

JE HYBATELEM DĚJ, ČI POSTAVA?

první kroky

Jakmile máte zárodek nápadu na příběh, zkuste si v jedné nebo dvou větách shrnout jádro zápletky. Čím dokáže zaujmout? Co byste rádi rozvíjeli? Podstatné je: má být hybatelem příběhu spíše postava, anebo zápleтка? Slovy Syda Fielda: *Věškeré drama spočívá v konfliktu, [...] buď postava hýbe dějem, anebo děj hýbe postavou.*

Je-li hybatelem *děj*, protagonista je vláčen událostmi:

Po vraždě v muzeu se dva akademikové zapletou do boje o třaskavé tajemství mezi tajnou společností a církví. Dan Brown, Da Vinciho kód.

V jiném románu potkává Joe Rose u bizarní nehody vzdušného balónu Jeda Parryho a ten se posléze stane jeho stalkerem. Úvodním setkáním je předznamenán znepokojivý řetěz událostí.

Pozorovali jsme, jak padá. Dalo se pozorovat zrychlení. Žádné odpuštění, žádná zvláštní výjimka pro lidský úděl nebo statečnost nebo laskavost. Jen nemilosrdná gravitace. A odněkud, možná to byl on, možná nějaká lhostejná vrána, se ozvalo tiché zakvílení, které protálo nehybný vzduch. Padal tak, jako předtím visel, jako rovná černá hůlka. Nikdy jsem neviděl nic tak děsivého, jako byl ten padající člověk. Ian McEwan, Nezmičitelná láska.

Příběhy tažené událostmi mají obvykle rychlý spád, a přirozeně tak vtahují čtenáře do děje. Mnohdy začínají *in medias res* (viz str. 36) a vrhají čtenáře doprostřed příběhu.

Je-li hybatelem postava, zápleтка se soustředí na její vývoj v prostředí, které může být – i když nemusí – zcela normální. Eponymní román *Jana Eyrová* spisovatelky Charlotty Brontëové je klasickým příkladem *bildungsomanu* (*Bildung* znamená německy mj. formování), jenž se vyznačuje tím, že sleduje psychologický a mravní vývoj protagonisty (ústřední postavy) od dětství do dospělosti.

Dalšími skvělými příklady, jak zápleтка funguje ve službách postavy, jsou *Kdo chytá v žitě* J. D. Salingera a *Cizinec* Alberta Camuse. V těchto knihách

jsou tahounem příběhu protagonistovy postřehy, pozorování a reakce na ně – krátce řečeno *to, čím je*:

Kdysi jsem shrnul Cizince poznámkou, která je, uznávám, vysoce paradoxní: „V naší společnosti každý, kdo nepláče na pohřbu své matky, riskuje, že bude odsouzen k smrti.“ Nemyslел jsem tím nic víc, než že hrdina mé knihy je odsouzen za to, že nehraje hru.
Albert Camus

Vaším dalším krokem bude vytvoření krátkého *přehledu*. Načrtněte své ústřední postavy a jejich vzájemné vztahy a stanovte si klíčové body zápletky, jako kdybyste vytyčovali milníky na cestě. Až budete příběh psát, budete natahovat drátky od jednoho milníku k druhému, ale prozatím se nerozptylujte volbou narativních prostředků, nelineárními chronologiemi ani volbou zajímavého jazyka. Váš přehled by měl být asi dvoustránkovým dokumentem, k němuž se budete vracet, až se ztratíte v labyrintu svých slov.



„Už jsem zapomněla... v tomto filmu ji bodne do záda, nebo do břicha?“

ZAČÁTEK, PROSTŘEDEK A KONEC

Aristoteles a trojčlenná struktura

Abychom se naučili utvářet svět zápletky, obraťme se k počátkům. V díle *Poetika* popisuje řecký filosof Aristoteles (384–322 př. n. l.) umění psát *dramatické* texty *tragédií*, *komedií* a *satyrských dram*, a to v *lyrické* i *epické* formě. Tvrdí, že jádrem zápletky je kauzalita. Jedna událost musí logicky vyvolat další. Všiml si také, že *celé [jednání] je to, co má začátek, střed a konec*, a úhledně narysoval *trojčlennou strukturu*, která je dodnes základem mnoha západních zápletek.

Poetika připodobňuje dobrý příběh k uzlu. Nejdůležitějšími událostmi v zápletce jsou *kolize*, která uzel zaváže, a *rozuzlení*, které jej rozplete:

Tím chci říci, že zápletky je vše od počátku až po ten úsek hry, který těsně předchází před obratem ke štěstí nebo k neštěstí; rozuzlení všechno od počátku toho obratu až do konce. [...]
Mnozí však vytvoří dobrou zápletku a pak špatně rozuzlují.

Aristoteles vyzdvihuje i další mimořádné momenty v příběhu, z nichž nejpůsobivějším je *peripetie* – *zvrát ve vývoji událostí*. Takovéto vrtochy štěstěny mohou vzbudit hrůzu, milosrdenství, smích nebo slzy. Chudšas může zbohatnout nebo naopak.

V tragédii protagonista často učiní chybný krok (osudovou chybu označovanou pojmem *hamartia*), např. v důsledku charakterové vady, s patřičnými následky. V *Hamletovi* dojde k peripetii, když Hamlet omylem zabije Polonia, čímž přivodí svůj pád. Peripetii v díle *Král Oidipus* je podle Aristotela okamžik, kdy

přijde posel Oidipa potěšit a zbavit ho strachu stran matky, ale když mu odhalí, kdo je, způsobí pravý opak.

Dalším klíčovým prvkem tragédie je podle Aristotela *anagnorise* – moment uvědomění, kdy protagonista rozpozná skutečný stav věcí, ale je příliš slabý na to, aby jej změnil, přestože již smýšlí jinak, což v obecně vystupňuje lítost a obavy. Je to příprava na závěrečnou *katarzi*, která přinese očištné uvolnění emocí.

Aristotelovo rozdělení příběhu na začátek, prostředek a konec spolu s klíčovými momenty posouvajícími děj zůstává dodnes základním kamenem teorie vyprávění. Zde je moderní verze obohacena o elementy, na něž brzy opět narazíme.

1. DĚJSTVÍ – VÝCHOZÍ SITUACE

EXPOZICE: *Na scénu uvedeme klíčové postavy v jejich každodenním světě.*

KOLIZE: *Nějaká událost „rozhoupe člun“ a uvede příběh do pohybu.*

1. HLAVNÍ BOD ZÁPLETKY (někdy též 1. BOD OBRATU, viz str. 16):

Protagonista se rozhodne čelit výzvě.

2. DĚJSTVÍ – KONFRONTACE

VZESTUPNÁ AKCE: *V sázce je stále více. Setkání s nepřáteli i spojenci.*

STŘEDNÍ BOD: *Něco naruší protagonistovo poslání.*

2. HLAVNÍ BOD ZÁPLETKY (2. BOD OBRATU): *Protagonista je vystaven zkoušce. Není jisté, zda uspěje.*

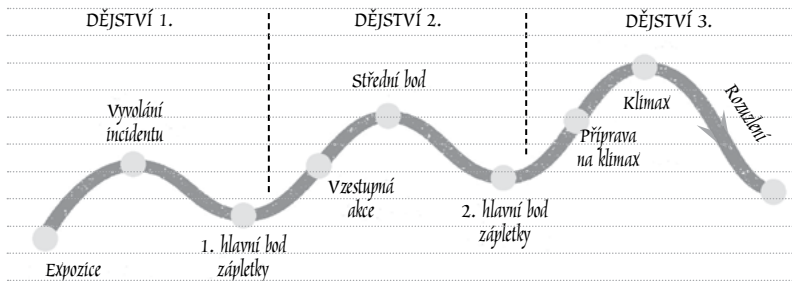
3. DĚJSTVÍ – ŘEŠENÍ

PŘÍPRAVA NA VYVRCHOLENÍ (KLIMAX): *Největší tma je před úsvitem.*

Protagonista musí jednat, jinak zklame.

VYVRCHOLENÍ (KLIMAX): *Rozhodující boj. Může dopadnout dobře i špatně.*

KONEC: *Všechny volné konce se spojí, je nastolena nová rovnováha.*

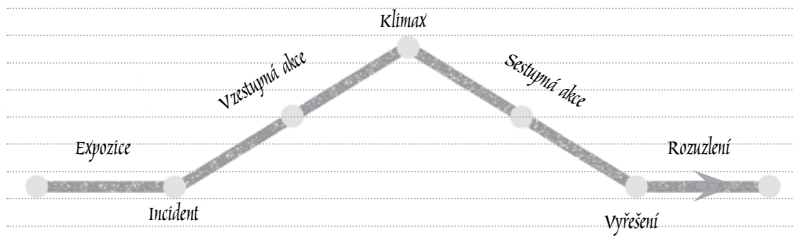


FREYTAGOVA PYRAMIDA

vzestup a sestup

Jedním z prvních teoretiků dramatu byl římský básník Horatius. Vycházel z Aristotela, nicméně v díle *O umění básnickém* navrhl strukturu *pěti dějství*. Na pět částí (*kteře lze znázornit jako pyramidu, viz níže*) rozdělil příběh též německý romanopisec Gustav Freytag (1816–1895) a přidal k nim *vyvolání incidentu* (Aristotelovo zavázání uzlu) a *vyřešení* (rozpletení).

1. EXPOZICE – představení hlavních postav, témat a prostředí.
2. VZESTUPNÁ AKCE se odvíjí od *vyvolaného incidentu* – od nějaké význačné události (jíž může být setkání budoucích milenců, vražda, kompromitující dopis). Záhada nebo výzva vzbudí očekávání a protagonista reaguje.
3. KLIMAX vyřeší stupňující se napětí a dostatečně uspokojí čtenáře nějakou dramatickou scénou. Spojí se nitky táhnoucí se dosavadním vyprávěním, obvyčejně v krátkém dějovém úseku.
4. SESTUPNÁ AKCE popisuje, jak postavy reagují na klimax, a spěje k *vyřešení*; vysvětlují se všechny události a spojují se volné konce přediva příběhu.
5. ROZUZLENÍ dokončuje dramatický oblouk, uzavírá vyprávění a umožňuje postavám, aby se pohnuly z místa (svatba, odjezd, smrt apod.).



Aplikujeme-li Freytagovu pyramidu na *Vraždu v Orient expresu* Agathy Christie, vypadala by asi následovně (pozor, spoilery).

1. *Poirot cestuje Orient expresem do Londýna.* EXPOZICE.

1. *V noci jej probudí výkřik.* VYVOLÁNÍ INCIDENTU.

2. *Poirot zaslechne další podivný zvuk. Jedna z cestujících tvrdí, že někdo byl v jejím kupé. Vlak uvízne v závěži.* VZESTUPNÁ AKCE.

3. *Jeden cestující, Ratchett, je nalezen hrůzným způsobem zavražděný.* KLIMAX.

4. *Poirot začíná vyšetřovat a zjistí, že Ratchett byl ve skutečnosti Cassetti, vůdce zločinného gangu, a že kdysi zavraždil třináctiletou dívku. 12 cestujících se domluví, že pojedou stejným vlakem a vykonají pomstu.* SESTUPNÁ AKCE.

5. *Poirot předloží řediteli Železnice M. Boucovi a doktoru Constantinovi dvě řešení – jedno vysvětlení je falešné, ale věrohodné, a druhé pravdivé.* VYŘEŠENÍ.

6. *Falešné vysvětlení je přijato a bude postoupeno policii. Pachatelé jsou volní.* ROZUZLENÍ.

Ale možná je pravým vyvoláním incidentu nález mrtvoly a klimaxem scéna, v níž jsou pachatelé odhaleni. Možná tu jsou vlastně tři trojúhelníky...

U mnoha seriálových příběhů v televizi a rozhlasu se Freytagův dramatický oblouk klene jednak nad celou sérií, ale své menší pyramidové struktury mají i jednotlivé díly a sezóny, aby se diváci či posluchači cítili vtazeni do děje, byli uspokojeni a těšili se na pokračování.



ZELENÝ SVĚT

opustíš staré, vrátíš se proměněn

Přeneseli se vyprávění do nerealistického či nadpřirozeného světa, udržuje si často pozoruhodný stupeň mimetického realismu. Literární teoretik Northrop Frye (1912–1991) to vysvětluje tím, že obýváme dva světy.

Trávíme život zčásti v prožívaném světě, jež nazýváme normálním, a zčásti ve světě snovém, který si vytváříme z vlastních tužeb. Northrop Frye, The Argument of Comedy

Frye si všímá, jak toho ve svých hrách využívá Shakespeare:

[Líčí] oba světy se stejnou imaginativní silou a staví je proti sobě. Každý se zdá nereálný z pohledu toho druhého.

A opravdu, komedie *Věčer tříkrálový* a *Sen noci svatojánské* začínají ve známém světě, pak se přenesou do světa vzdáleného, jemuž Frye říká svět „zelený“, a posléze se vracejí do „normální“ reality. Putování těmito třemi světy popisuje Frye takto:

Starému světu dominují starší, paternalistické postavy, jež často sahají k restriktivním a donucovacím prostředkům a mnohdy žijí ve městech. Jsme toho svědky v úvodu dramatu anebo se k tomu nějakým způsobem odkazuje. V 1. dějství a 1. scéně *Snů noci svatojánské* je nám představen Egeus, jenž se cítí oprávněn rozhodovat o tom, koho si vezme jeho dcera Hermia: *Rozlícen přicházím a se žalobou / zde na Hermii, na svou vlastní dceru.* Pak jsme přeneseni do:

světa zeleného, jenž je nezřídka zelený i doslova, např. do lesa. Je to místo volnosti (pro postavy i pro autora), osvobozené od přísných mravních požadavků a nápodoby reality, svět kouzel, záhad, požiteků a zmatení. Hermia a její vrstevníci vstoupí do lesní říše, jíž vládne Titania, Oberon a Puk. Hra vstupuje do druhého jednání, jsme svědky chaotického děje plného kouzelných proměn, elixírů lásky, záměn, zápasů a veselosti. Král Oberon nařizuje pomocníku Pukovi, aby započal práci: *Tam vůněmi a zpěvy zkolébána*