

#57 Błędy

Krótki opis

Odcinek dotyczy najczęstszych błędów popełnianych przy pisaniu scenariuszy, dramatów i historii – zarówno w filmie, teatrze, jak i innych mediach. Autor, mający doświadczenie także jako oceniający (np. na Script Feście), omawia m.in. zbyt długą ekspozycję, brak wyraźnego celu i stawki, nadmiar postaci, „gadane zamiast grane”, sceny nic niewnoszące, tempo bez oddechu, bohaterów bez słabości, niespójną logikę świata, nadużywanie deus ex machina, brak zmiany bohatera, źle napisanych antagonistów i skłonność autorów do ułatwiania życia swoim bohaterom zamiast komplikowania im drogi.

Temat i cel odcinka

Temat: typowe błędy konstrukcyjne i dramaturgiczne w opowieściach – jak je rozpoznawać i unikać.

Cele odcinka:

- nazwać najczęściej powtarzające się błędy w scenariuszach i dramatach;
- pokazać na przykładach, dlaczego są szkodliwe dla napięcia i zaangażowania widza;
- zasugerować proste testy (dla siebie jako autora i dla czytelnika/producenta);
- przypomnieć, że zadaniem autora jest komplikować życie bohaterom, nie ułatwiać.

Główne wątki odcinka

1. Początek, który nie chce się skończyć – i cel, którego nie widać

Zbyt długa ekspozycja (za długi akt I)

- Zbyt długie „rozstawianie pionków”:
 - rozwlekłe prezentowanie świata, relacji, przeszłości bohaterów;
 - długo nie pojawia się jasny konflikt i właściwa akcja.
- W teatrze bywa to jeszcze jakoś akceptowalne (inna konwencja, inny rytm), ale w filmie i serialu przy współczesnej percepcji widza jest zabójcze.
- Skąd się bierze:
 - autor włożył ogrom pracy w worldbuilding i postaci i „żał mu” tego nie pokazać;
 - chce się podzielić wszystkim, co wymyślił.
- Remedium:

- o szybciej doprowadzić do „break into act two” – do sytuacji, w której cel bohatera i konflikt stają się jasne.

Brak wyraźnego celu i stawki

- Brak odpowiedzi na pytania:
 - o Czego bohater chce?
 - o Co się stanie, jeśli tego nie osiągnie?
- Często spotykane w historiach „na faktach” i biografiach:
 - o autor chce opowiedzieć „całe życie” lub „ważną podróż”, bez struktury celu i stawki;
 - o dostajemy relację z wydarzeń zamiast historii.
- Wyjątki (jak „Forrest Gump”) potwierdzają regułę – ale wymagają mistrzostwa.
- Dobra praktyka:
 - o nawet jeśli prawdziwy cel bohatera jest podskórny (np. potrzebuje bliskości), warto dać mu wyraźny cel zewnętrzny, choćby pozorny (np. wygrać konkurs, dotrzeć na festiwal), i stawkę (jeśli nie, będzie...).

2. Za dużo ludzi, za dużo gadania

Nadmiar bohaterów

- Mechanizm: gdy napięcie spada, autor „dokłada” postać zamiast pogłębić konflikt;
- Skutki:
 - o postaci nie mają wyraźnych funkcji ani łuków;
 - o ich wątki pozostają niedomknięte (przykład: późniejsze sezony „Stranger Things”, wątki pobocznych postaci porzucane po sezonie).
- Trudno widzowi pamiętać i lubić 20–30 postaci, a twórcom domknąć każdą z nich sensownie.
- Dobra praktyka:
 - o mniej postaci, za to lepiej przemyślanych;
 - o każda powinna mieć dramaturgiczną funkcję (nie tylko „kolor tła”).

„Gadane” zamiast „grane”

- Postacie mówią:
 - o co robią („teraz wchodzę do pokoju, teraz idę do kuchni...”);

- co czują („jest mi źle, jestem wściekły, jest mi bardzo smutno”);
- opowiadają widzowi to, co widz już zobaczył.
- W filmie łamie to zasadę „show, don’t tell”, w teatrze warto stosować „play, don’t tell”:
 - jeśli da się coś zagrać, niech to będzie zagrane, a nie wyjaśnione.
- Częsty przypadek: postać relacjonuje w kolejnej scenie wydarzenie, które widz dopiero co oglądał.

3. Sceny nic nie wnoszące, tempo bez oddechu, bohater bez miękkiego brzucha

Sceny, które nic nie wnoszą lub powtarzają informacje

- Typowy objaw: po ich wycięciu historia nic nie traci.
- Mogą:
 - powtarzać to, co już wiemy, w tej samej perspektywie;
 - istnieć tylko dlatego, że autor „lubi” tę scenę.
- Dobra praktyka:
 - sprawdzać każdą scenę pytaniem: czy zmienia sytuację bohatera? Co nowego wnosi?
 - mieć odwagę ciąć, nawet jeśli scena jest „fajna” sama w sobie.

Tempo bez oddechu (ciągłe 10/10)

- Ciągłe „przyspieszanie”, brak pauz, brak momentów na oddech i refleksję.
- Widz nie jest w stanie utrzymać pełnego napięcia przez cały seans; potrzebuje sinusoidy – wzrostu i spadku.
- Przykład teatralny: spektakl cały grany „na szybko”, z tekstem podawanym w tempie karabinu – męczy zamiast angażować.
- Rozwiązanie:
 - świadome planowanie momentów spowolnienia;
 - odpoczynek między szczytami napięcia.

Bohater bez słabości

- Postać, która:
 - zawsze wie, co robi;
 - prawie nie popełnia błędów;

- nigdy naprawdę nie przegrywa, nie ma momentu załamania.
- Taki bohater jest nieludzki, trudny do polubienia i identyfikacji.
- Przykłady „hard hero” (bez miękkiego brzucha) bywają męczące – widz nie ma gdzie „wejść” w postać.
- Dobra praktyka:
 - pokazywać pęknięcia, zawahania, błędy, chwilowe porażki;
 - „ranić” bohatera po to, żeby jego przemiana była wiarygodna.

4. Świat, który się rozlaźli, cud z nieba i brak przemiany

Niespójna logika świata

- Szczególnie groźna przy:
 - fantasy, SF, światach magicznych;
 - rozbudowanym „lore” (światotwórstwo).
- Problem: zasady świata są niespójne, raz działają, raz nie, wynik jest podporządkowany wygodzie fabularnej, a nie logice.
- Przykład: w „Harrym Potterze” fani wielokrotnie wytykają sprzeczności w zasadach magii, działania artefaktów czy logiki świata.
- Rozwiązanie:
 - porządny „podręcznik świata” przed pisaniem;
 - konsekwencja w stosowaniu reguł (jeśli raz coś ustalamy, pilnujemy tego do końca).

Deus ex machina

- „Bóg z maszyny” – nagle, zewnętrzne, nieprzygotowane rozwiązanie problemu:
 - bohater jest w sytuacji bez wyjścia;
 - nagle pojawia się ktoś/coś, co „magicznie” wszystko naprawia.
- W klasycznym teatrze (np. hiszpańskim) bywało to normą (król przychodzi i rozwiązuje konflikt), ale dziś zwykle widzów irytuje.
- Wyjątek: jeśli „cud” jest wcześniej dobrze zaanonsowany i sensownie wpisany w logikę świata.
- Zasada: rozwiązanie problemu powinno wynikać z wyborów i rozwoju bohatera, nie z „prezentu od autora”.

Brak wyraźnej zmiany

- Bohater na końcu jest zasadniczo „tym samym człowiekiem” co na początku:
 - nie nauczył się niczego istotnego;
 - nie przewartościował kluczowych przekonań;
 - jego relacje nie zmieniły się w znaczący sposób.
- Dobra praktyka (za Snyderem):
 - porównać Opening Image i Final Image – czy widać kontrast?
 - jeśli nie, opowieść może być raczej epizodem niż pełną historią.

5. Słabi antagoniści i pokusa ułatwiania życia bohaterom

Nieprzekonujący antybohater (antagonista bez motywacji)

- Zły „bo jest zły” – brak zrozumiałych motywacji, przeszłości, racji własnych.
- Skutek: konflikt jest płytki, widz odbiera antagonistę jako kartonową figurę, a nie człowieka.
- Dobra historia często pozwala choć trochę zrozumieć, skąd wzięło się „zło” lub przeciwstawna racja.
- Nie chodzi o usprawiedliwianie wszystkiego, ale o uniknięcie czarno-białego uproszczenia.

Autor, który za bardzo lubi swoich bohaterów

- Autor „lubi” postaci i:
 - nie chce ich ranić;
 - nie stawia przed nimi trudnych wyborów;
 - szybko usuwa przeszkody, ułatwia drogę.
- Efekt: brak napięcia, brak satysfakcji, „rzeczy dzieją się za łatwo”.
- Paradoks:
 - dobra opowieść wymaga, by autor był... okrutny wobec bohaterów,
 - komplikował im drogę, mnożył przeszkody, testował ich wybory.
- Zjawisko „ręki scenarzysty”:
 - kiedy widz czuje, że coś dzieje się tylko dlatego, że autor chce szybko przejść do kolejnej sceny, a nie dlatego, że wynika to z logiki akcji.

Końcowa myśl

- Błędy są nieuchronne w procesie pisania – ważne, by:
 - umieć je dostrzec (u innych i u siebie);
 - nie przywiązywać się za bardzo do tego, co powstało;
 - mieć odwagę ciąć, przerabiać i komplikować życie bohaterom w imię lepszej opowieści.



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU

