

## **26.10.2009: Jak recenzujeme?**

**Autor: Chekotay**

Přátelé, povídková diskuse se nám docela rozproudila, tak já zase vypustím pár hlášek, ať vás udržím ve střehu. Celý náš tým maká jak šnekový diferenciál, abychom stihli ohodnotit vaše díla do konce tohoto měsíce. Povídka Henryho Thorna se již nyní stává legendou, a to ji ještě nikdo nečetl, tak já vám prozradím, že má nějakých 150 normostran. Jak recenzujeme?

Literární kritik je nejen člověk, který má ostrý jazyk sloužící mu ke strhání díla, ale také průvodce čtenáře, kterému pomáhá k většímu a lepšímu zážitku tím, že dílo zasazuje do širšího kontextu. V případě amatérských prací (a amatérských kritiků) ještě také odděluje zrno od plev a chrání čtenáře se slabší psychickou konstitucí.

Celý proces samozřejmě začíná přijetím e-mailu. E-mailová adresa se bude povídky držet po zbytek jejího hodnocení, takže je vcelku jedno, jestli se podepíšete jako "Něžňoučká žežulička" nebo "HustejDršnejPařanFalloutů", my z toho vidíme stejně jen "Jan.Novak@Vasefirma.cz", a i to slouží jen jako pomocný identifikátor. Proč je třeba pomocných identifikátorů? Řekneme si hnedle. Já totiž otevírám zprávu a tam se na mne vychrlí neštěstí - celá povídka je napsaná ve vlastní zprávě, a poté, co prošla řadou filtrů a přeposílání, je plná "Fwd" znaků. Což jí na čtivosti nedodá. Nicméně vypreparuju povídku do normálního souboru ve formátu odt nebo txt a uvedu ji na fóru, v topicu pro hodnotitele, pod jejím jménem a s e-mailovou adresou odesílatele. (Občas se stane, že nelze odlišit povídku od doprovodného textu.) Pokud přijde povídka tak jak má, tedy jako příloha, pak ji uvedu pod názvem souboru a s e-mailem. Někdy se povídka jmenuje jinak, než jak je nazvaná, a to pak dělá zmatky.

Povídky jsou seříděny dle abecedy, po čtyřech v příspěvku ve speciálním topicu, a recenzenti si je stahují, tisknou, čtou a pak k nim připisují svá hodnocení. Zde se objevují další problémy. Například si člověk řekne, že ho čeká šest hodin ve vlaku, tak si vytiskne deset povídek, hodí do tiskárny štos recyklovaného papíru a tiskne. Jenže některé povídky vůbec nemají nadpis! Zjistí se to až ve vlaku, a pak je třeba dohledávat, co jsem to vlastně hodnotil.

Jak jsem již psal, tyto statě mají sloužit k tomu, aby z nich začínající autoři načerpali zkušenosti, a mohli pak úspěšněji soupeřit ve velkých soutěžích celonárodních. Právě na popsanych případech je vidět, že je opravdu dobré pojmenovat povídku do nadpisu i do názvu souborů. Také potěší, když je v záhlaví povídky vyplněna aspoň e-mailová adresa; i když třeba u Ceny Karla Čapka to rádi nemají. Jedna povídka v soutěži má pro sichr jméno autora v zápatí na každé stránce, což je fajn zvláště když vlak narazí do vyvráceného smrku a papíry se rozletí a promíchají.

Tak tedy recenzent drží v rukou štůsek papírů na kterých se to hemží tiskovou drobotinou. To úplně první, čeho si všimne, je hmotnost povídky, tedy její rozsah. Zkušený člověk již ví, co může očekávat. Když to má do pěti stran, je to krátká povídka, a to obvykle bývá buď učiněná blbost, nebo moc dobrá věc. Když to má jen jednu stranu, tak to sice může být mikropovídka jiskřící vtípem, ale obvykle to bývá blábol. Sir Pratchett se vejde s erotickou fantasy povídkou do jednoho sta slov (a Kantůrek to po něm přeloží!), ale sir Pratchett nepíše na VŠB každý den. Když má záležitost mezi pěti a deset stránkami, jedná se o dlouhou povídku. Od takových je možno očekávat vše. Nemá smysl brát je sebou ráno do tramvaje, ani se do nich začítat během přednášek, protože jsou na to prostě moc dlouhé, a proto k jejich přečtení dojde spíš až večer během dlouhé cesty domů, kdy vlak kodrcá tmou mezi ztemnělými siluetami Vítkovických železáren a je tak narvaný smradlavými študáky, že recenzent sedí na umývárce, nepřečtenými povídkami se zakrývá před vlezlým studeným vichrem profukujícím skrze dveře a na přečtených sedí. Pokud má povídka více než deset normostran, tak už se to pomalu nedá považovat za povídku, ale spíš za novelletu, a na ty je třeba vyhradit si večer delší dobu, třeba než se žena obleče, nebo než se upeče štrůf. Když to jde přes dvacet, už mluvíme o novele. O něco dál je pak krátký román, jako třeba McCarthyho Cesta, která má asi tři sta normostran v polovičním formátu, tedy zhruba sto padesát normostran kancelářských. (To jen abyste věděli, s jakými díly srovnáváme ta vaše.) Ve většině soutěží by vám tohle omlátili o hlavu, ale u nás to ještě projde, i když tisknout to samozřejmě nikdo nebude.

V okamžiku, kdy zhodnotí rozsah, se recenzent konečně podívá na jméno povídky.

Ale o tom si povíme zase příště.

## **27.10.2009: Jak recenzujeme? II. díl**

**Autor: Chekotay**

Dneska si povíme... ne, vlastně já vám napíšu něco dalšího o jevech, jichž jsem si při hodnocení povídek kandidujících na výhru v naší soutěži všiml. Minule jsem vyprávěl, co se stane s vaším dílem, než se dostane k recenzentovi, dnes si povíme něco o recenzování. Recenzent hodnotí povídku dle dvou hlavních kritérií, tedy jako dílo řemeslné a dílo umělecké. V prvním případě se ptá, jak dobře autor zvládl vyjádřit to, co chtěl, a ve druhém případě se ptá, co to vlastně vyjadřoval. První kritérium se hodnotí objektivně - pravidla psaní povídek jsou jasně daná a kodifikovaná a jsou součástí osnov základních škol. Gramatika, syntaxe, sloh, formátování textu, stejně jako osnova malého literárního útvaru. Druhé kritérium je subjektivní, protože umělecký prožitek vychází z velké části z nitra čtenáře. Umění je v první řadě dialog mezi autorem a čtenářem a běžně se stává, že to, co promlouvá k jednomu, v přítomnosti druhého zarytě mlčí. Myšlenka, pocit, pointa, to jsou prvky, které musí rezonovat se čtenářovým nitrem, aby se nějak projevíly. Ve svém hodnocení musí kritik pracovat ve třech rovinách - v první rovině technické, kde zhodnotí řemeslné zpracování díla, ve druhé rovině umělecké, kde zhodnotí svůj prožitek díla, a ve třetí rovině komunitně umělecké, kdy se pokouší odhadnout, jak dílo prožijí jiné lidé z komunity čtenáře a autora - neboť, jak jsem již psal, kritika slouží v první řadě ostatním čtenářům.

Proto budou k hodnoceným povídkám zveřejňovány i naše slovní recenze, ve kterých se pokusíme posoudit, jak je autor zručný slovotepec, jak zapůsobil na nás a jak asi zapůsobí na vás.

Jenže povídky je třeba také nějak srovnávat navzájem a to v případě vícerozměrných analýz jde jen velmi obtížně. Proto jsme přikročili ke známkování jako na základce - známka je vyjádřením sjednoceného hodnocení všech, objektivních i subjektivních, prvků povídky. Je to těžké a každý recenzent si musí v hlavě srovnat, který prvek povídky je pro něj důležitější.

Takže recenzent drží ve svých tlapkách štůsek papírů s povídkou. Jeho oči spočinou na nadpisu a mysl začíná pracovat. Je nadpis slibný? Obsahuje cizí slova nebo pravopisné chyby? Není to nějaká parodie? (Když člověku přijdou povídky jako "Návrat paladina", "Policejní dekadence", "Vault City: Reloaded" nebo "Desert Gump", naučí se dávat si pozor.) Nedá se z něj uhodnout, o co v té povídce jde? Tohle je častý problém, přátelé, že autor nedokáže vložit do deseti odstavců nic víc, než co již napsal do nadpisu. Na druhou stranu existují autoři (i čeští), kteří tohoto jevu umí mistrně využít, například v podobě povídky složené převážně z nadpisů. Navrhnout kulervoucí nadpis, který bude mít sílu nabašeného taktického křečka není jednoduché; všimněte si třeba Bodkina, jenž na fóru nedávno zveřejnil svou novou povídku, povídka stojí, a nyní si hraje jen s nadpisy... Když se to podaří, je to palba, vezměte si třeba takovou povídku Lásku za krev a smrt. Lásku... za krev... a smrt! Nářez. Hned víš, co to bude - bude to drsné a dojemné jako západ slunce nad zmasakrovaným tábořem uprchlíků z dětského pracovního tábora. Tuhle Harleyovu povídku jsem četl dávno, ale dodnes si pamatuju, kde jsem se právě nacházel i jak se slunce odráželo od okenní tabule, což je dáno jednak silou napsaného příběhu, ale také silou nadpisu, pod nějž jsem si ten celistvý zážitek uložil. Na nadpis nespěchejte. Když povídku dopíšete a dokončíte všechny úpravy, znovu se zamyslete a popřípadě název upravte. Nad nadpisem se vyplatí přemýšlet týden nebo dva.

Někdy před nadpisem, někdy po nadpisu si čtenář všimne celkového rozložení textu. Pamatujete, jak vás na základce nutili linkovat sešity? Jak jste museli s sebou tahat pravítko, abyste mohli posunout první řádek odstavce o kousek doprava? No, tak tohle je pro čtivost jakéhokoliv útvaru delšího než výkřik podstatná záležitost. Stránka A4 má na šířku něco pod sedm palců, jednadvacet centimetrů, a čteme ji na vzdálenost pokrčené ruky, tedy asi půl metru, spočítejte si tedy obvodovou rychlost imaginárního bodu průmětu optického ohniska oka při pohybu z konce jednoho řádku na začátek druhého řádku. V takové rychlosti se jemná motorika okohybných svalů unaví, mozek ztrácí přesnost, soustředění - a to je důvod, proč jsou v novinách delší články psány v tenkých odstavcích! Čte se to líp, mohem líp, rychleji. Nemusíte rovnou psát povídku ve sloupcích, byť to Writer dokáže bez problémů, ale stačí, když si nastavíte dobře odsazení dokumentu zleva i zprava a z jednadvaceti centimetrů využijete třeba jen patnáct. Je vyšší spotřeba papíru, ale je vyšší požitek ze čtení. Jako autoři pracujete nejen se strukturou povídky či s dynamikou jejího děje, ale také s dynamikou jejího čtení. Souvisí s tím i volba slov a souvětí, ale tím se zabýval i Žamboch v Ikarii a já to možná proberu někdy jindy.

Odsazení na začátku odstavce je také dobrá věc, a také vám ji Writer umožňuje snadno nastavit. U mne se jedná o automatický pohyb, otevřu prázdný dokument, odsadím první větu o půl centimetru a napíšu pracovní nadpis; pak teprve se zamyslím, co vlastně chci psát. Odsazení pomáhá čtenáři se orientovat. Mrkejte na tuhle dlouhou aktuálku - náš systém neumí odsazovat. Čte se to pěkně blbě, co?

Takže odsazujte, odsazujte každý odstavec, i přímou řeč. Odsazuje se jedním zmáčknutím klávesy "Return", které PCčkaři říkají "Enter". Ano, opravdu jedním. Ne dvěma. Tři jsou úplně mimo. Kolikrát musíte zmáchnout enter, abyste ukončili jeden a začali druhý odstavec? Jednou! Když zmáčknete dvakrát, začínáte novou kapitolu. Nedodržovat tohle je strašlivé zvěrstvo, díky němuž dialogy vypadají jako lán kukuřice v Sovětském svazu.

Když napíšete povídku jako zmet' písmenek a slov bez ladu a skladu, čte se špatně a recenzent nebude mít moc náladu dávat vám jedničku.

Na závěr dodám, že v případě přímé řeči se enter zmáčkne pokaždé, když skončila mluvit jedna postava a začíná mluvit druhá. Jo a prosím vás - nenechte své postavy mluvit jednu přes druhou. Funguje to jenom ve stripech o Nemi, ne v povídkách!

Příště vám popíšu, co se stane, když si recenzent přečte první větu. A teď už přeji bodrou moč a vlhké sny!

### **30.10.2009: Jak recenzujeme? III. díl**

**Autor: Chekotay**

Vážení návštěvníci, pokud vás ještě neštvu svými literárními rozbory, dáme si dnes takhle navečer další. Ještě než se ale zakousnu do toho papírového sendviče, poznamenám, že dne 27.10. složil známý brahmínan Justin přísahu a slavnostně tak nastoupil dráhu profesionálního vojáka - studenta všeobecné medicíny.

A teď pár věcí organizačního charakteru. Zajímá-li vás, zda bude další ročník této soutěže, pak vězte, že nic není jisté. Je zde jistá vůle soutěž zopakovat, ale vše záleží na tom, jaký dojem budeme mít z tohoto ročníku.

Někteří autoři by rádi zveřejnili svou soutěžní povídku dříve, než vyjde zde, a ptají se, zda mohou. Samozřejmě mohou. Akorát že poslat do soutěže povídku a pak ji prezentovat jinde je takové divné. Není to přímo nezdvořilé, jen tím autor dává najevo, že mu je vyhlášovatel soutěže ukradený. Asi jako když vás váš spolupracovník pozdraví a vy mu neodzdravíte. Třetí poznámku jsem už tuším někde vysvětloval, jde o zveřejňování povídek. Tak tedy, až budou všechny povídky oznámkovány, rozseknu je. Ty, co budou mít průměr vyšší než 2, půjdou do dalšího kola hodnocení, ty co budou mít průměr nižší vypadnou a budou zveřejněny postupně zde. Začnu od těch, jejichž průměr bude nejhorší, vždy zveřejním povídku i její recenze. S povídkami, které budou opětovně hodnoceny v prvním kole, mám zatím trochu neujasněné záměry - buďto je rovněž zveřejním stejným systémem, anebo je dám vytisknout a kniha bude ke koupi za cenu nákladů a dopravy.

Do hodnocení povídek nebudou připuštěni čtenáři. Jejich hlasování by totiž nebyl "vox populi-vox dei", ale spíš něco jako "vox ochlei", neboť anonymita internetu neumožňuje garantovi soutěže zaručit dodržení rovných podmínek hodnocení.

A finálně věc, která rovněž vyvolává zajímavé reakce, totiž samotné zveřejnění povídek. Soutěžní povídky budou zveřejněny spolu se svými recenzemi prakticky ve stejné podobě, v jaké k nám přišly, avšak v jednotném formátu (předpokládám lyx, odt a pdf). Pokud autoři budou chtít své výtvary vylepšit, než je zařadíme do portfolia povídek madbrahmíny, samozřejmě mohou poslat své upravené verze, tyto se však samotné soutěže již nezúčastní.

Na závěr této organizační části se chci omluvit za občasná úniky "pikantních" informací, které jsem způsobil. Asi pod vlivem bulváru, nevím... rozhodně to však není seriózní chování. Jedinou mou omluvou je fakt, že tyto statě píši na závěr dlouhých dnů, jsouce velmi unaven. A proč je tedy vlastně píši? Nebylo by snad lepší být potichu a vyčkat na zakončení soutěže? Ve skutečnosti snad ani ne. Recenzenti potřebují čas, aby mohli konat svou práci, a čtenáři VŠB potřebují ujistit, že na tom opravdu děláme. Tato má vata literární teorie snad plní oba účely. Krom toho množství povídek do soutěže došlých představuje materiál, na němž budu moct demonstrovat své teze, jež ovšem mají obecnou platnost. Budu velmi rád, když mé výplody pomohou začínajícím autorům vypilovat jejich první povídku pro Madbrahminu, nebo ještě lépe, když jim pomohou k umístění jejich díla na žebříčku vítězů některé větší, republikové soutěže.

Nyní tedy k další kapitole o věcech, jichž si čtenář-recenzent všímá. Slíbil jsem vám první větu, leč ta musí počkat, ještě jsme neskončili s grafickou stránkou věci. Některé povídky došlé do soutěže jsou totiž ozdobeny obrázky.

V rámci VŠB své povídky poprvé obrázky ozdobil již petruschka blahé paměti, a již tehdy to nedopadlo dobře. Povídka je totiž krátký literární útvar, jenž stojí sám na sobě a na obecně známých kulturních základech, a kromě určitého formálního formátování, o kterém jsem psal minule, nevyžaduje nic víc než prostý text. Povídku je možno poslat Marconiho jiskrovým telegrafem, a po dekódování bude stejně čtivá jako před odesláním. Obrázky přiložené k povídce jsou přinejmenším zbytečné. Čtenář totiž náhle krom povídky hodnotí i obrázkovou přílohu. Fenomenální malíř by jistě dokázal vytvořit malbu, která by svou bohatostí dokonale doplnila povídku; tento malíř by ovšem nemusel psát, stačilo by mu malovat. Obrázky provázející povídku odtrhávají pozornost čtenáře od plynutí textu (na to se zaměřím později) a konfrontují jeho fantazii s realitou. Čtenář si na základě přečteného něco představuje, a najednou je tato představa zborcena a korigována kresbou, která ponechává fantazii jen málo místa. Pamatuji si, jak jsem se kdysi vnitřně ztotožnil s hrdinou jakési mayovky, a jak jsem byl zklamán, když jsem posléze tohoto hrdinu spatřil v televizi - vypadal mnohem hůř, než jsem si jej představoval... Kromě toho musí být doprovodné obrázky také zpracovány a umístěny dokonale, aby nerušily text a jeho formátování. To nejlepší, co může autor od přidaných obrázků očekávat je, že nijak neovlivní hodnocení povídky čtenářem. Pravděpodobnější však je, že hodnocení ovlivní negativně. (Positivně nikdy.) Existují úžasné kiksý, například nedávno byla v Ikarii povídka doplněná ilustrací, na které bylo vyobrazeno zakončení velmi napínavého děje, včetně závěrečné pointy. Tato ilustrace však byla umístěna zhruba v polovině povídky! Zbylé tři strany jsem dočetl již jen pro forma... Přátelé, pokud chcete své povídky ilustrovat, inspirujte se dávnými rodokapsy, omezte se na jednu-dvě kresby v oblasti obálky představující povětšinou toliko Anonymního desperáda a Pochmurnou krajinu vůkol. Tím nabudíte atmosféru, ale fantazii čtenáře necháte pracovat dle její vlastní osy.

Tento problém je obsáhlejší, týká se totiž i způsobu, jakým autoři své povídky píší, jakým exponují své postavy a místo děje. Velkým nešvarem v době poslední dekády se stal "syndrom filmové expozice", kdy autor viděl mnoho filmů a napadlo jej filmové dobrodružství, protože však nemá kameru, raději napíše povídku. Neuvědomí si přitom, že literatura a herectví mají naprosto rozdílné múzy, že jde o zcela jiné formy umění pracující se zcela rozdílnými prvky a procesy. Nejblíže se filmu blíží scénář, povídka je však něco úplně jiného. Rozdíl je snad asi jako mezi fotografií a kresbou, prostě v povídce autor ukazuje čtenáři jen to, co je opravdu důležité, ale to, co je opravdu důležité, mu musí ukázat vše. Záplava "filmových povídek" donutila povolanější, než jsem já, k napsání svých statí, Žamboch, Neff, najděte si jejich rady na stránkách Ikarie či Pevnosti. určitě si však zapamatujte, že filmové triky v povídkách nefungují a ruší. Nutit čtenáři vaši vizuální představu, ať již obrázkem nebo sáhodlouhým popisem, má cenu pouze pokud se popisované vztahuje k ději. Chcete-li vyjádřit, že hrdina dlouho putuje velkou pouští, tak ve filmu ukážete dlouhé, sestříhané záběry na velkou poušť. Ve špatné povídce budete dlouze popisovat tuto velkou poušť. V dobré povídce napíšete "Hrdina putoval tou velkou pouští už fakt dlouho." Ono to stačí. Čtoucí lidé mají fantazii vycvičenou.

Na závěr dnešního perného dne (tuto stať zveřejním včera) se ještě rozepíší o posledním jevu, jenž kloubí grafickou část povídky, či tedy spíše formátování, s obsahovou částí. Reč je přímo o formátování písma. Vezmu to odzadu.

Část svého literárního díla můžete napsat formou dolního či horního indexu. Význam to má pouze v případě vědeckých operátorů, přestože jsem tento jev zaznamenal i v literatuře pornografické (konkrétně jde o Emanuelina slunce). Nehodí se ani pro literární pokusy a navíc ne všechny textové editory je zvládají zobrazit korektně. Další zajímavý formát je psaní kapitálkami, což jsou velká písmena psaná jako malá, nebo spíš menší. Redakční systém VŠB je nedovoluje zobrazit, a já vám hned řeknu proč - používají se totiž pouze ve vědecké literatuře pro psaní jmen vážených vědců v případech, že odkazují na jejich práci. Další použití je ještě vražednější, kapitálkami totiž mluví Pratchettův Smrt! Když jsme se pokoušeli implementovat kapitálky do systému, objevil se v serverovně malý rack s kúsou a sundal nám diskovou plotnu...

Ne vždy je třeba obtěžovat kapitálky a můžeme použít obyčejná VELKÁ PÍSMENA. Je to nejjednodušší způsob zvýraznění, zvláště v rozsáhlém textu. Z komiksů se do literatury dostaly výkřiky a exploze typu ÁÁÁÁÁ! BUM! kde velká písmena jasně ukazují, jak byl ten výbuch obrovský. Je to poněkud americké. :) Nadužívání velkých písmen je nešvár, neboť se špatně čtou. Klasické, běžně užívané fonty mají za sebou asi šest století evoluce a zdokonalování, a vymyslet nový dobrý font není

nic lehkého. Nedávno byl v HN (nebo LN) rozhovor s českým grafikem, jenž se světově proslavil, neboť po pěti letech vytvořil nový font, který není jen nějaká ozdobná habadůra, ale fakt se dá dobře používat. Malá písmena klasických fontů jsou utvořena tak, že v jakékoliv vzájemné kombinaci vytvářejí tři horizontální vodící linky, po kterých klouže čtenářovo oko. Velká písmena na začátku vět mají charakter upozornění na předchozí tečku, na začátku vlastních jmen pak upozorňují, že jde o vlastní jméno. (Víte, mít přezdívku "petruschka" nebo "chekotay" je vlastně velice pitomé, a postupem času vůbec ne pohodlné.) Velká písmena však vodící "lišty" nemají, jsou všechny rovnocenné, a oko z nich sklouzává. Dlouhý text psaný velkými písmeny se čte zle. Klasické zlo jsou nadpisy vyvedené velkými písmeny, vypadají škaredě a čtou se ještě hůř. To už je lepší nadpis podtrhnout. Podtržení (underline) je nejjednodušší způsob zvýraznění ručně psaného textu, v textovém editoru jej použijeme, když potřebujeme něco nejen zvýraznit, ale také oddělit od ostatního plynutí textu. Podtržením dáváme najevo, že předchozí text se od následujícího liší. Podtržený nadpis kapitoly či povídky je docela fajn, ale mějme na paměti, že podtrhávání patří tam, kde vzniklo - do ručně psaného textu - a na stroji či počítači jde o přežitek, který používají jen staré panny a zapšklí puberťáci. Pro všechny psavce, kteří chtějí zvýraznit ta opravdu důležitá slova, bylo vymyšleno **písmo tučné**, neboli bold. To je naprosto ideální. Je lepší než velká písmena, je lepší než podtržení, je lepší než ta mladá sousedka odvedle. Když je něco fakt fest důležité, tak je to tučné. Když to naopak důležité tak nějak úplně není, když nám to připadá tak nějak nahnuté mimo realitu, pak o tom píšeme *kurzívou*, neboli italikou. V uceleném textu se kurzívou píše věci, které jsou méně důležité pro dynamiku textu, ale přeci jen je dobré je zmínit. Jindy se kurzívy využívá pro jakási intra, intermezza či outra, tedy kousky děje, který je popisován z naprosto jiného pohledu, než celý zbytek díla. V tomto případě jde však jen o takovou obezličku. Také se tak píše jména, názvy či části textu v cizí řeči, obvykle tedy fárze, které jsou známy samy o sobě a nevyžadují překlad. Ve výkladových pojednáních se kurzívou píše poznámky. V povídce užijeme kurzívy nejčastěji, když zapisujeme duševní dialog postavy. Vypadá to pak asi nějak takto:

>> *Jestli si myslíš, že ti tohle sežeru, tak jsi fakt pako!* pomyslel jsem si, ale nahlas jsem neřekl nic. <<

Na každý pád se vždy zamyslete, zda skutečně chcete dávat písmu jiný tvar. Velká písmenka vzbuzují pocit naléhavosti, tlustá písmenka jsou důležitá a po kurzívě zrak i mysl sklouzne rychleji. Formáty fontu jsou kořením, které vám umožňuje pracovat s rychlostí odvíjení povídky, avšak užívejte tohoto koření uvážlivě a s mírou!

Slibuji, že příští pojednání bude krátké! :)

### 31.10.2009: Jak recenzujeme? IV. díl

**Autor: Chekotay**

Čtenář-recenzent drží v ruce povídku. Zhodnotil její rozsah, zaujal jej nadpis, na první pohled zjistil, a to jej potěšilo, že povídka je dobře formátována (ne jako moje minulá aktuálka), text je přehledně zarovnan, přímá řeč je schovaná v chlívků uvozovek a každá na vlastním řádku a že jediné zvýrazněné slovo je tučné bum! v okamžiku, kdy hrdinovi pod zadkem bouchne soudek kyselého zelí. Nejsou tam žádné rušivé obrázky a povídka slibuje rychlou, dobře čtivou zábavu. Je čas přečíst první větu...

Pamatujete na své první rande naslepo? To nejdůležitější je zaujmout, protože názor na neznámého člověka si uděláme v prvních třech (až patnácti, záleží na výzkumu) sekundách osobního kontaktu. (Nehleďte za tím žádnou sexuální narážku, prosím!) Pokud svůj protějšek úspěšně zahákujete, můžete po zbytek večera mlít voloviny a lít si do výstřihu čokoládu a drobků, k abordáži stejně dojde.

Úplně stejné to je v povídkách. Dvouhodinový film si může dovolit začít dlouhou, pozvolnou sérií záběrů do krajiny. Román si může dovolit vyčlenit dvě kapitoly popisů krajiny. Povídka ne. Povídka pracuje s každým jednotlivým slovem, první slovo musí mít stejnou hodnotu jako poslední, nic nesmí přebývat, nic nesmí chybět. Psát dobré povídky je mnohdy těžší než psát dlouhé romány. Autor by neměl počítat s tím, že se čtenář do povídky časem začte, ale měl by ho hned prvními větami popadnout za límec a vtáhnout do děje. Začátečník obvykle povídku začne akcí, aniž by ho napadlo, že akční scéna na úvod funguje ve filmu, ale ne v povídce. Než začnete psát o svém příběhu, zamyslete se, čím ho začít. Nadpis a první dvě-tři věty rozhodnou, jestli vás bude někdo číst, nebo ne. V případě

snahy o kariéru to rozhodne o tom, zda vás otisknou nebo ne.

Schválně si zkuste přečíst jednu až tři první věty z následujících povídek, a přeberte si v hlavě, zda byste je chtěli číst dál, až do konce: Poutník, Sarah, Lovec páračů, Na vlastní pěst. A teď tyhle: Cena za přítele, Anděl, Čokl, Kronika města Perfect Town. Tak co, vidíte rozdíl? Řekl bych, že v těch dvou skupinách nějaký je. Malý rozdíl - ale zatraceně důležitý, protože formuje podstatnou část názoru čtenáře.

Prokletím úvodu vtahujícího do děje je nastavení laťky. Může se vám stát, že napíšete bohovský úvod a jen nadprůměrný zbytek povídky, které pak vypadá odbytě. Jo, psaní povídek není žádná sranda, byť si Andrzej Pilipiuk myslí něco jiného...

Další věci, které si čtenář všimne a kritik ohodnotí, je dynamika povídky, té však věnuji příští článek.

### **3.11.2009: Jak recenzujeme? V. díl**

**Autor: Chekotay**

Čtenáři, doufám, že jste v pořádku přečkali Totennacht, a také, že snesete ještě dva-tři články literárně technického stylu. V mém miniseriálu jsme se dostali do stádia, kdy je již povídka čtena. Toto období je jako bitva, jako soulož, jako dialog autora se čtenářem - a tak jako v bitvě i soulož nedosáhne úspěchu ten, kdo nemyslí na partnera, tak ani povídka, jejíž autor píše výhradně pro sebe, nesklidí mnoho úspěchu. Obvykle píšeme pro někoho a je dobré mít na paměti, pro koho. Když jsem napsal jeden díl Šerifa jako slohovku, nebyla z toho má učitelka ČJ zrovna nadšená, protože samozřejmě netušila, o co jde. Pro povídky ze světa Falloutu obecně platí, že není třeba nic vysvětlovat nijak zvlášť podrobně, protože vše již bylo vysvětleno ve hře, a kdo hru nehrál, ten se stejně chytí jen obtížně. Naopak, když píšete povídku z nějakého obecného postapo světa, je dobré umístit třeba hned na úvod nějaké varování, že se nejedná o obvyklou beletrii ale o fikci, a někde později v expozici pak objasnit, co se vlastně stalo a že svět vypadá poněkud jinak, než by se člověk mohl domnívat. Vezměte si třeba první dva odstavce z Qwertyho povídky Objev. My, Fallouteři, okamžitě zasadíme příběh do PA světa a kovbojskou stylizaci Divokého západu vnímáme jako invenci a příjemné ladění pozadí příběhu. Avšak když dám tuto povídku přečíst tzv. normálnímu čtenáři, tak po prvním odstavci sklouzne do roviny "zase nějaký rodokaps" a buď tu věc zahodí nebo nebude chápat, co to je "vault" a kde se vzali "vembloudi".

Na druhé straně spektra zase stojí povídky, které objasňují a vysvětlují úplně vše, vypadají spíš jako filmové scénáře a jsou neskutečně nudné. O tom jsem ale už psal. Abyste to, soutěžící, neměli tak lehké, jsou v posuzovacím týmu jak lidé, kteří realie všech Falloutů znají dokonale, tak lidé, kteří je znají jen obecně, popřípadě toliko některé díly. Může se pak také stát, že nevyrovnané hodnocení je způsobeno tím, že jeden člověk prostě nepochopil, kde a proč se děj odehrává. Samozřejmě, že všichni víme, co to je APWA - ale ne každý z nás ví, že ti tři ghúlové hlídající v Necropolis plasmovou pistolí se v originální hře nazývají "Zombies" (ilustrační poznámka, samozřejmě).

Svého času si docela užil Petruschka, když napsal haldu povídek ze světa Falloutu a Arcana, a pak, když je chtěl vydat knižně, musel je všechny "zcivilnit", vyházet z nich všechny čistě fandovské prvky a surový příběh doplnit tak, aby jej pochopil každý, kdo čte fantastiku. Když sáhnu do leteckého slovníku, tak řeknu, že povídka musí být v daném kulturním prostředí samonosná, tedy k tomu, aby byla pochopena, nepotřebuje nic dalšího než sama sebe a věci, které jsou obecně povědomé. Šířku kulturního prostředí - a tedy hloubku obecně povědomých termínů - určuje autor. Takový Washington Irving psal pro masu a stal se z něj první americký spisovatel, který se psaním uživil. Viky naopak píše pro specialisty, a nemyslím, že by někdo z vás něco od ní četl - nebo by vás to bavilo.

Teď bych se chtěl ještě zmínit o dynamice povídky, ale protože nejsem vyštudovaný kritik, začínají mi docházet slova. Mluvím o jevu, který je pro povídku zásadní, ale který jen zřídka vidíme. Někdy se stane, že se povídka tak nějak plouží, nikam neodsypá, vše se pořád dokola opakuje a je to nuda... Jindy naopak děj letí jako splašený a čtenář se jen s obtížemi chytá a vůbec neví, která bije. Asi to zní trochu zen-buddhisticky, ale povídku si představuji jako řeku, po které pluje kajakář - čtenář. Řeka samotná byla postavena krajinářem - autorem povídky. Když je proud povlovný, všude se usazuje bahno a kal a kajakář se tím musí prodírat a namáhavě veslovat, tak je to špatné. Když je proud pomalý a nic nestojí v cestě, může se čtenář pohodlně rozvalit a okukovat okolí - pak by si ale

měl autor dát s tím okolím sakra práci a také by si měl uvědomit, že povídka není slohový útvar určený pro okukování okolí. Když se zase koryto povídky zúží a zaplní balvany, kajakář je stržen prudkým proudem, který jím zmítá a dává mu do těla, vau, to je pak počteníčko! Jen si musí autor uhlídat, aby mu kajakáři neztráceli vesla a nevypadávali z loďky, případně aby nebyli ultramegahustě zběsilou akcí vyšoupani z koryta řeky úplně.

Výhoda pomalého budování děje je v tom, že můžete čtenáři ukázat vše, co potřebuje vědět, aby na konci sám přepadl přes jez pointy. Výhoda rychlého budování děje je v tom, že se čtenář soustředí na hlavní linku a nemá čas koukat kolem, takže si třeba ani nevšimne, že máte gramatiku dogy a že váš děj stojí na velice vratkých nožkách hraničících s časoprostorovými paradoxy. Zde nemohu nevzpomenout krásný příklad z Artemise Fowla, kde troll zaútočí na Julii, ale ještě než sevře čelisti, Butler se stihne vyléčit, zorientovat, ozbrojit a sám zaútočit. Je to kiks, ale došlo mi to až při šestém čtení, protože ta scéna je prostě rychlá a nenechá čtenáře všimnout si podružností.

Jedním ze způsobů, jak řídit rychlost povídky, jsou třeba dialogy. Existují krátké povídky s drobnou pointou, do kterých autor prostě musel zasadit dialog, který je ovšem zbytečný, málo vypovídající, zdržuje, zaclání a vůbec opruzuje. Povídka je pak zbytečně dlouhá a kajak drhne o šterk. Opačným extrémem jsou dlouhé monolitické bloky textu, skrz který se čtenář musí prodírat jako lepkavým blátem, bez sebemenší naděje na spásný odlehčující dialog.

"Hele, a jak ještě můžu ovlivnit rychlost čtení?"

"Třeba volbou slov. Jejich délkou a rychlostí jejich čtení."

"To nechápu."

"Jen vnímej melodii. Máš akci. Nářez. Užíváš krátká slova. Jednoduché věty. Slova, co maj málo slabik. Nekecej capiny. Tak zrychlíš."

"A když chci naopak zpomalit?"

"No tak v tom případě prostě začni psát rozvláčně, vybírej ze svého jazykového portfolia dlouhé výrazy a slovní spojení, a když ještě navíc celou myšlenku zasadiš do jednoho dlouhého, komplikovaného souvětí - které navíc můžeš opepřit zajímavými odbočkami, samozřejmě stále se ještě (aspoň trochu) týkajícími děje, za pomoci různých závorek, pomlček, vhodně použitých čárek a středníků - tak čtenáři nezbude, než doopravdy zvolnit rychlost čtení, neboť mozek prostě musí držet velký kus vyjadřovaného v operační paměti a to jej značně zpomalí; nehledě na takové "nesportovní" pomůcky, jako jsou řídkce užívaná expresiva."

Tož a zase se mi to rozrostlo jako nádor. Tak na závěr ještě o práci s pointou. Pointa je to, co dělá z povídky něco víc než hustě popsaný cár toaletáku. Pointa je nápad, pointa je vtip, pointa je remorkér, který táhne za sebou všechnu tu tíhu slov a písmenek. Největším zločinem je vyradit pointu předčasně a tomu se mnozí zdejší autoři vyhýbají tím, že do svého příběhu žádnou pointu raději ani nezahrnou. Čist něco takového je pak za trest, protože tomu zcela chybí důvod, proč vlastně číst. Pointu obvykle v povídce umístíme až na samotný konec, extrém je sir A. C. Clarke, který má v oblibě v poslední větě (či někdy i jen slovu) obrátit celou povídku naruby (Střílejte veverka, Devět miliard božích jmen). Přátelé, opravdu si představte pointu jako remorkér a slova jako náklad. V povídce pointa táhne slova. Když je pointa slabá a slov je mnoho, tak se to vleče a je to nuda. Když je slov málo a pointa je silná, tak je jí škoda a nevyzní tak dobře, jak by mohla. Ze spousty skvělých povídek se silnými pointami se dělají dlouhé romány (mám dojem, že takhle vznikl i Stardust) a někdy to dopadne dobře; jindy to dopadne špatně, protože pointa se utápí v množství zbytečných slov. Autoři, prosím vás, naučte se škrtat. Škrtat je důležitější než psát. Nebojte se vyhodit scénu, pokud je pro děj a pointu zbytečná. Ano, autora to bolí, ale víte jak moc bolí recenzenta, když přečte pět stran popisů a na konci není odměněn?

Snad jsem toto téma podal srozumitelně, není lehké psát o věcech, které se týkají pocitů, a není snadné je známkovat, ale dělat se to musí, neboť povídka je umění a umění jsou pocity. Slibuji, že příště to již bude o přízemnějších věcech. To, že povídka má úvod, (expozici), zápletku, vyvrcholení a závěr snad říkat nemusím, takže příště to bude o těch věcech nejpřízemnějších - o gramatice, slovní zásobě a interpunkci. Je to něco, v čem jsem sám slabý a už se těším, jak mě Viky strhá.

No a místo sedmé lekce už snad budu zveřejňovat první soutěžní povídky.

#### 4.11.2009: Jak recenzujeme? VI. Díl

## Autor: Chekotay

Než řeknu cokoliv jiného, jedna základní, nejdůležitější rada, která musí jít sem dopředu a ne až na konec: Píšete-li v textovém procesoru, vždy používejte automatickou kontrolu jazyka! Je strašné, jak málo lidí tohle dělá... Teď už ale k mému článku:

Minule jsem rozváděl cosi o tom, že autor by měl psát tak, aby mu jeho čtenáři porozuměli, a roze-psal jsem tam problematiku volby témat a zacílení děje. Dneska se podívám na přízemnější záležitost - na porozumění mezi národy, na dělníky slova v potu tváře se mačkající v linkách - ano, na samotný jazyk.

Napsat povídku v jazyce, kterému čtenář nerozumí je věc, která se málokdy odpouští. Ve škole se učíme spisovný jazyk a ten bychom měli používat vždy, když píšeme pro obecnost. Když totiž napíšu *"Po hokně hodím sicnu na Oltecu, valím augle na koc... Splách sem tři plnotučné a voprůboval betálné bresty,"* tak asi *pardáli z Blekfildu* ví, o čem točím, ale zbytek *je zralé na šaškec*. Kdybych svá opilecky-erotická vyjádření napsal spisovně česky, tak mi porozumí každý od Aše po Jablunkov. A nejen to. Rozuměli by mi před sto lety a za sto let. Pokud někdo napíše "hey nygga drsnou powydku" ve slangu, který se používá jen letos a jen v oblasti garáží za panelákama, tak ji nemá co posílat na web provozovaný pro čechoslováky a s nechutně velkou životností. Okořenit povídku slangem může být zajímavé a někdy se to i podaří, ale obvykle to autor zkoní - buď použije slang, kterému nikdo nerozumí, nebo naopak použije slang, kterému rozumí mnozí, ale použije ho špatně. Poslední postava, která mluvila slangem a u které to ani moc nevadilo, byl Yarpen Zigrin.

Mimochodem, spousta lidí nadává na náš vstup do EU a lomí rukama nad úpadkem české kultury a přílivem cizinců, ale jen málokdo je ochoten na oltář milované vlasti položit svou pohodlnost a psát spisovně.

Teď si spolu užijeme kopec srandy, protože já, čtyřkař, se pokusím vysvětlit vám něco o tom, kde se ve větě píšou čárky. Na fóru se teď objevil krásný citát: *"Ano, Senile L je pověstný svým balistickým přístupem k interpunkci... "Švihnu tu, čárku kam mě, napadne." Čárky jsou, v pořádku nenech se tím, rozhodit Sentinele naši, čtenáři jsou hni, dopichové"* Balistický přístup autorovi při hodnocení povídky nepřidá, to je jasné. Pro začátek by autor měl prohlédnout celé své dílo a zkontrolovat, zda jsou čárky před každou spojkou (vyjma "a" a "i"). Následně necht' smaže čárky před "a" a "i". Tento jednoduchý krok zvýší úroveň mnoha povídek dvojnásobně. Celá záležitost je samozřejmě složitější, kdo se cítí na druhý krok, tomu poradím prostou skutečnost, že čárkami se od sebe oddělují odlišné myšlenky. Kdo neví, jaké myšlenky vlastně svým psaním vyjadřuje, tomu nezbude než počítat slovesa a provádět větné rozbory, neboť dle Viky má každé sloveso stát samo, obklopeno toliko suitou svých přátel, ale odděleno od ostatních sloves čárkou. Tímto druhým krokem se již povznesete nad většinu autorů píšících na madbrahminku, ale pokud vám nestačí ani to, pak vám doporučím zadat do Googlu heslo "Jak psát čárky?" a přečíst si příslušné obsáhlé návody.

Psaní měkkého a tvrdého *i* je také strašlivý kámen úrazu, který v první řadě svědčí o tom, že autoři nečtou, a hlavně - že nepřemýšlí. Tak polovina do očí bijících problémů je případ jevu, jenž se tuším nazývá "shoda přísudku s podmětem". Vezměme si třeba větu "Muži ráno ulovili geckona, stáhli z něj kůži, naporcovali a vyudili maso, a večer jej vítězoslavně donesli do vsi." Průměrný autor<sup>TM</sup> napíše takovou větu, a přijde mu divné, že tam je mockrát "i" a málo "y", a proto se rozhodne to poopravit. Vznikne něco jako "Muži ráno ulovily geckona, stáhli z něj kůži, naporcovaly a vyudily maso, a večer je vítězoslavně donesli do vsi." Přitom si stačí uvědomit, kdo ulovil, kdo stáhl, kdo porcoval... atd. Vždy to byli ti samí muži. Ti muži ulovili, ti muži stáhli kůži, ti muži naporcovali maso... ti muži se vrátili do vsi. Čeština je krásně sexuální jazyk, čehož doceníte při psaní milostné poezie formou SMSky - v angličtině nikdy nenapíšete nic tak pěkného, jako v češtině. Pamatujte tedy, že koncovka slovesa se řídí rodem podmětu, ke kterému se sloveso (přísudek) váže. Když jde výhradně o ženy, tak slovesa končí na "y". Když jsou popisováni výhradně muži, jde o "i". Když jde o skupinku žen a mužů, nebo o skupinku bez určení rodu (pohlaví), pak pište pro sichr jen "i". Nedávno jsem četl nějakou PA povídku, která popisovala zážitky jakési skupinky lidí, kde byli zástupci obého pohlaví, a v jednu chvíli přišel čas na erotickou scénu, kde se o sebe dva lidé "vášnivě třely". Bez bližšího udání pohlaví je jasné, že se jednalo o sex lesbický. Autor sklídl posměch, protože tato scéna obrátila jeho značně machistické dílko zcela naruby a z horroru udělala satiru.

Psaní *i/y* v rámci slova tvoří menší část problému, setkávám se s ním zejména tam, kde autoři zkoušejí napsat slovo, které běžně nepoužívají. Zdá se, že drill vyjmenovaných slov zanechal jakousi

stopu. Dokonce i háčky a čárky nad měkkými a dlouhými písmeny fungují docela dobře (pokud se je ovšem autor vůbec naučí psát), snad si autoři konečně uvědomili, že tahle vychytávka je krásná a hlavně užitečná.

Poslední skupina problémů je představována snahou autorů použít nové, nezvyklé slovo, či snad psát nějakým jiným jazykem, než jaký ovládají. Protože se jedná o velice vykutálené špeky, seznámím vás s nimi přímo u konkrétních povídek. Obdobný případ jsou přechodníky, trochu archaický jev, který je velmi malebný, velmi poetický a velmi obtížný. Ukusující<sup>\*)</sup> kokosovou margotku přemýšlím, jak vám jej vysvětlit, leč nic mne nenapadá. Proto svůj článek zakončím tou nejlepší radou, jakou vám dát mohou - když nevíte, jak se co píše, tak to nepište. I tento článek byl několikrát přepisován tak, abych vyházel všechna sporná i/y a vyhnul se slovům a jevům, která sice čeština zná, leč mezi námi imigranty se běžně nevyskytují. A pokud nevíte o psaní vůbec nic, tak prosím, nepište vůbec. Raději čtěte. Hodně a kvalitní literaturu. Nenechte se svést na zcestí Máchou, Haškem nebo Škvoreckým a raději sáhněte po kvalitní češtině Neomillnerové, Rečkové, Nesvadby a Součka. Čeština je jeden z nejlepších jazyků Evropy - a je škoda jezdit po okreskách, když máte Lamborghini Diablo, ne?

\*) Smejki: K mým milovaným přechodníkům zde. Jasně z toho vyplývá, že Chekotay ten svůj jediný zkonil. V jeho případě připadá v úvahu jen ukusuje, nebo ukusovav (minulý tvar), nebo třeba přikusuje.

### **9.11.2009: Povídkování - vnitřnosti**

#### **Autor: Bodkin (Chekotay upravil drobnosti)**

Chekotay už utrousil dost slov o povídkování, ale myslím, že se ještě trocha rozumování ztratí. Někteří z vás si možná u čtení naší recenzi říkali: Co to pořád mají s tou pointou? Jakou zase sakra gradaci! Proč to nemá být povídka? Vždyť když vyblíju nápad na papír a není to dlouhé na román, je to povídka!

Naneštěstí není, což snad vyplyne z několika velmi volných a obecných definic:

Povídka – je krátký (!!!) literární útvar jež sleduje jeden motiv vedoucí k pointě, která je vyvrcholením povídky. Proč jeden motiv? Protože na víc prostě není čas. Na těch pár stránkách stihnete obstojně vykreslit osud chlapa táhnoucího pouští za kapkou vody. Když do toho začnete pražit další motivy, například skrze flashbaky, rozbije se gradace. Na lepší zpracování je pak třeba větší prostor – román. Ještě dodatek - největší flák textu, který považují v Ceně Karla Čapka za povídku, má pod 90 000 znaků (včetně mezer).

Motiv – neboli nápad, na kterém stojí samotné základy povídky. Je důležité si jej nerozbít dalšími motivy. Spíše je lepší, pokud máte nutkání do vašeho textu rvát nápad za nápadem, si je zaznačit a zůstat jen u toho, který se vám hodí nejlépe. Ze seznamu pak vybrat další nápad a napsat povídku jen a jen pro něj.

Vezmu si znova toho chlapa táhnoucího pouští, jeho motiv je voda (či její nedostatek). Proto v povídce nebudu řešit, jaké má kvéry včetně ráží a počtu munice v zásobnících, jen se zmíním že ho tíží a už je zahodil, brnění/výbava to samé. Nebudu řešit, jestli se na něm otčím análně či orálně ukájel. Nebudu řešit, že mu zlí nájezdníci zabili štěně! Je tu jen chlap, poušť a jeho obrovská touha si smočit.

Gradace – maskuje náběh na vyvrcholení. Čtenářova záda sjíždí Děda Mráz, mající 8 promile v krvi, na sněžné rolně táhnoucí cisternu Stoličnaji. Svíjí se (čtenář, stařík si musí počkat na delirium tremens) nedočkavostí a proklíná se, že neumí číst rychleji. Nutně potřebuje vědět, co se stane. Autor to ví a využívá toho. Mazaně splétá neurčité narážky, nevyslovené hrozby, rychle běžící děj a živí čtenářovu zvědavost.

V našem případě bych měl popisovat, jak se hrdinovi lepí jazyk na suchá ústa. Zjevují se mu andělé slibující brzký konec, objeví se Ďábel nabízející vodu za jeho duši. Muž leze dál, brodí se pískem, zakopne, upadá, valí se dolů ze svahu, potácivě se zvedá. Písek ho škrábe mezi pŭlkama. Znovu upadne. Lapá po dechu. Pozvedne oči. Před ním rozsáhlá vodní plocha... BUM! Čas na pointu.

Pointa – je ukončení děje. Buď logické nebo překvapivé, nejlépe obojí. Nejoblíbenější figl (i můj) je takzvaný úkok stranou. Autor si čtenáře celou povídku zpracovává, říká mu jen to, co chce aby věděl. Dává mu falešné stopy a indície. Takže na konci zjistíte, že hlavní hrdina byl vlastně celý film mrtvý, všichni byli mimozemšťani, nebo že ta atomová puma byla od samého začátku plná šlehačky.

Můj příklad by mohl skončit například tak, že se vysušený muž vrhne do toho jezera, bude se

brodit a cákat až do středu, aby každičká molekula jeho dehydrovaného těla byla obklopena vodou. A když se osvěží a chce zamířit ke břehu, prásk! uvědomí si že neumí plavat, doprostřed se dostal jen v adrenalinovém rauši a utopí se. Konec.

Konec – možná si říkáte, co to ten vořech mele. Dyť sám tvrdil, že pointa je konec! A taky že ano, za tím si stojím. Ovšem dost často se stává, že autor pointou nekončí a následují další věty, které buď mají něco předat nebo vysvětlovat. A já říkám: „To si strčte někam, tohle do povídky nepatří. Jakékoliv další slovo padnoucí po pointě je zlo! ZLO!“ Démonické zlo drolicí sílu pointy, potažmo celé povídky. Pokud byla pointa slabší, doslov ji spolehlivě zabije. Jen silná pointa unese další kecy, ale i tak ji to poškodí. Takže pointa (nejlépe posledním slovem) a konec! Šlus!

*Vynoří se z chladivého objetí, písek, horko i žízeň jsou pro teď zapomenuty. Jde na něj spánek, oči se klíží. Nedočkavě hledí ke břehu, na který se může svalit a spát stovky let. Břeh se ovšem nepřibližuje. Stále se vysmívá někde v dálce. Nohy ochabují, ruce pálí. Polyká vodu. Klesá pod hladinu, která se nad ním uzavírá s definitivní platností. Zatemňující myslí proletí poslední přání. Kéž bych se tehdy naučil plavat.*

Logika – ne, nemyslím ji tak, jak to znáte z hodin matematiky. Beru to z hlediska zdravého selského rozumu. Postavy se chovají dle svých naznačených charakterů, fyzikální jevy dle fyzikálních zákonů. Co to v podstatě značí? Že existují situace, které v tomto vesmíru (ani několika nejbližších) prostě nenastanou. Fanatický člen KKK nebude pomáhat jiným rasám a nebude na černochoy pokřikovat: „Afroameričané! Sněžte tyto výtečné koláče, které pro vás uvařila firma Krupp, vy Afroameričané volnomyšlenkářští v oblasti denní hygieny!“

Stejně tak světlo je rychlejší než zvuk a kulka je rychlejší než chlap! Kolikrát už člověk nejen četl, ale i viděl ve filmech (což je onen zdroj zla mlžící mysli pisálků) tenhle výblitek:

*První samopalník byl jen pět kroků ode mne. Vypálil dávku a minul. Další jsem se vyhnul. Rozřezal jsem ho nožem a sprintoval k nejbližšímu kameni, za který jsem se ukryl. Samopalná palba utichla, měnili zásobníky.*

Další oblíbenou věcí jsou logické zkratky. Autor ví, že se postavy musí dostat tam a tam. Ale nenapadne ho, jak to udělat uvěřitelně a elegantně. Proto vymyslí nějakou snadnou koninu, která hrdinům pomůže. Například najít vstup do Vaultu podle fotografie nalezené u mrtvého obyvatele onoho V. Nebo je třeba dodat příběhu více komplikací, tak se jedna z postav začne chovat proti přírodě. Viz konec filmu Nepřítel před branami.

Teď tedy dochází k (slabé) pointě tohoto článku: Pokud by nám přišel text, jenž by splňoval (mou) definici povídky, sledoval solidní motiv dobře vygradován do bombastické pointy a neobsahoval žádný okecávací konec, přitom by byl plně logický a celkem gramaticky a stylisticky na úrovni, tak by snadno vyhrál.

### **13.07.2009: Povídky z Madbrahmíny**

**Autor: Chekotay**

Četl jsem si dneska pár povídek z VŠB a docela jsem se pobavil... mám dost silný žaludek, abych z toho nezvracel... nicméně si myslím, že z pár věcí by se mohli naši soudobí pisatelé poučit. A zbytek pobavit.

Tak třeba máme KAPITÁLKY a mínusky. V uceleném psaném textu kapitálky nepoužíváme, a to ANI PŘI VÝKŘICÍCH!!!!!! Nehledě na to, že na dosažení důrazu stačí jeden vykřičník. Za hranici tolerance se považují tři vykřičníky v případě, že hrdina chce svým výkřikem naznačit, že na něj padá celý vesmír (nebo ejakuluje). Na konec věty přísluší jedno interpunkční znaménko, tedy buď tečka, anebo vykřičník, anebo otazník. Když by věta končila hned za zkratkou a tedy se dvěma tečkami, jedna tečka se vynechává, viz např. Pokud na přímou řeč navazuje nějaký delší text, končí přímá řeč čárkou, vykřičníkem či otazníkem (umístěným před uvozovky) a následuje věta bez velkého písmenka.

A teď něco ke zbraňovému fetiši. Pokud jste viděli bezva akční film a máte sto chutí napsat super akční povídku, tak si lehněte do postele a vypoťte se z toho. Každý prvek v povídce musí mít svůj účel, jinak tam je navíc a ruší. Takže výklady o tom, že hlavní hrdina je vyzbrojen útočnou puškou M66X21A18-alfa ráže 16,76x55mm s kolimátorem, laserovým ukazovátkem, sklopnou pažbou, zeleným výpravčím mávátkem, ultrazvukovým kompenzátozem erekce a vystřelovacím bajonetem s

rukojetí ze žraločí kůže mají opodstatnění pouze v případě, že všechny tyto vlastnosti někde dál v povídce použijete. Vyprávění o tom, jak je hrdina perfidní a do DEaglu si cpe všech 8 nábojů (7 plus jeden do komory) má smysl pouze v případě, že např. pointa povídky je v sedmi ranách mimo, po nichž padouch spustí ďábelský smích - ale přepočítá se...

Další věcí je munice Dum-Dum. To je jméno jednoho letiště v Africe a taky olověné střely, jejíž špička je křížem napilovaná, takže po zásahu dělá v lidech obrovské díry. Ano, je tedy účinná. Ne, záporáci po zásahu dumdum střelu již nevedou závěrečné proslovy. A teď pozor - dumdum střela má zvýšenou ranivost na úkor snížené průbojnosti! Takže scény, kde vojenská mikroráže neprostřelí dubový stolec, ale dumdum z dámského revolveru ano jsou tak trochu blbost. Pokud už nutně potřebujete čachrovat s municí, je fajn napřed konzultovat Wikipedii. Důkladné nastudování reálií by mimochodem mělo předcházet každému psaní.

S tím souvisí pistole značky Glock. Já vím, že ji máte rádi, může za to ta scéna z Matrixu 2, je to pochopitelné, mé generaci zase učarovaly berretty (nebo s čím to pobíhají Depardieu a Belmondo). Ale opravdu není nutné to pořád psát. Příběh, kde hrdina nosí "pistoli značky Glock" a příběh, kde hrdina nosí "pistoli" jsou přinejmenším rovnocenné. Leda by zápletka stála na židoglockovském mezinárodním spiknutí.

Další věcí je přejímání vtipů. Víte, co to znamená, když žena zaplatí muži v naturáliích? Dluh je smazán pomocí fazolí, kukuřice, brambor a kapusty. Souvislost sexu a slova "naturálie" pochází z jednoho pitomého vtipu, který je tak starý, že si ho dneska už většina lidí ani nepamatuje. Je ale hloupé to používat častěji než dvakrát za život.

Taktéž vytváření zářezů na pažbu je většinou nadsázka. Zvláště při těch počtech mrtvých, které hrdina obvykle vyrobí. Snaha autorů nechat své hrdiny vyrábět ze zbraní pilníky byla pranýřována již před osmdesáti léty, tehdy ovšem se zaměřením na kovbojky. Pokud napíšete, že hrdina si udělal další zářez na pažbě a současně z dalšího textu čtenář pojme podezření, že to je reálný stav, dáváte tím najevo, že váš hrdina je pozér a idiot.

Tak jako tak, řezání do pažby ještě překousnu. Dnes jsem ale četl povídku, kde hrdina ozbrojen pistolí a kopím je vlákán do léčky, kterou mu nachystají tři nájezdníci vyzbrojení kulomety. Obklíčí ho, namíří mu zbraně na hlavu a řeknou mu, že umře. Hrdina je ihned zabije a na konci odchází, přičemž: "Na jeho kopí bylo však o tři zářezi víc....."

Mimochodem, trojtečka se tomu říká proto, že to jsou tři tečky. Osmitečka v češtině znamená "I5E" v Morseově abecedě. O faktu, že zářezy... no však víte.

Další špek. Chlapík je obléhán ve stodole, vedle vybuchne granát, což jej probere ze zamyšlení. Vyjde před stodolu, tam na něj míří hafo policistů. Chce jim vše vysvětlit, ale: "Najednou zjistil, že má v rameni střepinu." Ta situace je tak absurdní! Děs, děs a hrůza.

Ještě se vrátím ke zbraňovému fetiši. Čím víc na zbraň prozradíte, tím víc se najde mamlasů, kteří o tom ví víc než vy (nebo si nejsou líní googlit) a budou vás chtít setřít. Pokud už používáte zbraň, je dobré o nich něco málo vědět. Třeba ostřelovač, který míří na Aradeshe odstřelovací puškou s tlumičem a vystřelí: "Ozvalo se slabé syknutí z tlumiče a z dlouhé hlavně nadzvukovou rychlostí vyrazila...(střela)". Jak znám, pro střelbu s tlumičem se užívá podzvukové munice. Sonický třesk je totiž velmi silný a netlumitelný. Takže faux-pas.

A poslední dnešní příděl zbraňového fetišu nám opět poví něco o autorovi. Spíš tedy o tom, jaké hry hraje a na jaké filmy se dívá. Máme tady hrdinu povídky, pobudu, ožralu, somráka a fetku, který ani neví, co bylo včera za den. Jen chlastá a válí se od doby, co vylezl z lochu. Zrovna teď se protáhl a "...zkontroloval svoji skrovnou vystroj, především poloautomatickou pušku SKS se sklopkou a kolimátorem/je podobná AK 47/ideální zbraň do pustiny,jako kdyby ti rusáci věděli předem..." Tento úryvek je pozoruhodný, neboť autor nevěří znalostem čtenáře a tak rovnou zakomponuje i upozornění na to, jak zbraň vypadá. Už od začátku je tedy jasné, že mít ve světě Falloutu poloautomatickou pušku bych nepovažoval za "skrovnou vystroj" (očividně ostravak). A na závěr poznámka, že i ztracené existence z jaderných Pustin zná dobře předválečný zeměpis a ví, že kdysi byli rusáci, výrobci zbraní... ach jo.

Další dobrá věc je vypořádání se s nesmrtelností hrdiny. Tedy převod světa z počítání životů na realitu. V RPG většinou zásah do ramene ubere pár procent zdraví a jde se dál, ale v reálu vám to docela zkazí život. Člověk se pak už tak nevrhá pod auta a střelba z brokovnice taky není, co bývala. Jo a nezahojí se to do večera. (Na rozdíl od pořezaného jazyka.) Takže ten chlapík, co má vroubkované

ratiště, si takhle klečí za autem, a v tom inkasuje zásah: "Naštěstí kožený armor zmírnil sílu střeli. Zranění není vážné." V takové povídce už jen čekám, kdy hlavnímu hrdinovi dojdou action pointy.

Tak a teď už poslední, největší špek. Parta chlapíků - mimochodem, dát paladinům BoS jména Barnaky, Talon a Markus svědčí o tom, že autor hrál FT:BOS a že nemá moc velkou invenci - bojuje v betonových chodbách bunkru. Najednou "Markus šlápl na minu. Udělal základní taktickou chybu. Utrhlo mu to nohu v koleni."

Nebudu už blíže rozebírat takové věci jako že člověk, kterému mina urve nohu v koleni vcelku málokdy prosí své druhy, aby odešli a nechali jej kryt jim záda, ani to, že kryt záda znamená čekat hrozbu z míst, kde *právě byli* a vyčistili je, ani to, že zahrabat minu do litého betonu není žádná sranda. Na každý pád nám výše uvedený text sděluje, že nechat si po šlápnutí na minu urvat nohu je *vaše* základní taktická chyba.

Což je koneckonců správně...

...jediný přípustný postup, který se vojáci učí, přeci je vyskočit dvacet metrů do vzduchu a rozptýlit se po okolí.

Nesmějte se, porušovat pravidla taktiky a nechávat si místo toho rvát nohy, to smrdí válečným tribunálem!

A ja by som asi len tolko.