

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ
& ΟΝΕΙΡΑ

Διάλογοι και
Κουβέντες

Τι θα γινόταν αν...

ΜΠΛΟΚ ΙΔΕΩΝ

ΟΙ ΔΙΚΕΣ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

ΜΕ ΠΟΛΥ ΧΩΡΟ
ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΟΥ
ΙΔΕΕΣ

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Δρόμοι γεμάτοι μυστήριο

ΑΠΡΟΣΜΕΝΕΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΑΛΛΟΚΟΤΑ ΣΚΗΝΙΚΑ

Κλασικές πλοκές

Χαρακτήρες



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΤΑΚΗ

ΜΠΛΟΚ ΙΔΕΩΝ ΟΙ ΔΙΚΕΣ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ



Ιδέες για τις ιστορίες τ...



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΤΑΚΗ





Σ' αυτό το μπλοκ...

θα βρεις προτάσεις, χρήσιμες συμβουλές αλλά και εικόνες που θα σε βοηθήσουν να γράψεις τις ιδέες σου – την πρώτη ύλη μιας ιστορίας.

Γέμισε τις σελίδες του με σημειώσεις, ιδέες για χαρακτήρες, τοποθεσίες, σκελετούς για την πλοκή, λίστες, παρατηρήσεις κι ό,τι άλλο σου ξυπνάει τη φαντασία. Στις τελευταίες σελίδες θα βρεις προτάσεις για το πώς να φτιάξεις τις δικές σου ιστορίες από όλες αυτές τις ιδέες.



Γύρισε τη σελίδα και άρχισε να γράφεις...



απόχρωση νεύρα
διαγαλαξιακός
παραξενιά σύρσιμο

ΠΕΙΡΑΜΑ
διόσωση
ζωή
μυστικά

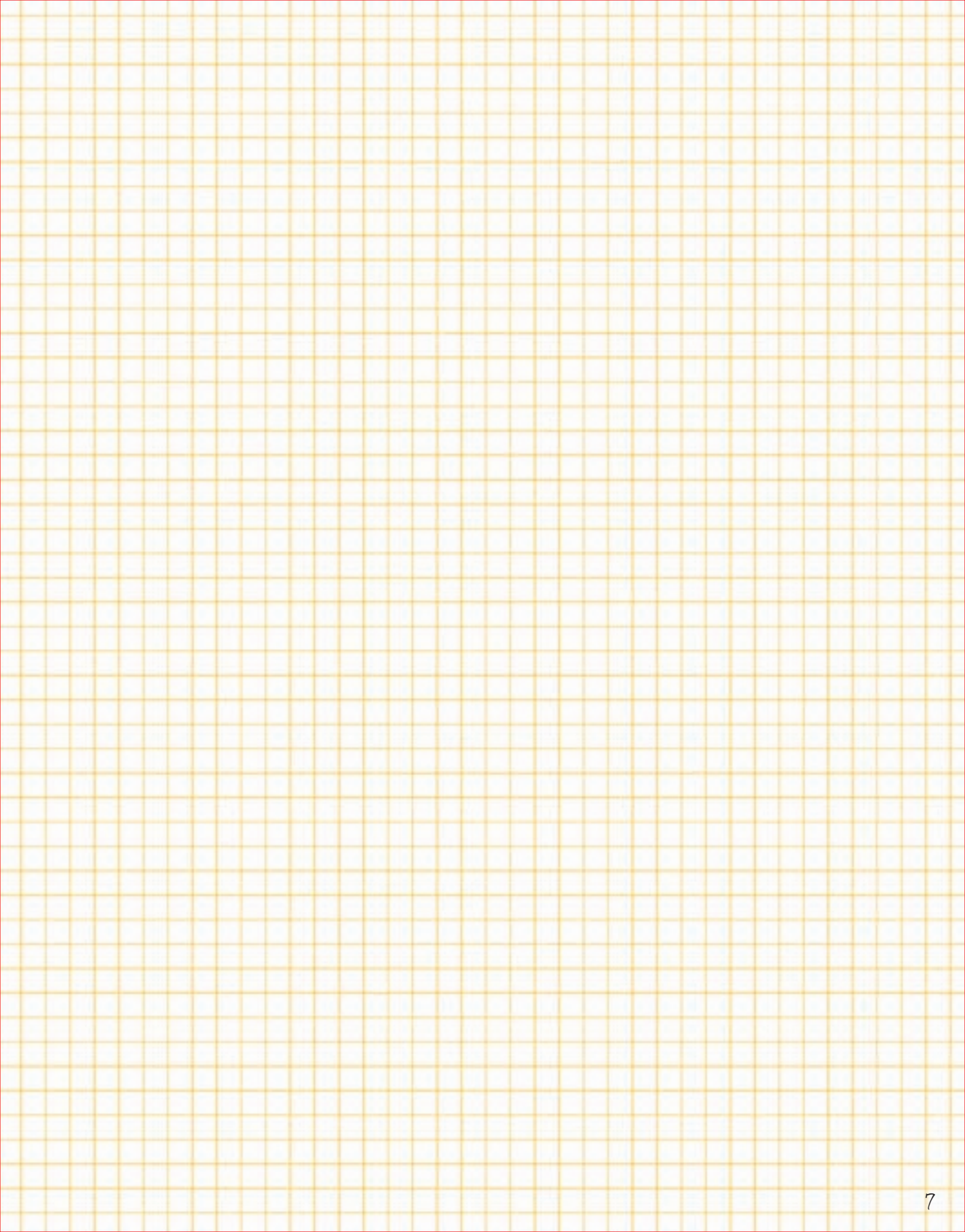
Κάποιοι συγγραφείς σημειώνουν τις πρώτες, εντελώς τυχαίες λέξεις που τους έρχονται στο μυαλό σ' ένα κομμάτι χαρτί. Προσπαθούν, όμως, οι λέξεις αυτές να διεγείρουν τη φαντασία, αφού θα τις χρησιμοποιήσουν για να ξεκινήσουν μια καινούρια ιστορία.

Πείνα
εριστικός
ΤΡΑΓΩΔΙΑ
καυχησιάρης
σωδικά μοίρα
παράδοση
γλίτσα
τέλειος
προδοσία
μικροσκοπικός
χαρά

Κάποιοι άλλοι βρίσκουν
πρώτα τον τίτλο και πάνω
σ' αυτόν χτίζουν
την ιστορία.



Ιδέες για τίτλους:



Ο συγγραφέας Κρίστοφερ Μπούκερ έγραψε πως όλες οι ιστορίες βασίζονται πάνω σε εφτά βασικά είδη πλοκής:

1 Αντιμετωπίζοντας το τέρας

Ο βασικός χαρακτήρας αντιμετωπίζει έναν ισχυρό εχθρό, μια απειλή για την κοινωνία. Στο βιβλίο *Δράκουλας* του Μπραμ Στόκερ το τέρας είναι ένας βρικόλακας.

2 Από τ' αλώνια στα σαλόνια

Ο ήρωας αποκτά πλούτη, δύναμη ή ό,τι άλλο επιθυμεί. Στο μυθιστόρημα *Οι άθλιοι* του Βικτόρ Ουγκό, ο ήρωας καταφέρνει να ξεφύγει από τη φτώχεια και να γίνει δήμαρχος.

3 Η αναζήτηση

Ο ήρωας ξεκινά μια πορεία μαζί με τους συντρόφους του σε αναζήτηση κάποιου σημαντικού αντικειμένου, προσώπου ή τόπου. Αντιμετωπίζουν πολλά εμπόδια στη διαδρομή.

4 Ταξίδι και επιστροφή

Ο βασικός χαρακτήρας ταξιδεύει σε μια άγνωστη χώρα και επιστρέφει σοφότερος, αφού αντιμετωπίσει πολλές δυσκολίες.

5 Κωμωδία

Ο ήρωας ξεπερνά τελικά μία ή περισσότερες αποτυχίες. Η ιστορία είναι αστεία και έχει καλό τέλος. Πολλές ρομαντικές ιστορίες είναι κωμωδίες.

6 Τραγωδία

Ο ήρωας έχει κάποιο τρομερό ελάττωμα ή κάνει ένα φρικτό λάθος το οποίο τον οδηγεί στην πτώση του, όπως για παράδειγμα στο θεατρικό έργο *Άμλετ* του Σαίξπηρ.

7 Αλλαγή

Ένα πολύ σημαντικό γεγονός προκαλεί μια μεγάλη αλλαγή στον ήρωα, συνήθως κάνοντάς τον καλύτερο άνθρωπο, όπως για παράδειγμα στο βιβλίο του Καρόλου Ντίκενς *Χριστουγεννιάτικη ιστορία*.

Δε χρειάζεται να παίρνεις κάθε πλοκή κυριολεκτικά. Για παράδειγμα, το «τέρας» στο πρώτο είδος πλοκής μπορεί να είναι άνθρωπος. Οι συγγραφείς συχνά μπλέκουν περισσότερα από ένα είδη πλοκής στις ιστορίες τους.

Μια αποθήκη
χαρακτήρων...
μπορεί να αποδειχτεί
πολύ χρήσιμη όταν
θες να ξεκινήσεις μια
καινούρια ιστορία.



**Μυστηρώδης
άγνωστος**

Εκκεντρική ιδιοφυΐα

Εγκληματίας
με χρυσή καρδιά



ΣΟΥΠΕΡ ΗΡΩΑΣ

Φαμι φατιάδ
(όμορφη αλλά μοιραία γυναίκα)

Βασανισμένος
καλλιτέχνης

**ΚΥΝΗΓΗΜΕΝΟΣ
ΠΑΡΑΝΟΜΟΣ**



Τραγικός ήρωας



*Αρραβωμένος
καθηγητής*

Ατρόμητος στρατιώτης

κλόουν

Κορίτσι ή αγόρι
της διπλανής
πόρτας



*Ερωτευμένο
ζευγάρι*



Παιρική
φιγούρα

Αθλητικός έφηβος

**ΑΡΧΟΝΤΑΣ
ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ**



Εξωγήινος εισβολέας

Πλακατζής

ΜΙΚΡΟΣ ΠΑΝΕΞΥΓΓΙΝΟΣ
ΑΔΕΡΦΟΣ

Νεραϊδονοιά

Πάντα μπορείς να
συνδυάσεις διάφορους
χαρακτήρες από
την αποθήκη σου σε έναν.

Ιππότης
σε
αποστολή + μητρική
φιγούρα =



Οι αναμνήσεις...

είναι εξαιρετική πηγή ιδεών.

Μερικές φορές ολόκληρες ιστορίες

βασίζονται σε δύσκολες

ή συναρπαστικές εμπειρίες.

Η Άννα Φρανκ
έγραψε ένα ημερολόγιο
όσο κρυβόταν υλεισμένη
σ' ένα σπίτι για δύο χρόνια
κατά τη διάρκεια του
Β' Παγκόσμιου πολέμου για
να γλιτώσει από τους ναζί.
Το ημερολόγιό της είναι πια
ένα διάσημο βιβλίο που
έχει τίτλο *Το ημερολόγιο
της Άννας Φρανκ*.



