile și ce ne spun ele, putem aplica lecțiile lor în scris, dar și în viață. De pildă, știi că:

- Acțiunea se referă la succes, nu la corectitudinea morală;
- Mitul reprezintă o călătorie pentru a te înțelege pe tine însuși și a dobândi nemurirea;
- Memorialistica nu este despre trecut, este despre a-ți crea viitorul;
- Fantasticul este despre găsirea magiei în lume și în noi înșine pentru a transforma viața în artă;
- Ficțiunea cu Detectivi ne arată cum să gândim cu succes prin compararea diferitelor povești pentru a afla ce este adevărat;
- Poveștile de Dragoste dezvăluie faptul că fericirea vine din stăpânirea actului moral de a iubi o altă persoană?

În timp ce ne străduim să ne înțelegem locul în lume, credem că avem o percepție clară a problemelor. Dar problemele cu care ne confruntăm astăzi

se bazează pe modul în care lumea *pare* să funcționeze. Platon numea aceste aparențe „umbre”. Atunci când nu înțelegem cum este cu adevărat lumea – structura sa profundă –, cum ne putem integra în ea?

Soluția este să folosim poveștile ca model.

Povestea face parte în mod natural din ființele umane. Acesta este modul în care învățăm. Este modul în care procesăm lumea și în care ne găsim locul în ea. Dacă înțelegi povestea, ai o bază pentru viață.

Povestea a fost întotdeauna esențială pentru transmiterea informațiilor de la o generație la alta. Fie că este vorba de povestirea orală în jurul focului sau de parabolele din Biblie, povestea este modul în care înregistrăm și comunicăm lecțiile de viață.

Primele societăți de vânători-culegători au înțeles importanța extraordinară a poveștilor în viața lor de zi cu zi. Dar pe măsură ce societățile au dezvoltat agricultura și tehnologia a avansat, o altă mentalitate a început să prevaleze. Viața oamenilor a ajuns să fie stăpânită de munca necesară pentru a mânca și, mai târziu, pentru a obține un profit. Odată ce oamenii au început să trăiască în grupuri suficient de mari, au luat naștere religiile, pentru a le oferi norme etice cu privire la modalitatea de a trăi împreună. Poveștile au fost considerate un mijloc pentru atingerea acestui scop.

Această trecere de la întâietatea poveștii la o artă practică doar de câțiva norocoși este exprimată în celebrul comentariu al lui John Adams:

„Eu trebuie să studiez politica și războiul pentru ca fiii mei să aibă libertatea de a studia matematica și filozofia. Fiii mei ar trebui să studieze matematica și filozofia, geografia, istoria naturală și arhitectura navală, navigația, comerțul și agricultura, pentru a le da copiilor lor dreptul de a studia pictura, poezia, muzica, arhitectura, statuile, tapițeria și porțelanul.”<sup>1</sup>

Acest citat descrie o „ordine a operațiunilor” care a fost un principiu fundamental al societăților occidentale timp de secole, dacă nu chiar de milenii. Acesta apare în opera lui Aristotel, probabil unul dintre cei mai importanți filozofi ai tuturor timpurilor. Mi-am început prima carte, *Anatomia poveștii*, cu Aristotel, deoarece el a fost personajul-cheie care a stabilit diviziunea noastră modernă a cunoașterii. A scris mai întâi *Metafizica* și apoi, printre alte lucrări, *Etica* și mai târziu *Poetica*.

<sup>1</sup> Scrisoare de la John Adams către soția sa, Abigail, 12 mai 1780.

Deoarece metafizica este studiul primelor principii, această ordine are sens. Etica este despre cum să trăiești o viață morală. Poetica este teoria și practica povestirii. Pentru Aristotel, aceasta includea explorarea principalelor genuri ale epocii sale: poezia epică, tragedia și comedia.

O versiune a acestei ierarhii a cunoștințelor este ceea ce ni se predă și astăzi. Ni se spune că matematica și științele sunt esențiale pentru succesul nostru viitor, în timp ce pictura, muzica și teatrul sunt activități extracurriculare. Poveștile sunt distracții, ceva care ne abate atenția de la problemele noastre după o zi lungă. Poveștile sunt ceva ce puțini oameni creativi scriu, ceva pentru care și mai puțini sunt plătiți, în vreme ce noi, ceilalți, ne bucurăm de ele în timpul liber.

Totuși, există și un alt mod de a privi lucrurile. Poveștile nu sunt doar forme de divertisment; ele încapsulează totul, de la principiile de bază ale organizării lumii până la modul în care ar trebui să ne trăim viața în această lume. În acest sens, totul ține de poetică.

**PUNCT-CHEIE:** A vedea lumea prin prisma poveștii marchează o schimbare revoluționară a perspectivei din care privim lumea și este opusul a ceea ce am fost învățați.

Toate lucrurile pe care le credeam mai importante decât poveștile, cum ar fi moralitatea, cultura, societatea, religia, sportul și războiul, sunt pur și simplu diferite tipuri de povești. Noi, oamenii, suntem în esență animale care povestesc.

Luați în considerare acest citat din romanul *Persoana întâi* (2018) al lui Richard Flanagan, în care artistul escroc „Ziggy” Heidl explică motivul succesului său:

„Am inventat-o. În fiecare zi, la fel ca și tine. *Ca un scriitor...* Ce crezi că este un om de afaceri? Un politician? Ei sunt vrăjitori – ei inventează lucruri. Poveștile sunt tot ce avem pentru a ne ține împreună. Religia, știința, banii – toate sunt doar povești.”

Povestea este o filozofie de viață exprimată prin personaje, intrigă și emoții. Ea arată viața ca artă. Acesta este motivul pentru care poveștile sunt elementele de bază universale ale religiei și au fost întotdeauna. Povestea transcende religiile particulare, fiecare dintre acestea fiind o colecție de povești despre cum să trăiești o viață etică. Găsim aceste povești în Vechiul

Testament (iudaism) și în Noul Testament (creștinism), în Coran (islam), în Upanișade (hinduism), în I Ching (confucianism) și în multe alte texte. Religia universală a poveștii este motivul pentru care romanele, seriile de televiziune, filmele, piesele de teatru și jocurile video pe care le vedem astăzi definesc cultura lumii laice.

Arta povestirii influențează fiecare aspect al vieții unei persoane. Gândiți-vă cum merg afacerile cu ajutorul publicității. Tot ceea ce cum-părăm și vindem este parte a unei povești. Creșterea și educarea copilului sunt pline de povești. Le spunem povești copiilor noștri la culcare. Le spunem povești adolescenților noștri pentru a-i împiedica să consume droguri. Și trebuie să fim povestitori mai buni decât ceilalți care încearcă să îi influențeze.

La locul de muncă, trebuie să spunem o poveste convingătoare pentru a stimula afacerile. O poveste bună poate decide dacă putem plăti chiria.

Politica folosește povestea pentru a exercita puterea. Adlai Stevenson a observat odată: „În perioada clasică, atunci când Cicero termina de vorbit, poporul spunea: «Ce bine a vorbit!», dar când Demostene termina de vorbit, poporul spunea: «Să mărșăluim!»<sup>2</sup> Transformarea cuvintelor în acțiune reprezintă distincția centrală în comunicare.

**PUNCT-CHEIE:** *Poveștile sunt hărți ale umanității.*

De ce unele mituri antice rezistă de secole? Ele nu sunt doar divertisment; sunt instructive. În primul rând, ele explică lumea fizică. De exemplu, povestea Persefonei și de ce avem iarnă. Mai credem încă faptul că anotimpurile funcționează în acest fel? Nu, dar ne ajută să ne împăcăm cu zilele mai reci și nopțile mai lungi.

Miturile ne oferă, de asemenea, structuri sociale. O epopee este definită în mod clasic ca povestea unui individ sau a unei familii ale cărei acțiuni determină soarta unei națiuni. Poemul epic al lui Homer, *Iliada*, arată felul în care regimul monarhic combinat cu alianțele și geloziile personale au cauzat un război de zece ani, care i-a distrus pe toți cei prinși în măcel.

**PUNCT-CHEIE:** *Dacă viața omenească este poetică, atunci cunoașterea pe care o obținem din povești este cea mai mare cunoaștere dintre toate.*

<sup>2</sup> Adlai Stevenson, prezentându-l pe John F. Kennedy în 1960, citat în *Adlai Stevenson și lumea: viața lui Adlai E. Stevenson* (1977), de John Bartlow Martin, p. 549.

Odată ce am înțeles că întreaga viață omenească este o formă de poveste, următorul pas devine clar: genurile sunt portalurile către această lume.

Fiecare dintre diversele genuri – *Detectiv*, *Dragoste*, *Fantastic* și celelalte – este o fereastră unică asupra modului în care funcționează un anumit aspect al lumii și asupra celui mai bun mod de a-l aborda. Scriitorii au o perspectivă unică, pentru că este treaba lor să gândească în termenii unor lumi diferite și ai unor structuri mai profunde. Dacă doresc să scrie povești care să obțină succes la critică și la public, trebuie să ia în considerare elemente precum moralitatea și punctul de vedere. Moralitatea se referă la modul în care acțiunile unui personaj îi afectează pe ceilalți. De aceea, în capitolul „Crimă” discutăm despre codul moral al eroului și al oponentului său. În timp ce toate poveștile au nevoie de un punct de vedere, genul *Detectiv* explorează modul în care acest fapt limitează și dă putere minții umane.

Scopul acestei cărți este de a dezvălui lumii structurile profunde ale poveștii și genului. De aceea, această carte poate fi citită pe două niveluri. Primul oferă informații specifice, tehnice, despre cum să scrii povești extraordinare care se vând. Al doilea explorează probleme filozofice folosind genul acela de privire cu raze X care poate îmbogăți și schimba viața oricui.

## Reguli de joc

Singurul mod prin care un scriitor poate avea succes în orice mediu este să respecte cele trei reguli nescrise care definesc astăzi arta de a povesti.

### **REGULA 1. În afacerile cu povești, totul este despre a cumpăra și a vinde genuri**

Genurile sunt mult mai mult decât tipuri de povestiri. Ele sunt vedetele lumii poveștilor care au obținut un succes public imens de-a lungul secolelor. Scriitorii care doresc să aibă succes profesional trebuie să scrie poveștile pe care mediul de afaceri dorește să le cumpere. Mai simplu spus, jocul povestirii se câștigă prin stăpânirea structurii genurilor.

Fiecare gen major are între cincisprezece și douăzeci de „momente-cheie” specializate, sau evenimente-cheie ale intrigii, care determină forma respectivă. Aceste momente ale intrigii au, de departe, mai multă legătură cu succesul unei povestiri decât orice alt element.

De asemenea, acestea sunt motivele pentru care oamenii aleg să citească sau să urmărească din nou și din nou un anumit gen. Dacă aceste momente-cheie clasice ale intrigii nu sunt prezente, povestea nu va fi populară. Punct. De exemplu, o poveste de Dragoste fără „primul dans” îi va supăra pe fanaticii poveștilor de Dragoste.

## Genurile sunt sisteme de povești

La nivel profesional, jocul este câștigat sau pierdut în funcție de cât de bine își execută scriitorul genul specific. Aceasta este o provocare majoră. Mulți scriitori cred că pot stăpâni genul pur și simplu prin introducerea câtorva „tropi” ai formei. Un trop este un element individual de poveste, cum ar fi un personaj, un dispozitiv al intrigii, o temă în variațiuni, o imagine recurentă sau chiar un slogan din dialog. Cei mai buni autori înțeleg că tropii sunt doar ornamentele de deasupra. Adevăratul mecanism pentru un bestseller convingător este structura de sub tropi.

Momentele-cheie ale unui gen se conectează pe dedesubt pentru a forma un întreg sistem de poveste, care exprimă o filozofie unică de viață. Fiecare moment-cheie este eficient deoarece a fost stabilit ca parte a unei structuri mai profunde prin care scriitorul conduce publicul. Înșiruirea de momente-cheie ale intrigii este cea care dă publicul pe spate.

**PUNCT-CHEIE:** Trebuie să atingi *toate* momentele-cheie ale intrigii specifice genului (genurilor) pe care l-ai (le-ai) ales.

Fiecare gen folosește o strategie specifică pentru a-și exprima filosofia. Marele arhitect Louis Sullivan numea acest lucru prin sintagma „forma urmează funcția”. Filozofic vorbind, genurile sunt formele platonice, structurile de dincolo de „umbre” care ne explică viața cu adevărat. Fiecare poveste prezintă o anumită provocare; genul oferă structura pentru rezolvarea acesteia.

**PUNCT-CHEIE:** Principala funcție a momentelor-cheie specifice fiecărui gen este să exprime tema unică/filozofia de viață a acelei forme.

## Diversitatea nesfârșită a genurilor

Povestea a evoluat și s-a diversificat de-a lungul a mii de ani. Genurile sunt rezultatul diverselor influențe: mintea umană, natura mediului (roman, film sau televiziune) și cultura particulară în care genul s-a dezvoltat pentru prima dată.

În funcție de modul în care se clasifică genurile, ar putea fi șase, șapte, treizeci și două, sute sau chiar mii. Aici, le vom trece în revistă pe cele paisprezece pe care eu le consider cele mai influente.

**PUNCT-CHEIE:** Cele paisprezece genuri majore din această carte, singure sau în combinație, alcătuiesc 99% din formele de povestire de astăzi, inclusiv romane, filme, televiziune, piese de teatru și jocuri video.

Cele paisprezece genuri majore sunt: Horror, Acțiune, Mit, Memorialistic, Maturizare, Science-Fiction, Crimă, Comedie, Western, Gangster, Fantastic, Thriller, Detectiv și Dragoste. Notă: ordinea de prezentare este esențială.

Multe dintre aceste genuri se grupează în familii care au anumite caracteristici comune: Mit (Mit, Acțiune, Western), Crimă (Detectiv, Crimă, Thriller, Gangster) și Ficțiune Speculativă (Horror, Science-Fiction, Fantastic).

Fiecare dintre cele paisprezece genuri majore poate fi împărțit în subgenuri, iar noi vom discuta despre cele mai importante. De exemplu, povestea cu Jaf (Caper, n.tr.) este o formă populară de Acțiune și Crimă. Aceste subgenuri se diversifică în sute de sub-subgenuri, dar principalele momente-cheie specifice sunt aceleași.

**PUNCT-CHEIE:** Scriitorii trebuie să știe cum funcționează toate genurile majore.

De ce? În primul rând, o anumită cunoaștere a tuturor formelor te ajută să scrii mai bine genul tău specific. În al doilea rând, poți combina genurile într-un mod pe care lumea nu l-a văzut încă. Acest lucru îți sporește șansele de succes.

## **REGULA 2. Poveștile populare de azi combină 3-4 genuri**

Stăpânirea unui singur gen era suficientă. Nu mai este cazul. Problema cu acea strategie este că, în prezent, puține povești se limitează la o singură formă. În schimb, majoritatea poveștilor sunt o combinație de două, trei sau chiar patru genuri.

Mixarea genurilor este modul în care funcționează jocul în orice mediu, indiferent cât de inteligent ești, cât de mult muncești, pe cine cunoști sau cum îți comercializezi munca. Strategia de a spune povești amestecând genurile a fost responsabilă pentru reușita filmelor de succes și a cărților bine vândute încă de când George Lucas a folosit-o în *Războiul Stelelor (Star Wars)*.