

# Příběh

Na začátku (a i vprostřed a na konci) je nejdůležitější příběh. Spisovatel Miroslav Žamboch říká: „*Existují dobré a špatné příběhy, žádné jiné dělení není podstatné.*“ Abych se toho mohl držet, je dobré znát i anatomii příběhu.

## Příběh napínavý

Čtenář je napnutý, jak to skončí. Na začátku je nějaká situace a příběh vede k tomu, jak ona situace dopadne. Třeba parta chlápků má jít hodit nějaký šperk někam a jsem napnutý, jestli tam dojdou, a pokud ano, jestli tam šperk opravdu dokáže hodit a jestli všechno bude fungovat tak, jak si představují.

## Příběh záhadný

Čtenář řeší záhadu. Na začátku se něco stane, nevím co, a postupně toto tajemství odhaluji. Třeba na začátku je nějaká mrtvola a hlavní hrdina pátrá po tom, kdo je vrah a jaká je jeho motivace.

## Držet se žánru

Příběh je vlastně taková hra se čtenářem. Proto dodržuji její pravidla, aby čtenář mohl hrát se mnou a nebyl zklamaný tím, že podvádím. Pokud začnu psát příběh jako tragédii a v půlce to bez nějakého vysvětlení změním v komedii, pokud začnu psát klasickou fantasy, ale v půlce přiletí vesmírná loď a je z toho sci-fi, čtenáře zmatu. A zmatený čtenář si mnohem snáz všimá chyb, které nadšený čtenář snadno přehlédne.

*Všechna pravidla mohu porušit. Všechny rady jsou obecné a platí jen někdy. Důležité ale je, abych nejprve pravidla znal a věděl, jak psaní funguje, abych je mohl porušovat, a zároveň musím i vědět, proč ta pravidla porušuji. Nemůžu vytáhnout z rukávu eso, pokud nevím, k čemu eso je a vytáhnou ho třeba ke dvěma králům.*

## Hledisko vypravěče

Můžu vyprávět nejčastěji z pohledu první osoby (ich forma) nebo třetí osoby (er forma). Obojí může mít nějaký vliv na vyprávění příběhu. V ich formě se čtenář snáz vcítí do postavy, v er formě mu zase můžu nabídnout víc faktů, které hrdina nezná.

*I v er formě můžu mít různé podoby – můžu se koukat okem kamery a popisovat jen to, co je vidět, mohu vidět hrdinům do hlavy. A pokud vím proč a jak, můžu to všechno klidně kombinovat. V zásadě ale platí, že píšu to, co mi jde nejlíp, a zároveň přemýšlím o tom, co daná forma udělá se čtenářem.*

## Chronologie vyprávění

Každý příběh by měl mít začátek, prostředek a konec. Což ale neznamená, že v tomhle pořadí to musím vyprávět.

## Kompozice

Na úplný úvod stačí vědět, že už od dob antického Řecka tu máme expozici (uvedu čtenáře do děje), kolizi (vytvořím konflikt, tedy to, o čem příběh bude), krizi (hrdinu postavím před nutnost konflikt řešit), peripetii (hrdina tuší, jak problém vyřešit a snaží se to vyřešit) a katastrofu (dovedu čtenáře k velkému finále).

*Existují i jiná řešení, pro psaní třeba stačí vědět, že tu mám situaci, komplikaci a rozzuzlení, kde i názvosloví je návodnější. Anebo toho může být mnohem víc. Ale je to*

*jedno. Znalost kompozice (viz. kapitola Jak Američané píší scénáře) mi pomůže lépe poskládat celý příběh. Protože nechci být špatný autor, co unudí čtenáře nekonečným úvodem a zapomene na samotný děj, anebo sfoukne finální bitvu mezi kladasem a padouchem jednou větou, protože už nemá rozsah nebo ho to prostě nebaví.*

### **Lineární příběh**

Začínám vyprávět na začátku a tak, jak se věci dějí, jdu ke konci. Nejběžnější způsob vyprávění.

*Karkulka si vzala košík, šla do lesa, tam ji potkal vlk, sežral babičku, sežral Karkulku, zachránil je myslivec a společně se vlka všichni zbavili.*

### **Retrospektiva**

Začínám vyprávění na konci a celá povídka je vlastně vzpomínání. Protože už čtenář ví, co je na konci, nepřekvapím ho pointou, ale něčím jiným.

*Myslivec, Karkulka a babička hází vlka do studně. Ale proč? To proto, že Karkulka prozradila vlkovi, kde bydlí babička a on obě snědl, než je myslivec zachránil.*

### **Více linek vedle sebe**

Samozřejmě můžu pracovat i s více linkami vedle sebe. Můžu mít jednu linku pozpátku a druhou lineárně. Mohu mít jednu v 1. formě a jednu v 2. formě. Základem ale je, abych ve své hlavě (nebo ve svých poznámkách) věděl, kde je začátek a kde konec mého příběhu.

*Karkulka jde s košíkem. Vlk čeká v houští a má hlad. Myslivec si dává oběd a přemýšlí, že půjde na procházku. Karkulka potkává vlka. Myslivec si bere pušku a vychází z domu. Babička peče cukroví, když jí někdo zabuší na dveře...*

### **Malé kompoziční figle**

Čím déle píšu, tím míň nad tím musím přemýšlet a píšu intuitivně. Časem zjistím, jaké figle mi fungují a v nějakých obměnách je používám pořád. Pár následujících případů je jenom ilustračních, protože každému autorovi funguje třeba něco jiného.

### **Háček**

Na začátek dám akční scénu, kterou chytnu čtenáře jako rybář rybu. Můžu použít kousek z prostředka, nebo akcí rovnou začít a následně všechno vysvětlit.

*Bum, prask. Vlk cvaká zubama, všude stříká krev. Kosti praskají a z drvoštěpa zbyde jen pár zkrvavených cárů oblečení. Co dál? S jídlem roste chuť... Ale! Táhle jde Karkulka...*

### **Flashback nebo také analepse**

V jinak lineárním příběhu návrat do minulosti, scéna, kapitola. Prostě cokoli, co objasní přítomnost.

*Karkulka se ptá, proč má babička tak velké zuby. A než dostane odpověď, vzpomene si na událost pár let zpátky. Tehdy ji pokousal sousedovic Alík. Měl stejné zuby... ale to už je pozdě, vlk ze sebe strhává převlek...*

### **„Okénko budoucnosti“ nebo také Prolepse**

V jinak lineárním vyprávění dopředu prozradím, že se něco stane (většinou v kontrastu k atmosféře vyprávění) a nechám čtenáře tápat, jak k tomu dojde a proč.

*Karkulka jde lesem, potká vlka. Ten se jí vyptává na babičku. Karkulka vypráví, jak se na ní těší – aniž by tušila, že až ji příště uvidí, bude to v tratolišti krve. Vlk odběhne, Karkulka jde lesem, vůbec není strašidelný, z komína babiččina domečku stoupá voňavý dým...*

## Pitva příběhu aneb trochu terminologie

### **Námět**

Výchozí myšlenka, prvotní nápad.

*„Napíšu o pohádku o holce, která podlehne kouzlu zlého vlka a z téhle chyby se poučí.“*

### **Synopse**

Návrh toho, co budu psát. Jde o rozvržení příběhu, které mi pomůže si uvědomit, co chci vyprávět, co potřebuji prozradit a co si nechat pro pointu.

*„Holka půjde lesem, potká vlka, ten ji ošálí, holka díky tomu přijde o něco cenného, třeba o milovaného člena rodiny, v jednu chvíli se už bude zdát, že se z toho nedostane, ale nakonec všechno dobře dopadne.“*

### **Teze**

Jde o vyjádření románu jednou větou, ústřední idea, díky které všechno drží pohromadě. Nemusí být přímo řečena v díle, ale její přítomnost pomůže uvědomit si, co vlastně píšu.

*„Věřit cizím chlápům se nevyplácí, může to moc špatně dopadnout.“*

### **Zápletka**

Stručně řečeno: zápletka je základ příběhu. Může být jedna, může jich být několik. Najdu v ní alespoň dva hrdiny (i Robinson měl nakonec svého Pátka), nějaký problém, který způsobí konflikt, a samozřejmě to nezapomenu vyřešit. Přičemž dodržuji pravidlo „Čechovovy pušky“ a rozhodně se vyhnu „deus ex machina“. Zápletky mohou být různého druhu: cesta za něčím, milostný trojúhelník, obrana místa nebo věci nebo třeba odhalování tajemství. Vedlejší zápletky košatí příběh a zvyšují napětí, když oddalují vyvrcholení příběhu.

### **Konflikt**

Tohle je základ příběhu. Konfliktem nemyslím jenom souboj, ale jakékoliv trable, jakékoliv překážky, které kladu hrdinovi do cesty. Dobrý příběh dělá dobrý konflikt. Jednoduše řečeno: když se v příběhu nic neděje, není důvod jej číst. Jako autor vím, že nechám hrdinu jít až na samou hranici jeho možností, nebojím se extrémů.

*Konflikt může být různého druhu: člověk bojuje proti jinému člověku (může jít o duel dvou postav, o žárlivost, o pomstu... může jít o boj proti společnosti); člověk bojuje proti přírodě (sem spadají všechny možné katastrofické filmy) nebo třeba člověk bojuje sám se sebou (hrdina překonává svůj strach z výšek, svou závislost). Karkulka bojuje se svým strachem z vlků, Karkulka se nenechá jenom tak slupnout a tak bojuje se samotným vlkem, Karkulka bojuje se svým pocitem zraněné hrdosti, když ji zachrání myslivec, bojuje s černým svědomím, že neposlechla rodiče...*

### **Grafy a plány**

Mohu si příběh vmáchnout do „šablon“, které mi umožní jej snáz vyprávět. Nedělám to ale mechanicky, protože ani tyto „technické znalosti“ neudělají ze špatného příběhu dobrý příběh. Mohou jen pomoci uvědomit si, jak se ze špatného vyprávění dá udělat lepší vyprávění. Tato část je jen pro inspiraci, víc než jiné, jak se s příběhem dá taky pracovat.

### **Obloukové linky**

Příklad technického psaní, kdy jednotlivé části příběhu spojuji tak, aby v každém kousku textu působila nějaká síla.

*Rozvrhnu si při psaní klasické seriálové členění: mám hlavní dějovou linku, která jde od začátku do konce celé řady, a k tomu pár epizodních příběhů (v seriálu jde o hlavní děj*

*a jednotlivé epizody, které jsou sice samostatné, ale zároveň postupně objasňují hlavní děj). Povídku si rozdělím do jednotlivých scén (kapitol) a v každé z nich nechám probíhat hlavní dějovou linku, ale zároveň jednu vedlejší linku zahájím (aby čtenář byl nalákán, co přijde příště), jednu řeším (děj se děje) a jednu ukončím (aby čtenář měl pocit, že něco skončilo a měl uspokojení z malé pointy).*

### **Jak se píše scénář**

Pokud jde o miliony dolarů hollywoodských studií, není prostor pro experimenty ve scénářích. Většina jich proto drží určitou strukturu, jak je příběh vyprávěný. Pracuje se s očekáváním, s body zvratu, s plány a dalšími proprietami (například v poslední třetině filmu hrdina používá něco, co do té doby bylo zakázané nebo se toho bál, a překonává tak sám sebe). Tuto strukturu divák podvědomě očekává, zná „pravidla hry“, díky kterým si lépe užije příběh.

*Zároveň se pracuje kromě prvního plánu („Karkulka jde lesem a potká vlka“) i s druhým plánem („Karkulka v pubertě zápasí s tím, jestli poslouchat matku nebo si postavit hlavu a být samostatná“). Scénář pokládá otázky („Poslechne Karkulka matku a zůstane na cestičce?“ a „Dokáže nad vlkem nakonec zvítězit, i když ji slupne jako malinu?“).*