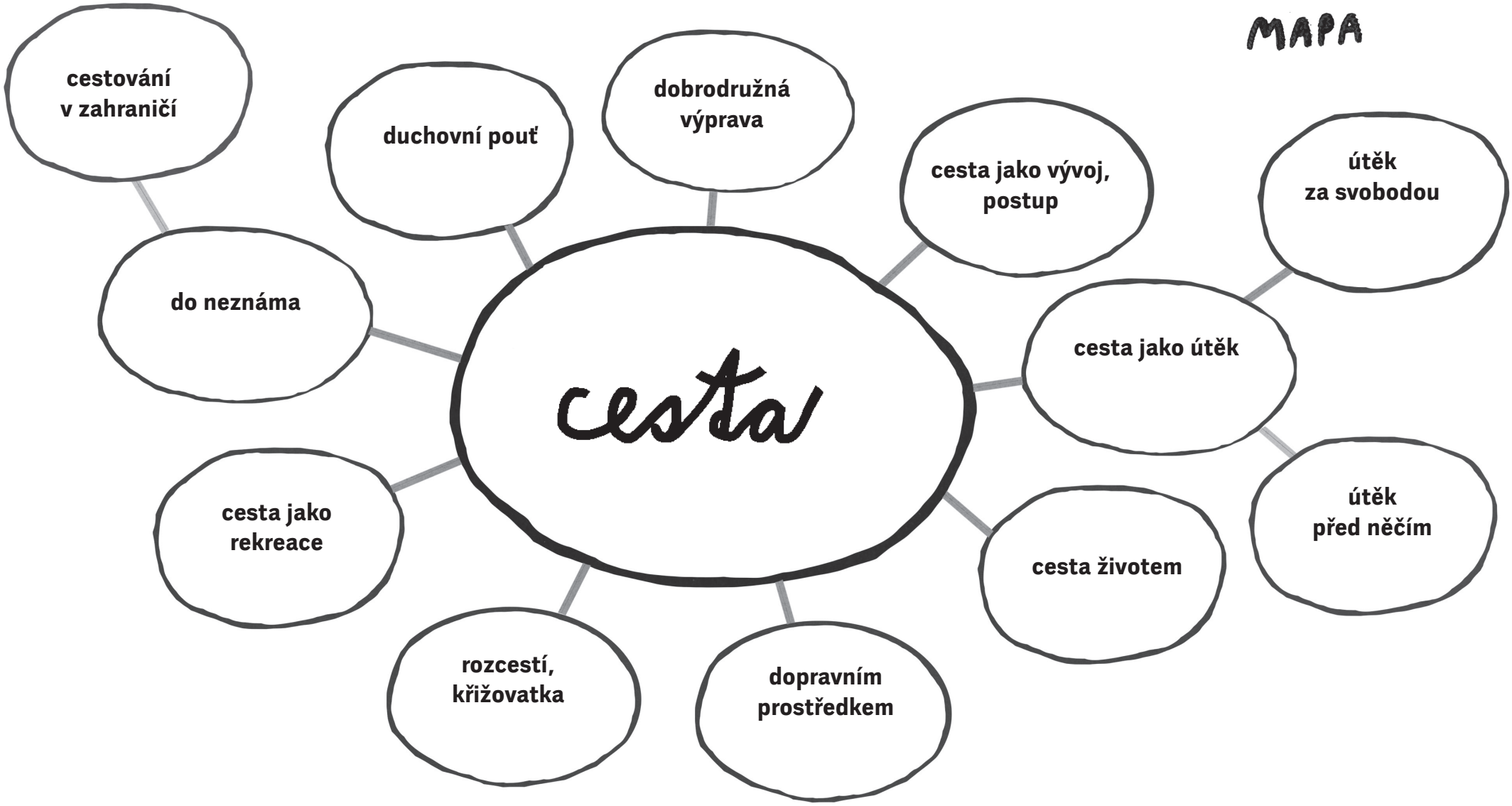
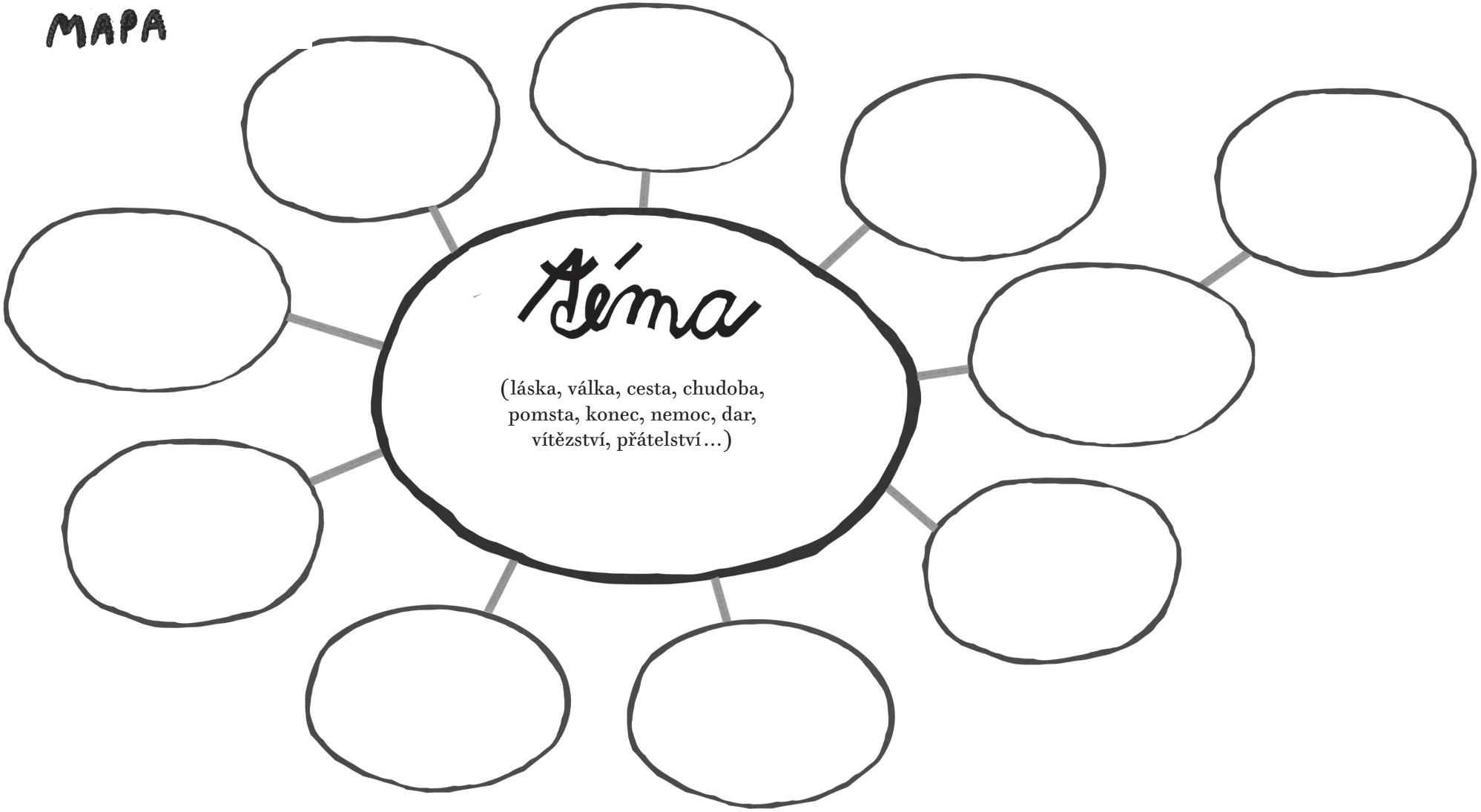
MYŠLENKOVÁ MAPA



MYŠLENKOVÁ MAPA



ČASOVÁ OSA

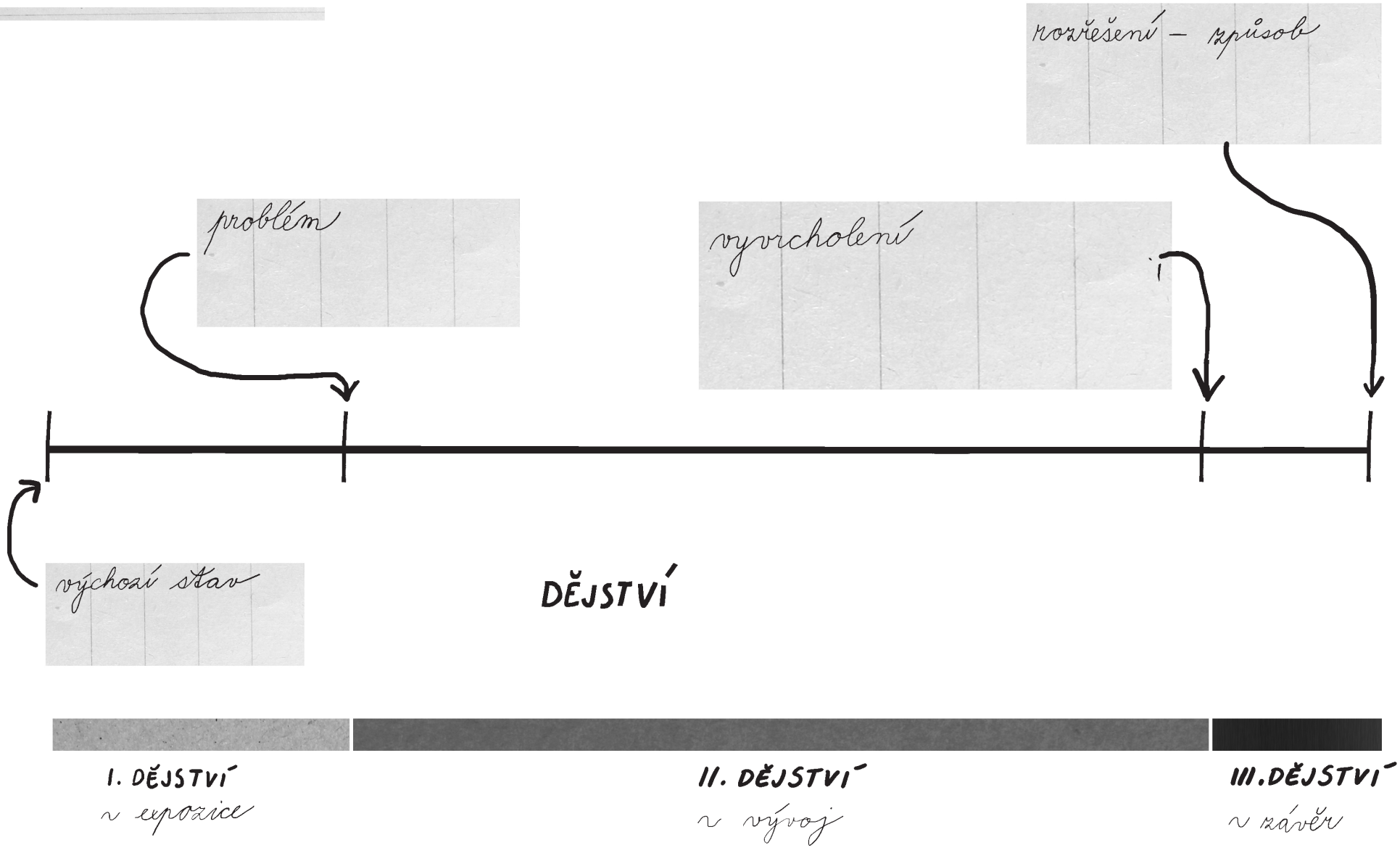
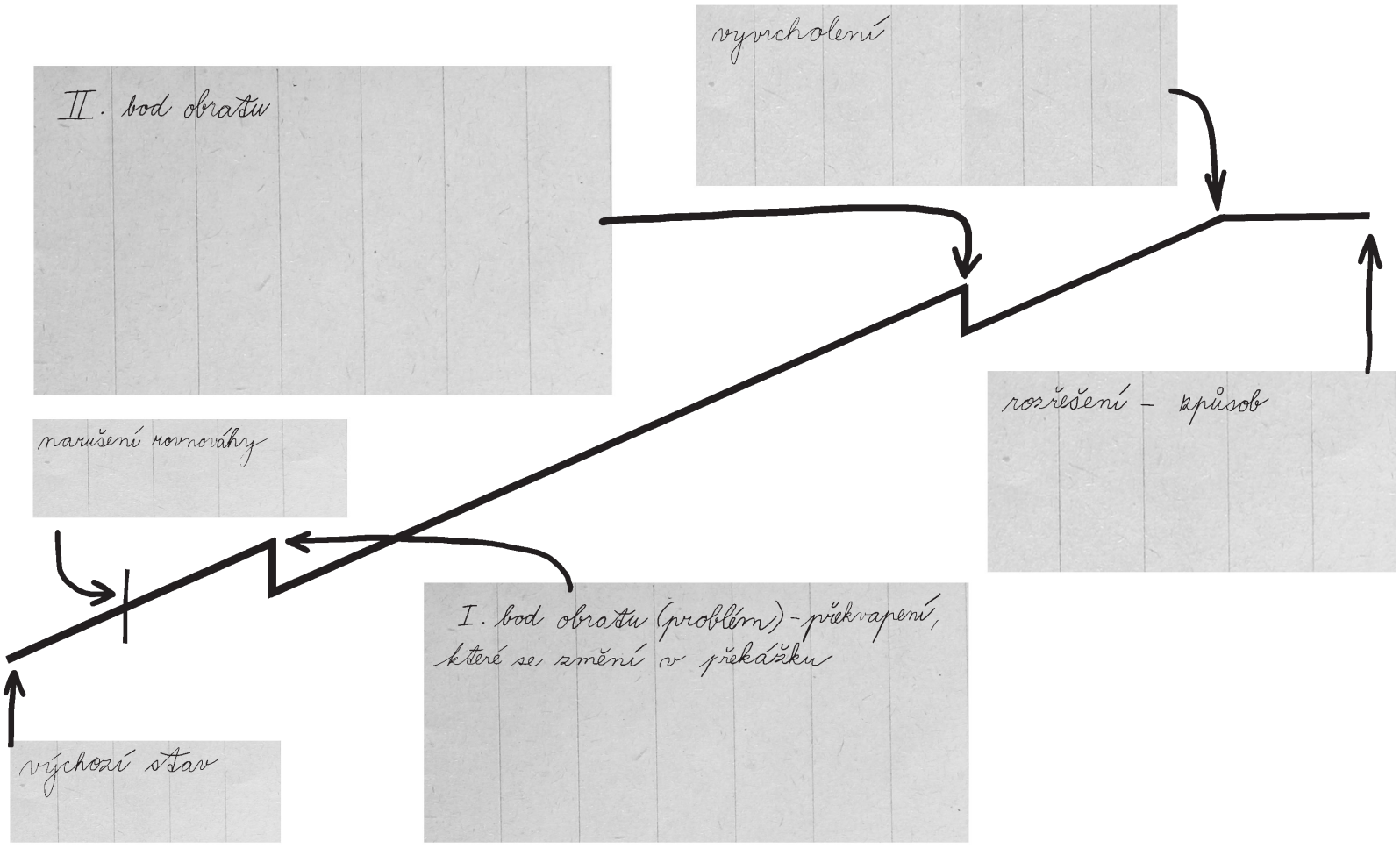

rozřešení – způsob
problém
vyvrcholení
výchozí stav
DĚJSTVÍ
I. DĚJSTVÍ
~ expozice
II. DĚJSTVÍ
~ vývoj
III. DĚJSTVÍ
~ závěr

DIAGRAM HORY



I. DĚJSTVÍ
~ expozice

II. DĚJSTVÍ
~ vývoj

III. DĚJSTVÍ
~ závěr

VĚTNÝ VZOREČEK

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

_____ řeší _____, reaguje _____

a nakonec _____ vyřeší _____.

Příklad z epizody:
Kosmonaut řeší ***porouchaný teleport***, reaguje – ***vydává se na průzkum planetky***, a nakonec ***porouchaný teleport*** vyřeší ***nabídnutím příšeře přátelství na dálku***.

PLÁN O DEVÍTI BODECH

Definice	Význam	Příklad z ukázky	Můj příběh
1. **prostředí** 2. **hrdina** 3. **problém**	= expozice	vesmír kosmonaut porouchaný teleport	
4. **plán**	= jednání jako reakce na problém	vyměnit baterie	
5. **překvapení měnící se v …**	= první bod obratu, konec I. dějství	baterie uletí	
6. **… překážku**	= hrdina čelí výzvě	neví, jak se dostat domů	
konec I. dějství			
7. **komplikace**	= II. a III. dějství		
konec II. dějství			
8. **vyvrcholení, závěrečná bitva**	= vyřešení problému, našeho dobrodružství	prosí o svobodu, nabízí vysílačku, příšera jej dopraví domů	
9. **rozřešení**	= jak svět pokračuje dále	kamarádi na dálku	
konec III. dějství			

KONTROLNÍ OTÁZKY

1. Reaguje můj hrdina na I. bod obratu (problém) jednáním?

2. Je zřejmé, kdo je můj hrdina a sleduji jej od začátku až do konce?

3. Je problém mého hrdiny vyřešen v závěrečné bitvě?

4. Má můj film dostatek překážek?

5. Navazují na sebe překážky? Neopakuji jen stále tu samou překážku dokola?

6. Prošel můj hrdina vývojem? Je jiný, než na začátku dobrodružství?

ŽÁNROVÁ ROVNICE A ŽÁNROVÉ MOTIVY

Poučná pohádka			**Komedie, nadsázka**			_____		
Moje poučná pohádka potřebuje hodně pohádky a hodně ponaučení.			Moje komedie potřebuje hodně komedie a hodně nadsázky.			Moje _____ potřebuje hodně a _____.		
Žánrová rovnice: pohádka + realističnost + neobvyklost			**Žánrová rovnice:** humor + realističnost + neobvyklost			**Žánrová rovnice:** _____ + realističnost + neobvyklost		
charakteristika	**události**	**postavy**	**charakteristika**	**události**	**postavy**	**charakteristika**	**události**	**postavy**
zvědavost	neuposlechnutí	odstrašující postavy	hloupost	nedorozumění	popleta			
strach	hrozba	výhružné postavy	smích	přežblepty	hlupák			
symbolismus	zmařený útěk	bubáci	pobavení	omyly	komik			
podobenství	happyend	archetypální postavy	dětinskost	záměny postav	parodie vážných charakterů			
metafora	ponaučení	pověstní strašáci	prostoduchost	nezdary	blázen			