

## Kosmonaut

praktická ukázka stavby příběhu od A do Z

**1. Výběr tématu**

tj. o čem chci příběh – o válce, lásce, nemoci, konci světa, domově, přátelství?  
Naše volba: *PRÁTELSTVÍ*

**2. Pomocí myšlenkové mapy větíme vybrané téma co nejrozličnějšími směry:**



Naše volba: *SPŘÁTELENÍ NEPŘÁTEL*



**3. Základní kameny příběhu:** Prostředí, hrdina, problém.  
Pomocí brainstormingu hledáme co nejvíce variant.

**a) Prostředí:** Poušť, vesmír, knihovna, školní jídelna, školní zájezd, pláž u moře, nemocnice, prales, opuštěný ostrov, kosmická loď, nedotknutá planetka, hora, banka, věznice.

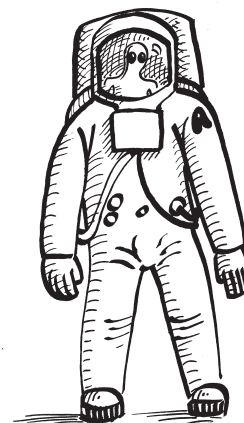
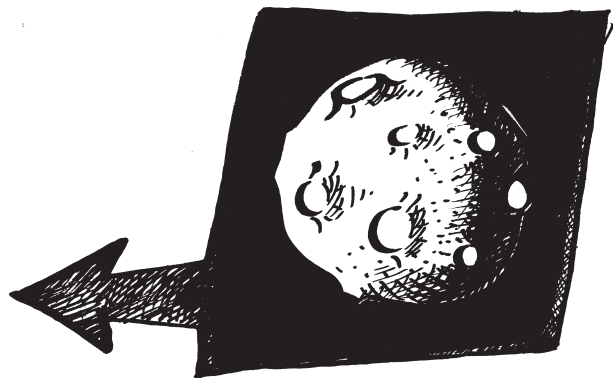
naše volba: *NEDOTKNUTÁ PLANETKA*

**b) Hrdina:** zhasínající hvězda, nově zrozená hvězda, Slunce, Měsíc, naše planeta, hodný mimozemšťan, zlý mimozemšťan, ztracený mimozemšťan, mimozemská bylina, ztracený kosmonaut, letící kometa, vyhasínající Slunce, Měsíc a Slunce jako zamilovaný pár, neobjevená planetka, planetka vyloučená ze sluneční soustavy atd.

naše volba: *KOSMONAUT*

**c) Problém:** kosmonautovi dochází kyslík, rozbije se mu teleport, ztratí kontakt s mateřskou lodí, loď odletí pryč, kosmonaut potká mimozemskou civilizaci, kosmonauta unese létající talíř atd.

naše volba: *POROUCANÝ TELEPORT*



Náš příběh lze shrnout do jednoduché věty, představující základní kameny a problém příběhu: *Kosmonaut zkoumá život na vzdálených planetkách, když v tom se mu rozbije teleport.*

#### 4. Stavba překážek druhého dějství, uceleného řetězce:

- Kosmonaut do porouchaného teleportu tluče pěstičkou, ale ten ne a ne naskočit.
- Volá vysílačkou o pomoc, ale nikdo neodpovídá.
- Zkouší vyměnit baterie, a při tom mu všechny odletí ve vakuu pryč.
- Kosmonaut za nimi marně běhá, ale pochytat je se mu nepodaří. (Jdeme-li cestou *diagramu hory*, je toto tzv. nezdar falešného plánu. Náhradní baterie jsou planou nadějí a hrdina musí cestu domů nalézt bez technických vymožeností)
- Neřízeným pobíháním po planetce kosmonaut schází z cesty a ztratí se.
- Kouká do mapy, kde si všimne jezírka s vodou a alkalickými kovy.
- Rozhodne se k němu vydat, aby vyrobil novou baterii.
- Omylem dochází ne k jezírku, ale k jeskyni, kde nedopatřením probudí spící příšera.
- II. bod obratu, hrdina je v pasti, téměř umírá, situace spěje k neúspěchu: Osamělá příšera sice kosmonauta nesežere, ale nechce již být sama, proto nechce kosmonauta z jeskyně pustit.



#### 5. Závěrečná bitva: Rozřešení našeho příběhu, vyvrcholení dobrodružství.

Naše volba: *Kosmonaut nabízí výměnou za svobodu vysílačku a přátelství na dálku. Příšera souhlasí a dopraví kosmonauta svou kilometrovou natahovací rukou zpět na mateřskou loď.*

#### 6. Jak svět pokračuje dále: Krátké třetí dějství, jenž ukáže, že svět je opět v pořádku.

Naše volba: *Kosmonaut se šťastně vrátil domů a on a příšera zůstali vysílačkovými kamarády napařád.*

#### 7. Větný vzoreček:

*[Hrdina] řeší [problém], reaguje [jednáním], a nakonec [problém] vyřeší [závěrečnou bitvou].*

*[Kosmonaut] řeší [porouchaný teleport], reaguje [vydává se na průzkum planetky], a nakonec [porouchaný teleport] vyřeší [nechá se příšerou dopravit zpět do bezpečí].*

#### 8. Kontrolní otázky:

- Reaguje můj hrdina na I. bod obratu (problém) jednáním?  
*Ano, v našem příkladu kosmonaut nadobro ztrácí baterie a vyráží na obchůzku po planetce.*
- Je zřejmé, kdo je můj hrdina a sleduji jej od začátku až do konce?  
*Ano, kosmonaut je postavou, která řeší problém, a sledujeme jej až do zdárného návratu domů.*
- Je problém mého hrdiny vyřešen v závěrečné bitvě?  
*Ano, spřátelená příšera jej bezpečně dopraví na mateřskou loď i bez teleportu.*
- Má můj film dostatek překážek?  
*Ano, od porouchání teleportu čelí kosmonaut dalším a dalším překážkám.*
- Navazují na sebe překážky? Neopakují jen stále tu samou překážku dokola?  
*Ano, navazují, ztracené baterie jej přimějí vytáhnout mapu, hledat jezírko, nalézt omylem v jeskyni příšera, spřátelit se s ní.*
- Prošel můj hrdina vývojem? Je jiný, než na začátku dobrodružství?  
*Ano, náš průzkumník planety si z výpravy veze zkušenost v podobě netradičního přátelství na celý život.*

