

TÝDEN 3 – Osnova je král a děj je jeho pobočník

Každý příběh potřebuje dynamiku. Jak ho vystavět, napsat čtivě tak, aby ho čtenář neodložil.

"Nepotřebuješ složitý plán. Potřebuješ vědět, co nevynechat. A proč."

Cíl: naučit se vystavět děj, držet čtenářovu pozornost

Nechci tě vyděsit, ani otrávit, ale **OSNOVA** je základ. Učitelka češtiny už na ZŠ věděla, proč při každém slohu mlátí žákům do hlavy: "Nejdříve si napíšeme osnovu. Úvod, stať a konec." Otrávení, znechucení a znudění žáci tedy psali...

Ať už ve své praxi nebo na různých kurzech psaní jsem zažila dost intuitivních psavců, kteří se rozhodli naprosto vymanit jakýchkoliv struktur a řádů a osnovu ignorovali. Asi tušíš, že to nebyl dobrý směr. Opravdu to nebylo ke čtení. Připomínalo to zápisky z pobytu v léčebně chorých na hlavu.

Pamatuj si:

1. Uved' čtenáře do děje.

Nemusí to být pouze popis - bylo nebylo tam a tam. Nemusí to být ani deset stran popisu nádherné malebné valašské krajiny s bzučícími včelkami a zelenou trávou a lá Marie Pujmanová. Můžeš do příběhu klidně skočit po hlavě odstavcem, kdy sdělíš kde jsme a proč. Nebo ještě rychleji tak, že skočíš doprostřed děje svého úvodu, a než skončíš první kapitolu, tak se dozvíme, o co jde.

Nebo ještě víc na férovku - dialogem. Postavy, které vedou dialog v něm prozradí, kde jsou a co se řeší a co řešit budou.

2. Stať - střed - o čem.

Samotný děj příběhu. Od úvodní situace se nám něco semlelo, něco stalo. Postavy to nějak vyřeší. Samozřejmě nic nezůstane tak, jak bylo. Protože je nějaký vývoj v okolí, vývoj v chování postav. Každá akce, která se stane má nějakou reakci. Zanechá otisk, a to jak v prostředí, tak v postavách. Pokud ne, nepůsobí to důvěryhodně. A celý ten příběh se na konci této fáze vyvede k pointě. Prostě ke konci. Nemusí být pouze jedna situace. Když už to vypadá na konec, může se něco dalšího stát a zase se to řeší a dovede ke konci. Maximálně ještě jedna pidi zápleтка. A definitivně pointa.

Neopakuj vzorec (akce - reakce - už je to ok, jdeme do finále - prásk ho, spadl mi květináč na hlavu - musím znovu něco řešit) více jak 2-3x. Pokud to budeš opakovat donekonečna, hlavního hrdinu utrápíš a čtenáře taky.

3. Konec.

Uzavřeš tuto dějovou linku. Jak?

Definitivně dovedeš vše ke konci s nějakým ponaučením. Můžeš také nechat tajemství, aby si čtenář sám přebíral, jak to vlastně skončilo. Takový ten nevyřešený konec. Ale pozor, ať místo tajemství není frustrace.

Můžeš nechat otevřený konec, tak abys mohla navázat pokračováním.

Můžeš i v nejlepším přestat (a udělat si tak most k pokračování). Ale to fakt s citem, stejně jako s nevyřešeným koncem.

Osnova z období klasicismu:

1. Expozice (úvod do děje) - platí vše viz. výše.

2. Kolize - to je ta první dějová zápleтка. Je krásný den a najednou přijde mrak, zvedne se vítr a odnese to střechu nebo neodnese. Přijde tornádo nebo ne. Postavy na to musí reagovat, musí to řešit, musí se u toho nějak projevit. Děj začíná gradovat. Postavy se nám otevírají. Ukazují své charaktery.

3. Krize - vyvrcholení toho, co je rozehrané v kolizi. Střecha se zvedne a udělá pa pá zrovna v té největší průtrži mračen. Ale dobrý, přestalo pršet. Můžeme začít uklízet a nějak to prostě vyřešit. A zase: jak reagují postavy?

4. Peripetie - nečekaný zvrat. Do nastálého klidu hod' bombu. Zase se to musí zašmodrchat. Hraj si s emocemi. A doved' děj zase do klidu.

5. Katastrofa - původně model pro tragédie, kde se všichni zapíchli, otrávil a byl klid. Říkejme tomu třeba Finále nebo Konec. Ukončení dějové linky. A zase platí vše, co je napsáno výše pro konec.

Ukážeme si to na Popelce:

Naprostu známý příběh si rozebereme podle klasicistní osnovy.

1. EXPOZICE – ÚVOD DO DĚJE – POPIS SITUACE:

SEZNAMUJEME SE S POPELKOU. JE TO ZNEUŽÍVANÁ A VYUŽÍVANÁ HOLKA, KTERÁ MÁ SVÉ TAJNÉ SNY A PŘÁNÍ.

2. KOLIZE – ZÁPLETKA – DĚJ NÁM ZAČÍNÁ TROCHU GRADOVAT:

POPELKA BY RÁDA NA PLES. MACECHA JI PONÍŽÍ JEŠTĚ VÍC – HRÁCH A ČOČKA K PŘEBRÁNÍ.

3. KRIZE – VYVRCHOLENÍ AKCE ROZEHRANÉ V KOLIZI:

DOSTANE SE NA PLES. POTKÁVÁ SE S PRINCEM. PŘÍBĚH BY KLIDNĚ MOHL SKONČIT. MISE SPLNĚNA. POPELKA PRINCE POTKALA. ALE LEPŠÍ JE NENECHAT ČTENÁŘE V KLIDU A ZAMOTAT TO ZNOVUNĚČÍM DALŠÍM (PERIPETIÍ).

4. PERIPETIE – PŘEKVAPIVÝ ZVRAT UDÁLOSTÍ:

ODBÍJÍ PŮLNOC A POPELKA MUSÍ ZMIZET. ZTRÁCÍ STŘEVÍČEK.

5. KATASTROFA – PROTOŽE TOTO SCHÉMA FUNGUJE OPRAVDU UŽ OD ANTICKÉ TRAGÉDIE, PROTO KATASTROFA. ŘEKNĚME SPÍŠ UKONČENÍ DĚJE:

PRINC SI SVOU POPELKU NAJDE. SVATBA.

Úkol č.1: Vyber si jednu variantu (nebo vymysli svou) a napiš krátce příběh O popelce. Podle té osnovy musí příběh fungovat v každé době. Příběh jako takový. A ta doba dá příběhu navíc ještě další dimenzi, šťávu... Už Čechov měl pravidlo: Je to tzv: Pravidlo Čechovovy flinty na zdi. Pokud visí na zdi flinta, musí vystřelit.

Co tím chci říct?

Když v příběhu něco použiji, mělo by to tam hrát – tj. i výběr doby, ve kterém se příběh odehrává.

NAPÍŠEME NOVOU POPELKU:

- JE ROK 1350, ČESKÉ KRÁLOVSTVÍ
- JE ROK 2351, GALAXIE QUO
- JE ROK 2021, NEJMENOVANÉ MĚSTO

Úkol č.2: Ze svého příběhu O Popelce udělej novou Popelku. Něco zásadního tam změň a Popelka už nikdy nebude to, co bývala. To jsi zrovna vymyslel svou **první jedinečnou zápletku**.

Reflexe:

Co je největší "aha" z hlediska děje? Co jsi doteď psal, ale nestrukturoval?

CO UMÍM, CO JSEM SI VYZKOUŠEL?

- Struktura není můj nepřítel. Osnova mě vede a pomáhá v příběhu.
- Rozfázovat osnovu pro ucelený příběh.
- Vyprávět příběh podle osnovy.
- Také doba a místo mají v příběhu svou roli.
- Příběh musí jako takový fungovat napříč dobou, ale doba a místo ho obohatí.
- Vymyslet zápletku.