

**Stručný výpis z kursu psaní povídek,  
který uspořádali pořadatelé soutěže Kenyho VOLEJ  
ve vodáckém klubu VÁLEC dne 23. 2. 2013**

**Lektorka: Jaroslava Šálková, [www.rodocapsa.cz](http://www.rodocapsa.cz)**

**Je nutno si uvědomit, že jde jen o výpis několika nejdůležitějších bodů z mnohahodinového kurzu a tento výpis nemůže v žádném případě nahradit účast na kurzu.**

**V případě zájmu o uskutečnění dalšího kurzu kontaktujte organizátora soutěže Píga na adrese [realphoto@email.cz](mailto:realphoto@email.cz).**

**Než se rozhodnete do soutěže vstoupit, přečtěte si [pravidla](#). Víte, do čeho jdete? Tak jdeme na to:**

**Předtím, než začneme povídku psát, měli bychom si rozvážit následující:**

**Styl vyprávění** – humorný, strašidelný, tajemný apod. Stylu je pak zapotřebí držet se po celou dobu, nelze přecházet z jednoho do druhého – povídku začít humorem a skončit horrorem.

### **Úhel pohledu vypravěče**

- ich forma (vyprávění z vlastního pohledu – nevýhoda je, že takto lze popsat jen to, co hrdina vidí a zažívá a nikoli to, co se děje na jiných místech, za jeho zády a v hlavách druhých lidí);
- vyprávění jednoho z hrdinů;
- vyprávění Vševědoucího autora (ví o všem, co se v příběhu děje, a to i na několika místech zároveň, ví, co si kdo myslí atd.)
- vyprávění neobvyklého či nezúčastněného svědka (rybář, řeka, pádlo, vodácký pes, hospodský...)

Vypravěčem příběhu může být hlavní hrdina, ale i rybář u řeky, řeka sama, chlap z půjčovny lodí – ale nezapomínejte, že jde o VODÁCKÉ povídky!

### **Pointa**

Měli byste ji znát předem. Je to klíčový bod povídky a bez pointy už jde o povídku jen stěží. Pointa „vylézá“ až v závěru, nejlépe na konci. Mistři ji odhalí až v poslední větě.

Pointa NENÍ samotné cvaknutí nebo happyend, kdy se do sebe vodák a vodačka zamilují. Může to tvořit kulisy, ale na pointu to nestačí.

Když jsme zvážili předchozí faktory, můžeme začít psát.

### **Pravidla z nejdůležitějších**

**První čtyři věty** povídky rozhodují o tom, zda bude čtenář číst dále, těmi ho musíte zcela upoutat. Přeskočte neplodné popisy prostředí a postav a začněte vyprávění tam, kde se opravdu něco děje a děj má spád. Třeba i v nejnapínavějším okamžiku (potřebné popisy a doplnění děje lze napsat až poté, co čtenáře zaujmete a začte se).

Hrdinu dobrodružných příběhů je třeba pokaždé **hnát až na jeho hranice**. Buďte k němu nemilosrdní. Hrdina, který situaci zvládá s klidem, levou zadní a věci mu vycházejí, nikoho nezajímá a nebaví. Hrdina musí být provázen „značným množstvím těžkostí“, které prověří jeho meze a chování v mezních situacích.

Svého hlavního hrdinu musíte dobře **znát** – vědět, jakou má povahu, co má na sobě, jaké má chyby, obrazně řečeno i „co má v kapsách“. Popisujte jen to, co je pro povídku podstatné, ale v hlavě mějte přesnou představu o něm.

Hrdina by měl být výrazný nebo nějak zajímavý. Pokud bude jen čestný, krásný, skvělý a bez chyby, bude nudný a čtenář vycítí, že to není skutečná postava.

**Přímá řeč musí posouvat děj o kus dál** a nelze totéž popsat znovu následným popisem. Vynechte neplodné a bezobsažné řeči (pozdravy, tlachání apod.), nejsou-li nezbytné pro děj. Vždy se ptejte PROČ musí právě to, co popisujete, povídka obsahovat, čím je to pro ni významné. Přemýšlejte o tom, co povídku zdržuje, zbytečně zpomaluje a co není pro informaci čtenáře důležité. To pak odstraňte.

Pokud třeba použijete pohádkovou postavu, pak musí být její přítomnost nezbytná pro pointu povídky a také natolik důležitá, aby ji nemohla zastoupit bytost obyčejná, ne-pohádková.

První text pište „jak vám zobák narostl“. Až bude hotovo, povídku odložte, nechte „odležet“ (třeba měsíc a víc) a pak ji začněte čistit od „mrtvých“ pasáží, zbytečných slov, prostě vylepšovat.

**Pamatujte, autenticitu a pravdivost kromě Vás samých nikdo neocení.**

## Obecný trénink

Až bude čas, vemte si svou oblíbenou sbírku povídek, listujte si a hledejte: Proč se vám povídka líbí? Jak jsou stavěné? Kdy přichází zápletka a pointa?

Pozorujte lidi a dění kolem sebe, nejen na vodě. Jaká by mohla být zápletka a předchozí děj, aby vedl k (třeba dramatické) scéně, kterou zrovna vidíte? (A jaká by byla, aby ještě k tomu zahrnovala vodáky nebo vodu?;) Zkuste si ji vymyslet.

Pište si deník. Třeba ne dlouhé romány, zato pravidelně. Ne to, co jste měli k obědu a co jste dělali. Zajímavé situace a scény kolem, vtipné dialogy. Je to pak skvělý zdroj nápadů, když se zaseknete nebo hledáte nápad!

**A na závěr mnohými přehlížené rady poroty, které vám mohou ušetřit spoustu práce, protože jasně říkají, kudy cesta k úspěchu v soutěži NEVEDE. Uvádíme v plném znění, takže některá pravidla již byla v tomto textu popsána:**

---

**Protože se porota setkává se stále stejnými chybami a naším cílem je také vést začínající autory k lepší tvorbě, dali jsme dohromady seznam obecných rad pro ty, kdo chtějí v soutěži opravdu uspět.**

### 1) Poprvé na vodě

Toto téma se zpravidla nabízí jako první. Je to jako s první láskou. Zážitky vypadají silněji, první vodu si člověk nejlépe pamatuje. Jenže čtenář k ní narozdíl od vás žádný citový vztah nemá a zážitky se mu můžou jevit jako obyčejné a nezajímavé. Navíc, tohle téma dokáže zpracovat i ten, kdo byl na vodě jen jednou, proto je v této oblasti také největší konkurence. Pokud přesto tohle téma zvolíte, musí být zápletka a pointa perfektně propracovaná, jinak nevybočí z průměru. Porotci tyto příběhy hodnotí přísněji a kvalita povídky musí být o to vyšší.

Příkladem dobře napsané povídky na téma „Poprvé na vodě“ je povídka Jitřní krev hvězdy od Věry Noskové v knize [Trošečníci řek](#).

### 2) Pohádky

Podobný případ, i na pohádky jsou kladeny vyšší nároky. Kouzelné bytosti totiž skýtají mnohem větší možnosti a tomu musí odpovídat i originalita

zápletky. Nemá cenu používat pohádkové bytosti či kouzla, pokud by to šlo i s „obyčejnými“ nebo bez kouzel.

Příkladem dobře napsané povídky s pohádkovou bytostí je povídka Pentličky od Mirka Valiny v knize [Drž hubu a pádluj](#).

### 3) Osobní zážitky

Poměrně snadné je napsat povídku podle skutečných událostí. Málokteré ale bývají tak silnými i pro čtenáře, který je nezažil. Zvažte, zda je zážitek skutečně tak zajímavý a poutavý i pro nezaujatého čtenáře. Třeba obyčejné cvaknutí, byť třeba bizarní, na zápletku většinou nestačí, stejně jako obyčejná lovestory. Vždy by tam mělo být „něco navíc“, co tvoří hlavní dějovou linii. Je úplně jedno, jak se věci staly v realitě. To nikoho kromě vás nezajímá. Píšete POVÍDKU a můžete si cokoli přimyslet!

Příkladem dobrých povídek sepsaných na motiv vlastního zážitku jsou povídky Za humny bídne zhynout od Petra Ivana či Dlouhý den a dlouhá noc v knize [Drž hubu a pádluj](#), kterou najdete i v [eBooku zdarma „Teče tudy řeka“](#).

### 4) Poezie

Pro vodáckou poezii nemáme zatím žádné využití. Ale výhledově uvažujeme o nesoutěžní části na konci knížky s nejhezčími básněmi, které vybere porota. Takže poezii můžete posílat, ale nedostanete cenu a budete pouze pozváni na křest knihy.

### 5) Povídky na jedno písmenko

Viz povídka Vodácká v knize [Trošečníci řek](#).

Na toto téma vyšla celá vodácká kniha, Povídky podle písmenek pro pořiční plavce (od Berounky po Želivku) od Karla Macase. Další takové povídky nám proto neposílejte. Nad touto vedla porota vášnivou debatu, zda ji vůbec do soutěže přijmeme. Nakonec prošla pouze proto, že je to zároveň souvislá a velice vtipná povídka s vlastním (i když trochu drsným) příběhem. Zároveň se porota shodla, že to bude poprvé a zároveň naposledy, kdy se tento typ povídky do knihy dostal.

Tentýž autor nyní připravuje další knihu, tentokrát pro milovníky hor, Povídky podle písmenek pro přemožitele pohoří (Od Beskyd až po Železné hory). Pokud jste přáteli takových hrátek s českým jazykem, poříďte si knihy p. Macase.