



Konwencja baśniowa

GENEZA, CECHY I WSKAZÓWKI DLA PISZĄCYCH

DR MAGDALENA MARZEC-JÓŹWICKA

GENEZA

Początki baśni związane są z mitologią i wierzeniami ludzi. Baśń pomagała w rozumieniu rzeczywistości, pokazywała ludziom, co jest dobre, a co złe.

CECHY UTWORÓW

- » bliżej nieokreślony czas i miejsce wydarzeń (charakterystyczne określenia, jakie się pojawiają, to np.: dawno, dawno temu...; w dawnych, dawnych czasach...; żyli sobie niegdyś...; w wielkim, gęstym lesie stał stary zamek...; zdarzyło się pewnego razu...; w pewnej wsi..., za górami, za lasami...; za siedmioma rzekami...);
- » świat przedstawiony nasycony elementami cudowności, tajemniczości;
- » ingerencja sił nadprzyrodzonych w przebieg zdarzeń;
- » bohaterowie przekraczający granice pomiędzy światem realistycznym a sferą nadnaturalną;
- » występowanie postaci fantastycznych (np. duchów, wróżek, krasnoludków, elfów, trolli, gnomów, olbrzymów, syren, hobbitów, czarodziejów, faunów);
- » antropomorfizacja świata przyrody, czyli nadawanie cech ludzkich zjawiskom i zwierzętom;
- » powtarzające się motywy literackie, np. motyw miłości bohaterów pochodzących z różnych sfer, motyw mędrca, wędrowni, walki dobra ze złem, postaci nadprzyrodzonych;
- » wyraźny podział na dobro i złe, widoczny zwłaszcza w doborze bohaterów oraz ich działaniach;
- » fabuła podporządkowana idei zwycięstwa dobra nad złem – upostaciowionym albo przybierającym formę abstrakcyjną, np. chciwości, zawiści;
- » nawiązywanie do wierzeń ludowych, mitów, zasłyszanych opowieści, przekazywanych w formie ustnej z pokolenia na pokolenie.

NAJPOPULARNIEJSZE GATUNKI

- » baśń;
- » legenda;
- » opowiadanie/powieść fantasy;
- » powieść fantastycznonaukowa (science fiction).

Materiał opracowano w ramach projektu *Wejść w konwencję* prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą w partnerstwie z Instytutem Filologii Polskiej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Instytutem Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk oraz Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

A ponadto:

- » **romans rycerski** – utwór, wierszem lub prozą, pełen intryg, nieprawdopodobnych zdarzeń, opisujący przygody bohaterów-rycerzy i ich perypetie miłosne;
- » **chansons de geste** – francuskie poematy, opowiadające o czynach i przygodach historycznych albo legendarnych bohaterów (np. średniowieczna *Pieśń o Rolandzie*);
- » **space opera** – utwór, którego akcja rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej (np. podczas podróży statkiem kosmicznym), a tematem są konflikty międzyplanetarne i międzygalaktyczne;
- » **heroic fantasy** – odmiana fantasy, której bohaterem jest wędrujący po świecie i nieustannie walczący z różnymi przeciwnikami wojownik;
- » **lost race fantasy** – odmiana fantasy, której akcja toczy się w egzotycznej scenerii, w różnych zakątkach Ziemi, często w nieodkrytych na mapie miejscach, opowiadająca o zaginionej cywilizacji;
- » **political fiction** – odmiana thrillera politycznego, posiadająca bohaterów historycznych, opisująca wydarzenia historyczne, w które wplatane są wątki fikcyjne, zwłaszcza o charakterze spiskowym;
- » **fantasy horror** – utwór mroczny, straszny, ukazujący walkę o życie, którego bohaterem jest stwór lub grupa stworów (np. wampiry, wilkołaki);
- » **comic fantasy** – humorystyczna, parodystyczna odmiana fantasy, często powstająca w opozycji do patetycznej, wzniosłej high fantasy, reprezentowanej np. przez Johna R. R. Tolkiena;
- » **fantastyka socjologiczna** – odmiana literatury science fiction, której tematem jest społeczeństwo przyszłości, często przestrzegająca przed konsekwencjami rozwoju współczesnej cywilizacji;
- » **cyberpunk** – odmiana literatury fantastycznonaukowej, której akcja rozgrywa się w cyberprzestrzeni, a bohaterem jest najczęściej haker albo cyborg, przestrzegająca przed nadmiernym zaufaniem do technologii, stawiająca pytania o wolność i tożsamość człowieka w świecie zdominowanym przez technologie.

AUTORZY

- » **baśń**: Charles Perrault, bracia Jakub i Wilhelm Grimm, Hans Christian Andersen;
- » **legenda**: Jakub de Voragine, Johann Wolfgang Goethe, Stanisław Witwicki, Antoni Edward Odynieć;
- » **fantastyka**: Jonathan Swift, Lewis Carroll, Clive Staples Lewis, Edgar Allan Poe, John Ronald Reuel Tolkien, Andrzej Sapkowski, Robert E. Howard, Robert Ludlum, Tom Clancy, Jacek Dukaj, Stephen King, Dorota Terakowska, Jacek Dukaj, Janusz Zajdel, Anna Brzezińska, Jacek Piekara, Juliusz Verne, George Orwell, Stanisław Lem, Jerzy Żuławski, Herbert George Wells, William Gibson, Frank Herbert, Haruki Murakami, Philip K. Dick, Dan Simmons, Isaac Asimov, Terry Pratchett, Stephenie Mayer, Joan K. Rowling, Ursula Le Guin.

Materiał opracowano w ramach projektu *Wejść w konwencję* prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą w partnerstwie z Instytutem Filologii Polskiej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Instytutem Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk oraz Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

WSKAZÓWKI DLA PISZĄCYCH:

Jeśli chcesz napisać baśń:

- » wybierz głównego bohatera: charakterystycznego, odróżniającego się od innych, np. cechami charakteru albo wyglądem, stojącego po stronie dobra albo zła;
- » zastanów się nad czasem i miejscem akcji swojego utworu: w baśni zazwyczaj nie jest to dokładnie określone, stąd zwroty „za siedmioma górami, za siedmioma rzekami” albo „dawno, dawno temu” itp.;
- » opracuj przygody głównego bohatera (baśń nie może być za długa, dlatego skup się na jednym wiodącym wydarzeniu i dopracuj poboczne, włączając przeszkody, perypetie, utrudnienia na drodze do realizacji celu);
- » pamiętaj, by świat, który tworzysz, miał w sobie elementy magii, tajemniczości, by pojawiły się w nim siły nadprzyrodzone; dobrym pomysłem będzie umieszczenie w tekście takich postaci, jak: czarownice, duchy, elfy, trolle, ogry, krasnoludki, zaczarowane zwierzęta;
- » pamiętaj, że Twój utwór powinien kończyć się szczęśliwie dla głównego bohatera i powinien zawierać morał (baśń ma często charakter pouczający);
- » zwróć uwagę na to, że w swoim utworze powinieneś pokazać walkę dobra ze złem i zwycięstwo dobra.

Jeśli chcesz napisać legendę:

- » zastanów się nad czasem i miejscem akcji: wydarzenia opisywane w legendach często rozgrywają się w średniowieczu, w czasach owianych tajemnicą, słabo opisanych przez historyków;
- » pamiętaj, że opisywane przez Ciebie wydarzenia mogą być osnute wokół postaci (historycznej albo legendarnej), zwierzęcia, przedmiotu, miejsca (np. miejscowości, z której pochodzisz) lub niezwykłego wydarzenia, o którym słyszałeś lub czytałeś;
- » wymyśl bohatera legendy: może nim być władca, rycerz, ale także prosty chłop, święty, męczennik itp.;
- » ponieważ w legendach wydarzenia znane z historii przeplatają się z fikcyjnymi, zacznij swoją legendę od tego, co wydarzyło się naprawdę;
- » zastanów się nad fabułą, która powinna być bogata w zwroty akcji, perypetie, trudności, stojące na drodze bohatera, a także elementy niezwykłe, np. postacie (duchy) albo wydarzenia o charakterze cudownym;
- » przemyśl zakończenie swojego tekstu, podsumuj przedstawioną historię.

Jeśli chcesz napisać utwór fantasy:

- » stwórz mapę świata, na którą czytelnicy mogą zerkać, czytając o przygodach Twoich bohaterów;
- » umieść w wymyślonej przez siebie krainie konieczne elementy natury: las, góry, morze, jezioro, może jakąś sielską osadę na końcu świata itp.;
- » swoim krainom nadaj nazwy oraz spróbuj umiejscowić je na mapie miast i królestw;
- » wymyśl dla swojej opowieści tło: najczęściej stanowi je wspomnienie jakiejś bitwy albo wojny, konflikt sił ciemności i dobra, niesprawiedliwość;

Materiał opracowano w ramach projektu *Wejść w konwencję* prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą w partnerstwie z Instytutem Filologii Polskiej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Instytutem Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk oraz Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

- » wybierz bohatera: wyjątkowego, wybrańca, najlepiej niepozornego, który pokona zło, uwierzy w siebie, odkryje w sobie jakieś zdolności, zdobędzie uznanie innych istot;
- » opracuj fabułę: do wiodącego bohatera dołącz innych (możesz stworzyć nawet własną rasę, opracować prawa rządzące jej światem), zastanów się nad wydarzeniami, które opiszesz (mogą to być np. etapy ocalenia świata przed zagładą);
- » puść wodze fantazji, nie ograniczaj jej; jeśli zabraknie Ci własnych pomysłów, przypomnij sobie utwory fantasy, które czytałeś. Niech ona staną się Twoją inspiracją.

Jeśli chcesz napisać utwór science fiction:

- » stwórz szkielet fabularny – wybierz temat swojego tekstu (nie musi być on oryginalny, możesz trzymać się utartych, sprawdzonych pomysłów, bliskich czytelnikom danego gatunku i przez nich lubianych);
- » wybierz scenerię, w której rozgrywać się będą wydarzenia: może to być miasto przyszłości, przestrzeń kosmiczna, planeta zamieszkiwana przez dziwne istoty, a nawet głębia oceanu;
- » zaprojektuj przyszłość: pokaż, jak będzie przebiegał rozwój techniczny i do czego doprowadzi, jak wyobrażasz sobie świat i człowieka w przyszłości. Twoja wizja przyszłości może mieć charakter optymistyczny albo katastroficzny;
- » dobierz bohaterów, takich którzy wzbudzą w czytelnikach różne uczucia, ciekawych, intrygujących, nieco tajemniczych, a ponadto nieprzeciętnych, wybitnie uzdolnionych w jakiejś dziedzinie, mistrzów, których perypetie przyjemnie się śledzi;
- » sporządź listę pojęć z różnych dziedzin nauki, które sprawią, że Twój teks stanie się dojrzalszy, bardziej naukowy;
- » przygotuj uproszczoną wersję tekstu, przyjrzyj się jej krytycznie i uzupełnij o konieczne elementy, świadczące o Twojej wiedzy i pomysłowości, np. pola siłowe, lasery, czarne dziury, wrota teleportacyjne itp.

Materiał opracowano w ramach projektu *Wejść w konwencję* prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą w partnerstwie z Instytutem Filologii Polskiej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Instytutem Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk oraz Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.