

#54 Rozpiska Snydera

Krótki opis

Odcinek omawia tzw. „rozpiskę Snydera” (beat sheet) z książki Blake’a Snydera „Save the Cat”, czyli 15 kolejnych punktów, które według autora powinna zawierać każda dobrze skonstruowana opowieść filmowa (i nie tylko). To narzędzie może służyć zarówno do planowania scenariusza, jak i do jego analizy. Autor przechodzi po kolei przez wszystkie „bity” – od Opening Image po Final Image – i ilustruje je na przykładzie „Shreka”, pokazując, jak rozpiska łączy się z klasyczną strukturą trzyaktową i podróżą bohatera.

Temat i cel odcinka

Temat: rozpiska Blake’a Snydera jako praktyczne narzędzie do planowania i analizowania opowieści (w szczególności filmowych).

Cele odcinka:

- wyjaśnić, czym są „15 beats for a perfect story” i jak z nich korzystać;
- pokazać powiązanie rozpiski z podróżą bohatera i strukturą trzyaktową;
- przejść po kolei przez wszystkie 15 kroków na konkretnym przykładzie („Shrek”);
- zainspirować słuchaczy do używania tego schematu zarówno przy pisaniu, jak i czytaniu/ocenie scenariuszy.

Główne wątki odcinka

1. Czym jest rozpiska Snydera i do czego służy?

- Pochodzi z książki Blake’a Snydera „Save the Cat” (polskie wydanie: W.A.B., tłum. Katarzyna Mojkowska, wstęp Michał Oleszczyk).
- 15 „bitów” (beats) = 15 kluczowych punktów opowieści, rozmieszczonych w określonych miejscach historii (często podawanych procentowo względem długości scenariusza).
- Zastosowania:
 - planowanie scenariusza – jako formularz „do wypełnienia” przed pisaniem scen;
 - weryfikacja istniejącego tekstu – sprawdzanie, czy wszystkie kluczowe punkty są obecne;
 - narzędzie analityczne – pomocne przy ocenie cudzych i własnych historii.
- Jeśli wszystkie 15 punktów działa, to z dużym prawdopodobieństwem opowieść ma solidną strukturę trzyaktową i czytelną drogę bohatera.

2. 15 „bitów” Snydera – przegląd z przykładem „Shreka”

1. Opening Image (0–1%)

- Pierwszy obraz/stan świata – wizualne otwarcie, pokazujące „przed” (bohater i jego rzeczywistość, stan wewnętrzny, klimat, gatunek).
- W „Shreku”: samotny, zadowolony z siebie ogr na bagnie – stary kawaler w swojej „twierdzy”.

2. Theme Stated (do ok. 5%)

- Ktoś (zwykle nie bohater) „przemycza” temat/lekcję filmu jednym zdaniem.
- Bohater jeszcze tego nie rozumie lub ignoruje.
- W „Shreku”: sugestia, że życie w samotności wcale nie jest takie idealne, jak Shrek sobie wmawia (m.in. w dialogach z Osłem).

3. Setup (ok. 1–10%)

- Ustawienie świata i bohatera:
 - co mu wychodzi, co nie;
 - jaki ma lęk, pragnienie;
 - zapowiedź przyszłych problemów.
- W „Shreku”: życie na bagnie, intruzi – bajkowe postacie, Osioł; narastające zakłócenie status quo.

4. Catalyst (ok. 10%)

- Katalizator – wydarzenie, które wywraca świat bohatera, nieodwracalnie zakłóca status quo.
- W „Shreku”: zalew bagna bajkowymi uchodźcami, którzy nie chcą odejść; Shrek musi coś z tym zrobić.

5. Debate (ok. 10–20%)

- Bohater waha się, czy przyjąć „zew przygody” – wewnętrzny opór („wejść w to, czy zostać przy swoim?”).
- W „Shreku”: Shrek niechętnie decyduje się wyruszyć do Lorda Farquaada, by odzyskać bagno; początkowo próbuje uniknąć wyprawy.

6. Break into Two (ok. 20%)

- Przejście z aktu I do II – bohater podejmuje decyzję i wchodzi do „nowego świata”, opuszcza strefę komfortu.

- W „Shreku”: Shrek (z Osłem) opuszcza bagno i rusza w drogę – zaczyna się właściwa przygoda.

7. B Story (ok. 22%)

- Wątek poboczny (często relacyjny: miłość, przyjaźń, mentor), który wspiera główny temat i pomaga bohaterowi się zmieniać.
- W „Shreku”: relacja z Osłem (przyjaźń, rozmowy o emocjach), później także wątek Osioł–Smoczyca.

8. Fun and Games (ok. 20–50%)

- „Obietnica gatunku” – to, po co widz przyszedł: akcja, humor, typowe sceny dla danego filmu.
- W „Shreku”: Duloc, turniej, walka ze Smokiem, ratowanie Fiony, parodia baśni – najbardziej „atrakcyjna” część filmu.

9. Midpoint (ok. 50%)

- Punkt środkowy – oś historii:
 - fałszywe zwycięstwo („wygląda, że się udało”) lub fałszywa porażka („wygląda, że wszystko przegrane”);
 - stawka rośnie, zegar zaczyna tykać szybciej;
 - często „point of no return”.
- W „Shreku”: udana wyprawa, rosnące uczucie między Shrekiem a Fioną – pozornie wszystko idzie w dobrą stronę.

10. Bad Guys Close In (ok. 50–75%)

- „Źli” (zewnątrzni i wewnętrzni) zaczynają wygrywać; konflikt się zagęszcza.
- To często „cisza przed burzą”, stopniowe pogarszanie sytuacji.
- W „Shreku”: odkrycie sekretu Fiony (przekleństwo), nieporozumienia, rany w relacji, powrót kompleksów Shreka.

11. All Is Lost (ok. 75%)

- Moment „wszystko stracone”: bohater traci coś, na czym naprawdę mu zależało (miłość, cel, wiarę w siebie).
- To doświadczenie wydaje się nieodwracalne.
- W „Shreku”: Shrek oddaje Fionę Farquaadowi, wraca na bagno; czuje się zdradzony i odrzucony, znów jest sam – mimo że „odzyskał” bagno.

12. Dark Night of the Soul (ok. 75–80%)

- „Mroczna noc duszy”: bohater jest na dnie emocjonalnym; przetwarza stratę, mierzy się z własnym udziałem w porażce.
- Zaczyna rozumieć, że problem tkwi także w nim samym (lęk, wstyd, przekonania).
- W „Shreku”: rozmowa z Osłem na bagnie, uświadomienie sobie, co naprawdę czuje do Fiony i co zrobił.

13. Break into Three (ok. 80–85%)

- Wejście do aktu III: bohater, przemieniony doświadczeniami aktu II i „mroczną nocą”, podejmuje nową, dojrzałą decyzję.
- Łączy wiedzę i emocje, działa z innego miejsca niż na początku.
- W „Shreku”: Shrek postanawia odzyskać Fionę, bierze odpowiedzialność, nie kieruje się już tylko egoizmem („moje bagno”).

14. Finale (ok. 85–100%)

- Finałowa sekwencja: kulminacja, konfrontacja z antagonistą, zastosowanie w praktyce wszystkiego, czego bohater się nauczył.
- Strukturalnie:
 - mobilizacja;
 - plan;
 - próba;
 - „zanegowanie starego świata”;
 - rozwiązanie.
- W „Shreku”: przerwanie ślubu, walka, wyznanie miłości, odrzucenie powierzchownych wyobrażeń (akceptacja Fiony jako ogrzycy), pokonanie Farquaada.

15. Final Image (ostatnie procenty)

- Ostatni obraz historii – kontrapunkt dla Opening Image:
 - pokazuje świat „po zmianie”;
 - potwierdza, że bohater i/lub świat ulegli transformacji.
- W „Shreku”: ślub Shreka i Fiony, radosne bagno pełne życia – ogr, który był samotnym odludkiem, zakłada rodzinę i buduje relacje.

3. Co jest najcenniejsze w rozpisce Snydera?

- Kontrast między Opening Image a Final Image – szybki test, czy opowieść faktycznie opowiada o zmianie:
 - „przed” vs „po”, stary bohater vs nowy;
 - jeśli różnica jest minimalna, być może historia nie „domaga”.
- Jasne punkty zwrotne (Break into Two, Midpoint, All Is Lost, Break into Three) – pomagają:
 - nie zgubić dramaturgicznego kręgosłupa;
 - utrzymać rytm napięcia i emocji.
- Uświadomienie sobie „celu pozornego” i „prawdziwego” celu bohatera:
 - Shrek: pozorny cel = odzyskać bagno;
 - prawdziwy cel = wyjść z samotności, nauczyć się bliskości i akceptacji.

Bibliografia / źródła

- Blake Snyder, „Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You’ll Ever Need” – oryginalne źródło „beat sheet” (15 beats for a perfect story) i koncepcji „save the cat”.
- Blake Snyder, „Save the Cat! Goes to the Movies” – rozwinięcie metody na przykładach różnych gatunków filmowych.
- Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy” – ujęcie podróży bohatera, które dobrze koresponduje ze strukturą Snydera.
- Syd Field, „Scenariusz. Podstawy pisania scenariuszy filmowych” – klasyczne opracowanie struktury trzyaktowej (punkty zwrotne, midpoint), zbieżne z logiką beatów Snydera.