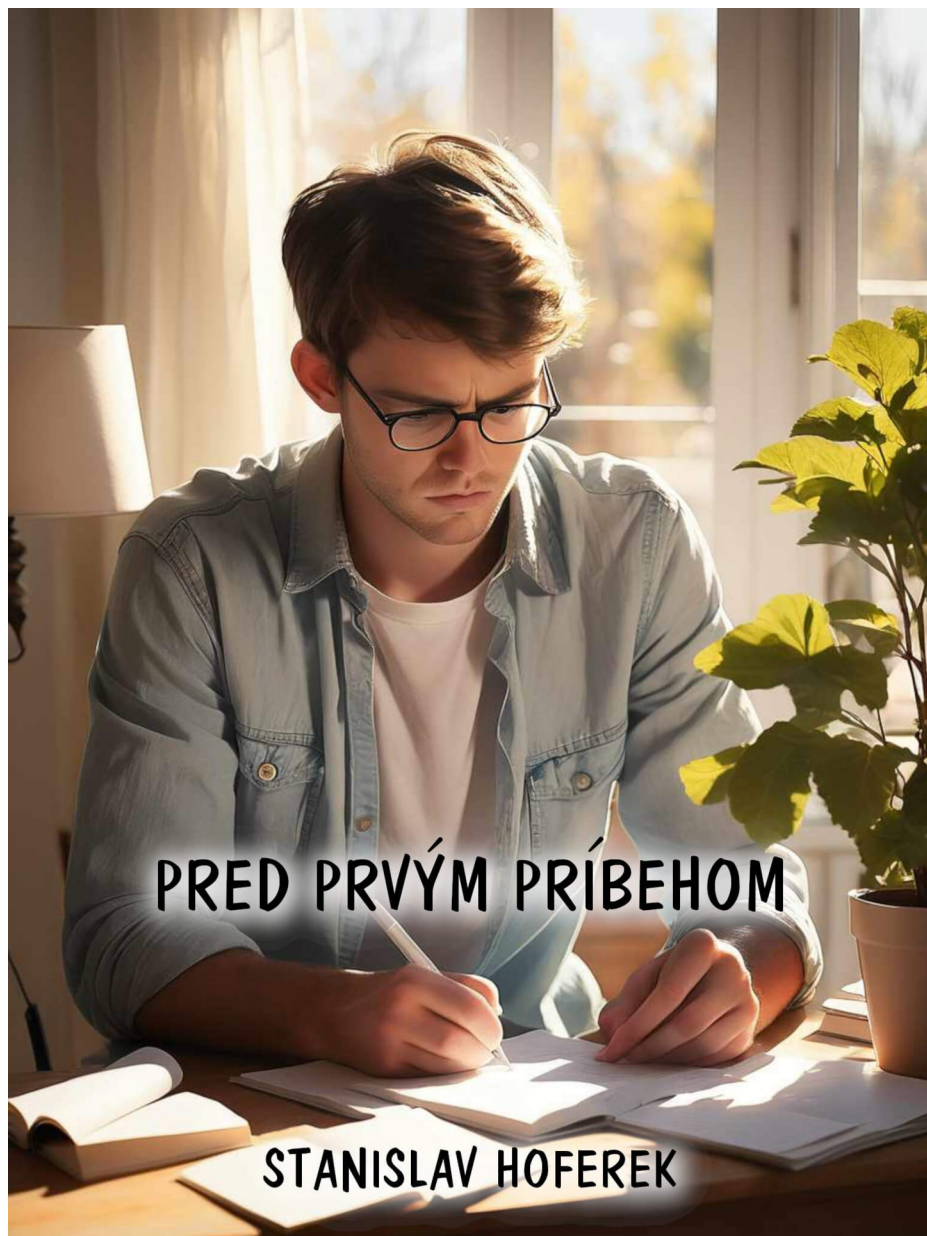


Pred prvým príbehom

| Autor | Vydavateľ | Licencia | Vydanie | Autor obálky |
|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| Stanislav Hoferek | Greenie knižnica | CC-BY-NC-ND | Prvé (2024) | Iva Nosálová |



PRED PRVÝM PRÍBEHOM

STANISLAV HOFEREK

Keby bolo písanie príbehov jednoduché, táto knižka by nebola potrebná. Vytvorenie prvých príbehov je často aj cestou cez rôzne problémy a chybičky, nad ktorými sa niekto len pousmeje, zatiaľ čo iný človek môže dať nejakú veľmi nepríjemnú poznámku. Mýliť sa je ľudské a jednou z ľudských vlastností je tiež vstať a ísť ďalej, zlepšiť sa, nájsť nové cesty a možnosti.

Pred prvým príbehom je krátkou príručkou k písaniu príbehov. Na čo sa zamerať, čomu sa vyhnúť a ako urobiť, aby sa text nielen dobre čítal, ale i dobre písal?

Časté chyby

Pri písaní textu sa niektorí autori zamerajú na myšlienky alebo na príbeh viac ako na celkovú úpravu. Občas sa potom stane veľmi nemilá vec, že sa dobrý príbeh ani poriadne nerozbehne a už ho čitateľ zavrhne a zhodnotí text ako neprehľadný. Je to častý problém, hlavne u nových autorov, ktorí s písaním začínajú. Rozličné chyby v texte totiž môžu odviesť pozornosť čitateľa od príbehu, narušiť jeho sústredenie. Je tak veľmi náročné opisovať prostredie, rozvíjať postavy, viesť medzi nimi zmysluplný dialóg či vytvoriť konflikt. Akákoľvek dobrá myšlienka sa v chybách stratí a nikto nebude knihu v dobrom citovať či odporúčať ďalej.

Existuje množstvo chýb. Najčastejšie ide o nesprávne čiarky, chybné spracovanú priamu reč či zle napísané súvetia. Je ľahké porovnávať text v podobných dielach rôznych autorov na základe chýb a nedostatkov. Samozrejme, chyby sa nájdu v čomkoľvek. Aj v logických veciach. Niekedy sa stane, že nie je jasné, ktorá postava čo hovorí, alebo kde vlastne končí jedna myšlienka a začína druhá.

Delenie textu

Pre skúsených čitateľov, ale napríklad aj pre ľudí s poruchami zraku či pozornosti, je veľmi dobré dodržiavať rozumné usporiadanie textu. Deliť ho na menšie časti, na odseky. Zvlášť v príbehoch je vhodné písať priamu reč cez dolné a horné úvodzovky, nevkladať do priamej reči zbytočné informácie a skúsiť jednotlivé postavy odlíšiť aj pomocou rozdielneho vyjadrovania.

Príbeh je v dôležitej časti, ide do tuhého, v stávke je toho veľa. Ako to napísať? Na dynamické opisy sa hodia skôr veľmi krátke, až heslovité vety. Nie dlháske opisy. Je potrebné dať do samostatných odsekov jednotlivé časti deja. Do jedného odseku napríklad boj pred bránou, do druhého boj o hlavnú bránu a do tretieho dej po tom, čo brána padla.

Opakujúce sa slová

Častým problémom je tiež opakujúca sa množina slov. Povedal on, povedal on, povedala ona, povedal on. Toto nemôže byť v texte, pretože to nevyzerá dobre. Každý autor by si mal dať námahu zabrániť opakovaniu slov. Pridať niečo iné, spestriť to. Dať pocítiť čitateľovi, že sa niečo deje a nie len to, že sa chce autor realizovať. Existuje množstvo synonym a množstvo slovnej zásoby, ich vhodné používanie je jedným z rozdielov medzi začínajúcimi a skúsenými autormi.

Priama reč

Priama reč môže hovoriť o tom, čo sa deje a bude diať. Nemalo by to byť len neúčelné rozprávanie. Ideálom je, ak sa na konkrétny problém pozrú jednotlivé postavy a okomentujú to inými slovami. Príklad:

„Padla brána! Sme stratení! Nikto nás nezachráni! Nemá zmysel žiť!“
hovorí Lucia.

„No tak padla. Stále je tu dost mužov, ktorí bránia citadelu. Tu im tá ich presila až tak nepomôže!“ oponuje Richard.

„Bola to len otázka času. Majú viac mužov, obliehacie stroje, ešte aj toho šíaleného čarodejníka. Každému muselo byť jasné, že tá brána padne,“
rozpráva potichu Peter.

„Čo bude s mojimi rodičmi? Ako sa dostanem teraz domov?“ pýta sa malá Dorota.

Priama reč môže byť aj dobrým pomocníkom v opise sveta, ale musí byť jasné, ktorá postava čo hovorí. Môžete si to zjednodušiť aj nasledovne:

„Neboj sa, Lucia. Dobre to dopadne.“

„Ale ja sa bojím, že to vôbec nedopadne dobre a všetci tu pomrieme. Počúvaš ma vôbec, Richard?“

Ukáž a netáraj

Dobrá ukážka je viac ako dlhý popis. Výborne je to spracované napríklad v úvode filmu *Návrat do budúcnosti*, ktorý sa často preberá na scenáristike. Aj bez slov je ľahko viditeľné všetko dôležité. Vedca možno ukázať cez pohľad na jeho laboratórium, nemusíte písať, že je vedec. Chudobnú ženu nemusíte spomínať len ako chudobnú ženu. Môžete napísať, že by si rada kúpila nové hrnce, ale namiesto toho tie staré čistí, aj keď by ich najradšej vyhodila.

Diakritika

Písať s diakritikou, alebo bez nej? Kniha, príbeh či poézia sa píše s diakritikou. A tu je krásna možnosť – všetko alebo nič. Ak bude všetko s diakritikou, bude to brané ako štandard a nebude to mať zbytočne znížené hodnotenie. Text bez diakritiky sa môže použiť v niektorých ojedinelých prípadoch, napríklad ak sú v texte priame prepisy SMS správ, kde sa diakritika často nepoužíva. Absolútne nevhodné je však písať tak, že často v dlhšej vete sa diakritika zapne a vypne i niekoľkokrát. Ak sa navyše stane, že dve slová sú v jednej vete napísané inak, okamžite je text braný ako nesprávne napísaný, neprehľadný či jednoducho odfláknutý autorom.

Úvod a záver

Anotácia je častý kameň úrazu. Treba ju? Treba text o knihe? Ak tam niečo také nebude, hovorí to o tom, že autor sa chce len vyrozprávať a nechce sa mu rozmýšľať nad dobrým úvodom. To je neprípustné. Dobrá anotácia musí byť stručná, vecná a úprimná. Veľkým plusom je originalita. Romantický príbeh bez nej ľahko zapadne medzi inými príbehmi, pretože bez dobrej anotácie si nikto nevšimne, v čom je vaše dielo iné, zaujímavé či výnimočné.

Podobným problémom je odseknutý koniec. S ním sa dá často stretnúť v poviedkach, ktoré majú veľmi nízky limit znakov. A pritom je to smutné, pretože dobrý záver je potrebný. Ak sa v príbehu s bránou stane, že celý hrad padne a pár ľudí ujde, asi bude čitateľa zaujímať, čo tí ľudia prežívajú, kam smerujú, či nad čím uvažujú. Aj to, ako sa pozerajú na porážku či naopak drvivé víťazstvo, hovorí o postavách veľmi veľa.

Hromadné úpravy

Hromadné úpravy dokážu vylepšiť text relatívne rýchlo, a čo je dôležité, je väčšinou jedno, či je text na dve strany alebo na tisíc strán. Hromadné úpravy dokážu opraviť časté chyby. Veľmi dobrým príkladom je odstránenie viacerých medzier súčasne z miest, kde by nemali byť. Môže tiež vymeniť malé písmeno za veľké či naopak, a to v tých prípadoch, kde sa na to vytvoria správne podmienky. Po stlačení kláves CTRL+H, čiže nahradiť, môžete cez \$^ vymazať prázdne riadky. Vyžaduje povolenie regulárnych výrazov. Ďalšia možnosť je dať nahradiť dve medzery jednou medzerou. To môžete prejsť aj niekoľkokrát. Môžete tiež vymeniť medzeru s otáznikom za otáznik a medzera zmizne, zatiaľ čo otáznik ostane. Taktiež si môžete vymeniť dve čiarky za spodnú zátvorku (ktorú treba často nakopírovať do vyhľadávacieho políčka cez kopírovať a vložiť).

Motivácia

Prečo sa deje to a ono? Prečo išli hrdinovia doľava a nie doprava? Prečo ich nechal nepriateľ na pokoji až do deviatej kapitoly? Prečo niektoré postavy spolu vychádzajú a iné nie? A prečo idú dvaja Angličania v Londýne na kofolu, aj keď sa tam oveľa častejšie pije niečo úplne iné, pretože v Londýne je zohnať kofolu takmer nemožné? Pozitívni i negatívni hrdinovia musia mať dôvod na nejakú akciu. Málokto pôjde do boja len preto, že sa doma nudí. Oveľa častejšia môže byť snaha ochrániť svoj hrad či spôsob života, alebo získať niečo hodnotné od susedov. Ak niekto chce niečo brániť, kradnúť či spoznať, potrebuje motiváciu.

Príklad textu

Tu je príklad textu, ktorý môže niekto napísať úplne vážne. Kým autor tomu môže perfektne rozumieť, pre ostatných to môže byť úplná katastrofa. Porovnajte si 3 verzie: Očividne a úprimne zlú a dva odlišné vylepšenia od dvoch odlišných autorov.

1: „Čierny pinc“ xce zabyt šetkých v kráľovske adria lebo je zlý a je veľmi zlý a preto sa proti nemu postavilo dvanact' hrdinou zo severu juchu vychodu severu a porazily ho v boji a odftedi bol mier.

2: Čierny princ chce vyhubiť celé Adrijské kráľovstvo. Je to bezočivý zloduch, a preto sa zišlo 12 hrdinov zo severu, juhu, východu a západu, aby ho porazili v boji. Zvíťazili a odvtedy vládne mier.

3: V kráľovstve Adria sa objavil človek, ktorý sa nechal oslovovať ako „Čierny princ“. Na základe jeho hrozných a neprijateľných činov sa proti nemu postavilo dvanásť hrdinov. Poschádzali sa zo všetkých kútov kráľovstva a spoločne ho porazili v náročnom boji. Od ich víťazstva je v kráľovstve Adria sladký mier.

Príkladné postavy do poznámok

Jessica je pištoľníčka na divokom západe. Je sirota, jej najbližšia rodina sa stará o zranených, no ju nechápu. Jessica je blondína, ale nie je to dobre vidno, lebo má obrovský klobúk. Je skôr nízka, veľmi rýchla. Vyjadruje sa drsne, jemne povýšenecky, nemá rešpekt k autoritám. Vie výborne jazdiť na svojej kobyle, strieľa z pušky Winchester a má starý revolver Remington, ktorý si sama kompletne opravila. Hľadá dobrodružstvo, pretože neznáša nudu. Zároveň ide za pomstou, pretože jej niekto veľmi ublížil (postava John). Je netrpezlivá, koná okamžite a dopredu priveľmi nerozmýšľa.

Malý John je napriek svojmu menu ohromne vysoký chlap. Vysoký, ale tichý, milý barman v salóne. Tichší, ako by sa na barmana na divokom západe hodilo. Nie je to žiadny pištoľník či niekto, koho zaujímajú zbrane. Je však úspešný a obľúbený, a to tak pre jeho priateľský prístup, ako i pre výbornú pamäť a schopnosť získavať si priateľov. Malý John má kontakty, vyzná sa pri vyjednávaní, vie upokojiť priveľmi agresívnych či alkoholom opojených ľudí. Popri práci barmana je tiež chlap súci takmer na všetko. Je zámočník, vie skoro všetko opraviť a okrem iného vyrába biče či jednoduché medicíny pre ľudí a pre kone. Má čoraz viac sivých vlasov, ale lepšie si rozumie s mladšími než s dedkami.

Jekaterina je traperka. Dcéra Rusa a indiánky. Vedie obchod s tabakom, v ktorom sa dobre vyzná, i keď sama nefajčí. Dáva prednosť prírode pred väčšími mestami, je samotárka. Je múdra, nezávislá a aj keď by sa podľa mena nemala žiť na divokom západe, ostatní sa učia od nej tak prežiť v divočine, ako i umeniu obchodovania. Nikto sa neopováži ju podraziť a robí najlepší boršč na západ od St. Louis. Veľmi dobre znáša zimu a zima je tiež jej obľúbeným obdobím v roku. Nevie plávať a nikomu nehovorí prečo. Má niekoľko tajomstiev, ktoré neprezradí ani blízkym priateľom.

Chcem napísať príbeh. Potrebujem tieto ingrediencie:

- Myšlienka príbehu
 - Každý príbeh by mal mať aspoň jednoduchú myšlienku. Pobaviť čitateľa, ukázať vašu verziu boja dobra so zlom alebo napríklad predstaviť svet z vašej hlavy čitateľom. Možností je veľa. Jednou z myšlienok, podľa ktorých vznikol Pán prsteňov, bolo aj vytváranie jazykov a nových kultúr.
- Cieľová skupina
 - Myšlienka a celkové písanie by malo byť v súlade s cieľovou skupinou. Je ťažké napísať príbeh pre všetkých, lebo dať dohromady obsah pre náročných a nenáročných, pre dospelých i pre deti, a tak podobne, je náročné. Vyberte si, komu by sa to mohlo páčiť najviac a z akých príbehov sa môže niekto dostať k tomu vášmu.
- Prostredie
 - Kde sa príbeh odohráva? Na Slovensku? Na inej planéte? Niekde v krvnom obehú? Alebo v uránovej bani? Nech ide o akékoľvek prostredie, treba ho poznať, naštudovať a pochopiť špecifiká a rozdiely oproti tomu životu, aký žije samotný autor.
- Vedieť, ako funguje priemerný jedinec v danom prostredí
 - Príbehy nie sú len o hrdinoch a záporákoch. V danom prostredí žije aj niekto iný. Kto? A prečo? Ak sú tam nejakí roľníci, čo a prečo pestujú? Ak sú tam nejaké skupiny vojenského odboja, aké sú ich ciele? A prečo tam niekto prichádza a odchádza?

- Hrdinovia
 - Aký je ideálny hrdina? Často je ideálny hrdina jednoducho neideálny. S chybami, s dobrou motiváciou, či taký, s akým sa môže čitateľ stotožniť. Nieкто, komu možno držať palce, ale musí si zaslúžiť určitý obdiv čitateľa. Aby to nebol len ďalší chlap s pištoľou, alebo len ďalšia nová mladá sestrička v nemocnici.
- Vývoj postáv
 - Postavy by sa mali vyvíjať. Mali by byť v strede knihy iné ako na začiatku či na konci. Môžu získať nejakú schopnosť, niečo si uvedomiť či urobiť si dobré alebo zlé meno vo svete. Práve posun je pre čitateľa dôležitý, ak sa chce posúvať aj po stranách knihy.
- Zápletky, pointy, konflikty a dobrodružstvá
 - Žiadny veľký príbeh nie je o tom, že sa chlap pri ohni rozpráva sám so sebou. Musí sa niečo diať, musí byť z dialógov, popisov a hlavne akcií jasné, že sa niečo hýbe dopredu. Aj v politických reláciách sú často dvaja ľudia, ktorí majú iné názory, pretože konflikt je zaujímavejší ako neustále pritakávanie. Zrada, nepodarený ústup, problémy pri získavaní nových členov skupiny či smrť dôležitej postavy jednoducho k príbehom patria.
- Originalita
 - Príbeh by mal mať originalitu. Niečo, čo je len tu. Aj keby to malo byť bláznivé. Nemôžu byť všetky príbehy o tom istom, ani všetky diely konkrétnej série. Aj keď je náročné priniesť niečo skutočne nové, pretože už bolo takmer všetko niekde použité, je potrebné vidieť nielen výsledok, ale i snahu. Ozvláštniť príbeh môže čokoľvek, od politiky cez vieru, zameranie na konkrétne suroviny či fakt, že je niekde ľudí priveľa a inde primálo.

- Anotácia, kľúčové slová, prvá kapitola, stručný popis
 - V častiach, kde čitateľ spoznáva príbeh, by mal byť poriadok. Nemalo by tam byť všetko, nemusí tam byť prehľad udalostí za celé generácie. Ale musí tam byť dôvod, aby čitateľ čítal ďalej. Jedna z možností je ukázať hrdinu a jeho svet cez priame ukážky, pridať niečo originálne, prípadne začať s dobrou ukážkou humoru. Vyvarovať sa dlhých a ťažkých slov, nekonečných súvetí či náročných, alebo početných mien.

- Náročnejšie časti textu
 - Druhá kapitola je vhodná na náročnejšie popisy či minulé udalosti z prvého sveta. Pokojne sa to môže vysvetliť aj v neskorších kapitolách. V prvej to ešte nie je vhodné uvádzať. Nikto nechce naraz priveľa informácií. Náročnejšie podrobnosti môže tiež vnášať do príbehu postava mentora. Jednou z možností, ako vybudovať dobrú postavu, je práve pridať určité pochybnosti k detailom sveta. Naozaj sa to stalo takto? Neskrýva tu niekto niečo dôležité? Podrobnosti je tiež potrebné dávkovať. Čitateľ potrebuje vedieť, čo sa deje, aby mal základný prehľad, ktorý si počas čítania rozšíri o nové poznatky. Navyše nepotrebuje vedieť, že zomrel Adam, Bernard, Cecil, Dušan, Erik a Frederik. Potrebuje vedieť, že sa stalo niečo strašné. Alebo že zomrel Adam a jeho najbližší.

- Dĺžka
 - Premyslieť si dĺžku príbehu je mimoriadne dôležité. Bude to krátka poviedka do súťaže alebo trilógia? Prípadne celá séria s množstvom dodatkov, s niekoľkými autormi? V každom prípade je potrebné podľa dĺžky textu upraviť množstvo dialógov, pocitov, opisov či postáv. Svet Warcraftu či napríklad Mahábháraty je bohatý aj pre to, že je na to dostatočný priestor. Ak sa píše krátke dielo, tak je často dobrým nápadom pridať 2 odlišné postavy, ktoré majú nejakú dynamiku, a pridať vedľajšie postavy len tam, kde sú skutočne potrebné.
- Poznámky
 - Nejednen autor sa zamotal vo svojom vlastnom, obsiahlom diele. Niekedy sa z blondíny stane černo vláska, z púšte prales alebo z priateľa nepriateľ, len pre zle urobené poznámky. Horšie je, keď niektorá celá kapitola, alebo rovno niekoľko kapitol, prestávajú dávať zmysel. Do poznámok sa hodí čokoľvek a je vhodné ich udržiavať prehľadné. Vždy je lepšie opraviť dva riadky v poznámkach, než upravovať kapitoly a následne zisťovať, koľko škody bolo vlastne napáchané.