

Бајка

Бајка је пустоловна прича, чији јунак савладава просторну удаљеност и креће се путем који ће га одвести до зачаране принцезе, лека или неког чаробног средства. Следећи пут своје судбине, јунак спонтано ослобађа друге, помаже им и задужује помоћ којом ће успешно окончати путовање. Њега на путовање не покреће жеља да упозна свет, радозналост пред непознатим и авантуристички дух, већ неки спољашњи догађај (задатак, савет, помоћ, забрана).

Бајке откривају свом младом читаоцу да је богат, леп, плодан живот доступан човеку, упркос тегобама, ако он не избегне оне опасности и сукобе без којих се не може остварити истински идентитет. Ове приче обећавају да ће детету, ако се одважи да се упусти у ово застрашујуће и тегобно трагање, притећи у помоћ благодатне силе и да ће успети. Дете, захваљујући бајци, стиче поверење у себе и властиту снагу и још непробуђене моћи, упркос телесној слабости.

Бајка учи храбрости живљења, њена порука јесте да се борба исплати, да онај ко напусти дом, одвоји се од родитеља и суочи са властитим страховима и деструктивним тежњама може наћи пут до себе и до вољеног бића.

Како написати бајку

Елементи и композиција бајке

1. Потребан је херој

Бајка почиње описом уобичајеног живота јунака, будућег хероја, пре но што авантура почне. Он мора бити занимљив публици. Може бити човек, натприродно биће, животиња... Важне особине хероја: смешан, паметан, храбар, леп, смртан, бесмртан. Могуће мане: слаб, стидљив, лењ, пренизак. Лик хероја мора бити убедљив. Врлине га чине херојем, али мане га чине вероватним.

Започни причање бајке представљањем јунака и његовог окружења. Херој може бити и хероина, дакле и мушкарац и жена. Иако је 21. век, ако је дама у невољи – то звучи као одличан основ приче. И ево почетка бајке: Херој/лепа девојка у невољи...

2. Изазов и почетак заплета

Бајке су приче о одрастању и стављају јунака пред изазов. Изазов може бити велики толико да се јунак изгуби у ситуацији у којој се нашао. Он се суочава са нечим што га тера да изађе из сопствене свакодневице. То је обично проблем, изазов, који мора да превазиђе. Понекад покушава да избегне изазов јер се боји, или је несигуран, или осећа обавезу према онима које би оставио ако би се упутио у авантуру.

Бајка може да се дешава у прошлости, садашњости, будућности, а њена радња да траје један дан или цео век. Место дешавања радње може бити стварно или потпуно измишљено. Размисли каква ће бити улога места и времена у бајци - да ли ће одређивати понашање јунака и да ли ће имати нека симболична значења.

3. Задатак – Мисија

Пошаљи јунака у мисију, авантуру. Одреди његов циљ и задатке. Да ли тражи богатство или љубав, жели да постане познати глумац или певач, или да неког спасе и заштити? Циљ мора бити висок, и још виши и виши, јер на крају бајковитог путовања јунака чека заслужена фантастична награда.

4. Помоћник и остали ликови

Јунак напушта своју свакодневицу, познато окружење, и отискује се у авантуру одрастања и свет чија му правила нису позната. Учи правила новог света и пролази различита искушавања воље, снаге и решености. На том путу упознаје нове пријатеље, али и непријатеље.

Уведи лик пријатеља и/или учитеља који помаже јунаку у савладавању тешкоћа. Херој сусреће особу која ће му показати како да настави путовање или ће га обучити и научити потребним вештинама. То може бити човек, фантастично биће, животиња, биљка...

Уведи у причу и друге ликове који имају неку улогу у развоју приче, могу да ураде нешто уместо хероја, да му дају важну информацију, магични предмет...

5. Проблем - Препрека – Тешкоћа

У бајци јунак наилази бар на једну препреку на путу до циља. Да ли је то непријатељ, противник? Да ли је човек, или животиња, или фантастично биће, или...? Или је (не)решива ситуација, тежак задатак, природна катастрофа, зло...? Можда је то и сам јунак, нека његова особина (мана) коју треба да превазиђе, да, учи, одрасте и постане бољи. Јунак мора да ризикује, али мора да има и одговорност према задатку. Препрека га тера да учи, испроба нови приступ или усвоји нове идеје и употреби све што је научио.

Зачини причу фантастиком и магијом, то је неопходно за добру бајку. Уведи магичне бројеве – три, пет, седан, девет. Јунак доживљава авантуре и свака следећа може бити још чудноватија и фантастичнија.

6. Награда и срећан крај

Херој савладава тешкоћу и решава задатак, побољшава себе или достиже свој циљ и заслужује награду. Тако постаје одговоран и поштован у друштву.

Он се враћа кући промењен захваљујући искуству које је стекао. Нова знања и способности даље користи како би помагао другима.

