

## #55 Storytellingowe sztuczki

### Krótki opis

Odcinek prezentuje 15 popularnych zabiegów narracyjnych, które twórcy opowieści świadomie stosują, by przykuć i utrzymać uwagę odbiorcy, budować napięcie oraz mocno domykać historie. Każdą technikę autor ilustruje prostymi przykładami, często nawiązując do znanych filmów i seriali (m.in. „Stranger Things”, „Breaking Bad”, „Forrest Gump”, „Król Lew”, „Pulp Fiction”), i zwraca uwagę, że te triki da się wykorzystać nie tylko w fikcji, ale też w prezentacjach, storytellingu biznesowym czy opowiadaniu o sobie.

### Temat i cel odcinka

Temat: najczęściej używane „sztuczki” storytellingowe w filmie, serialu i teatrze – jak działają i po co się je stosuje.

### Cele odcinka:

- nazwać i wyjaśnić 15 podstawowych zabiegów narracyjnych;
- pokazać na przykładach, jak wpływają na emocje odbiorcy (napięcie, śmiech, wzruszenie, satysfakcję z finału);
- zasugerować, jak można wykorzystywać te techniki także poza fikcją (prezentacje, wystąpienia publiczne, komunikacja w projektach);
- uświadomić odbiorcom, że dobre historie to świadome, warsztatowe „ładne oszukiwanie”, na które chętnie się zgadzamy.

Główne wątki odcinka

#### 1. Save the cat – scena na sympatię

- Wczesna scena, w której bohater robi coś empatycznego lub imponującego, co od razu buduje naszą sympatię.
- Przykład ogólny: przed ważnym egzaminem bohater spóźnia się, bo pomaga dziecku odnaleźć rodziców w metrze – zawala swój plan, ale my go lubimy.
- „Stranger Things” – Mike, Dustin i Lucas ukrywają Jedenastkę zamiast oddać ją dorosłym, ryzykują kłopoty, żeby ochronić przerażone dziecko.

#### 2. Widz wie więcej niż bohater

- Klasyczna technika suspense’u:
  - widz ma informację, której nie ma bohater;
  - rodzi się napięcie („nie wchodź tam!”, „nie mów tego przy nim!”) albo komizm.

- Przykład ogólny: widz wie, że w sali jest dziennikarz podsłuchujący rozmowę, bohater nie, więc mówi rzeczy, które go pogrążają.
- „Breaking Bad” – Hank przy grillu opowiada o „Heisenbergu”, a my wiemy, że siedzi naprzeciwko Walta, który wszystko ukrywa.

### 3. Leitmotiv – powracający motyw

- Powtarzający się obraz, dźwięk, gest lub słowo, który wraca w kluczowych momentach i za każdym razem niesie większy ładunek emocjonalny.
- Przykład ogólny: za każdym razem, gdy bohater jest na życiowym zakręcie, słyszy tę samą piosenkę z dzieciństwa, a w finale włącza ją sam, świadomie zamykając pewien rozdział.
- „Stranger Things” – „Running Up That Hill” Kate Bush, ulubiona piosenka Max, która później dosłownie ratuje jej życie. Każde kolejne użycie utworu buduje większe napięcie.

### 4. Zasada trzech (rule of three)

- Powtarzamy schemat trzy razy:
  - pierwsze dwa powtórzenia budują oczekiwanie;
  - trzecie je łamie lub eskaluje.
- Przykład ogólny: bohater trzy razy próbuje zadzwonić do szefa z ważną informacją – raz zacina się winda, drugi raz rozładowuje telefon, za trzecim razem ktoś inny odbiera i wszystko się komplikuje.
- Trójka lubi się też z postaciami: Harry–Ron–Hermiona, Trzej Muszkieterowie – trzy różne „funkcje” dopełniają się idealnie.

### 5. Tykający zegar

- Wprowadzony limit czasu – im bardziej widoczny, tym większe napięcie.
- Może być:
  - dosłowny (timer bomby, godzina rozpoczęcia ataku, termin rozprawy w sądzie);
  - metaforyczny (rak Waltera White’a w „Breaking Bad”, termin operacji, ostatnia szansa na kwalifikację).
- Przykłady:
  - film akcji – odliczanie do eksplozji („Szkłana pułapka 3”);
  - serial medyczny – wyścig z czasem o życie pacjenta.

## 6. Retrospekcja z teaserem („48 godzin wcześniej...”)

- Historia zaczyna się mocną sceną z przyszłości (pościg, wystąpienie, katastrofa), po czym cofamy się „X godzin/dni wcześniej”.
- Widz wie, do jakiego punktu zmierzamy, ale nie wie, jak bohater tam dotrze – to buduje ciekawość.
- Przykład ogólny: bohater widać na scenie przed tysiącami ludzi, przerażony, a chwilę później cofamy się o 24 godziny i widzimy go jako introwertyka bojącego się odezwać w sklepie.
- „Breaking Bad” – otwarcie RV pędzącego po pustyni z Walt’em w masce gazowej, potem cofnięcie do spokojnego, „szarego” nauczyciela chemii.

## 7. Plant & payoff (zasada strzelby Czechowa)

- Na początku „zasiewamy” detal: nawyk, przedmiot, specyficzną cechę, informację; na końcu z tego wyrasta kluczowe rozwiązanie lub puenta.
- Przykład ogólny: bohater kompulsywnie liczy schody, samochody, krzesła, a w finale, uwięziony w budynku, wykorzystuje tę umiejętność, by odtworzyć drogę ucieczki.
- „Znaki” – plątanina plotek o słabościach obcych, z których jedna („boją się wody”) okazuje się prawdziwa i ratuje bohaterów.

## 8. Niespójny narrator (unreliable narrator)

- Narrator opowiada historię w sposób wybiórczy – coś wygładza, coś omija – a później widzimy „jak było naprawdę”.
- Daje efekt komiczny albo gorzki.
- Przykład ogólny: narrator mówi „odszedłem z firmy z klasą”, potem nagranie z monitoringu pokazuje awanturę i trzaskanie drzwiami.
- „Forrest Gump” – Forrest „po prostu biegł”, a obraz pokazuje, że stał się symbolem epoki i uczestniczył w kluczowych wydarzeniach historycznych.

## 9. Rana/skaza bohatera (wound)

- Dawna rana (emocjonalna, życiowa) tłumacząca lęki, obsesje i wybory bohatera.
- Ujawniona w odpowiednim momencie, „zamyka” drogę bohatera w całość.
- Przykład ogólny: kontrolująca szefowa, która nie ufa nikomu, a dopiero flashback pokazuje, jak dawno temu wspólnik ją wykorzystał i zrujnował jej firmę.
- „Breaking Bad” – flashback z firmą Grey Matter: utracone udziały, sukces bez Walta, co tłumaczy jego urażoną dumę i toksyczną ambicję.

## 10. MacGuffin

- Przedmiot, osoba lub cel, będący ważny dla bohaterów, ale dla widza głównie jako pretekst do opowieści.
- Prawdziwy sens historii leży w relacjach i przemianie postaci, nie w „przedmiocie pościgu”.
- „Pulp Fiction” – tajemnicza teczka, której zawartość nigdy nie jest naprawdę ważna.
- „Mała Miss Sunshine” – konkurs „Little Miss Sunshine” jako pretekst do opowieści o rozbitej rodzinie, która podczas drogi zmienia się bardziej niż wynik konkursu.

## 11. Ostatnie zdanie jak cios

- Zakończenie sceny lub całej historii mocnym, krótkim zdaniem/obrazem, który domyka myśl i zostawia echo.
- Zamiast kilkuzdaniowego wykładu – jedno zdanie, które przesuwa światło.
- Przykład ogólny: po całym filmie o rozterkach zawodowych bohater słyszy pytanie „To kiedy powiesz im w pracy?” i odpowiada spokojnie „Już powiedziałem”.
- „Breaking Bad” – Walt po latach mówi do Skyler: „I did it for me” – proste zdanie, które rozwala jego wcześniejsze racjonalizacje „robię to dla rodziny”.

## 12. Kontrast (juxtaposition)

- Zestawienie obok siebie dwóch scen/obrazów, które wzajemnie się komentują, pokazując np.:
  - hipokryzję,
  - rozdzwięk między deklaracjami a rzeczywistością,
  - zderzenie przemocy i codzienności.
- Przykład ogólny: prezes na scenie opowiada o work-life balance; cięcie – dziecko pracownika zasypia samotne w domu, czekając na rodzica z nadgodzin.
- „Breaking Bad” – brutalne sceny „biznesowe” przeplatane zwykłym życiem rodziny White’ów. Im bardziej normalne sceny domowe, tym bardziej przeraża nas to, co Walt robi „po godzinach”.

## 13. Misdirection – kontrolowane zmylenie

- Wszystkie elementy w scenie kierują widza ku jednemu wnioskowi, po czym odkrywamy, że chodziło o coś innego.

- Przykład ogólny: widzimy mężczyznę pakującego nerwowo torbę, spoglądającego na zegarek, słyszymy syreny – wygląda jak uciekający przestępca. Po chwili odkrywamy, że to lekarz jadący na pilne wezwanie.
- Używane m.in. w thrillerach, komediach, filmach obyczajowych do zaskakiwania widza.

#### 14. Red herring – fałszywy trop

- Fałszywy trop, szczególnie w kryminałach:
  - dostajemy „idealnego” podejrzanego;
  - wszystko logicznie na niego wskazuje;
  - w finale to nie on.
- Służy po to, byśmy „kupili” proste rozwiązanie, a potem silniej przeżyli właściwe.
- W wielu serialach policyjnych (także paradokumentach) pierwszy zatrzymany niemal zawsze okazuje się niewinny – widz uczy się rozpoznawać ten trik.

#### 15. Klamra kompozycyjna (full circle)

- Pierwsza i ostatnia scena są do siebie podobne (miejsce, ujęcie, sytuacja), ale bohater jest już kimś innym.
- Daje poczucie domknięcia i podkreśla zmianę.
- Przykład ogólny: na początku – bohater siedzi w barze i pije, zagubiony; na końcu – w tym samym miejscu, ale już jako właściciel, pewny siebie, prowadzący lokal.
- „Król Lew” – otwarcie i zakończenie na Skale Króli: ten sam rytuał prezentacji lwiątki, ale Simba przeszedł drogę od dziecka do króla.

Zastosowanie poza fikcją

- Prezentacje i wystąpienia:
  - mała scena „save the cat” na początku (osobista, ludzka anegdota);
  - tykający zegar (dlaczego temat jest pilny);
  - plant & payoff (anegdota z początku, domknięta na końcu).
- Storytelling w biznesie:
  - rana/skaza = problem klienta;
  - droga (fun & games + bad guys close in);
  - klamra (jak wygląda świat „przed” i „po” naszym rozwiązaniu).

- Świadomość tych sztuczek pomaga też jako widzowi – łatwiej zauważyć, kiedy ktoś gra na naszych emocjach, ale też docenić, gdy robi to inteligentnie i uczciwie w ramach umowy z fikcją.

### **Bibliografia / źródła**

- Blake Snyder, „Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You’ll Ever Need” – źródło pojęcia „save the cat”, plant & payoff, tykającego zegara, wielu praktycznych trików strukturalnych dla scenarzystów.
- Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy” – opis archetypów, rany bohatera (wound), punktów zwrotnych i pracy z motywami powracającymi.