



VIDEO PARA TODOS

Bem Te Vi
NCE-ECA/USP
MinC



AULA 5


Contando Histórias

Nesta Aula:





SOBRE AS HISTÓRIAS...



“O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga idéias ou extravasa fantasias.”

(**Will Eisner** em Narrativas Gráficas)

O que faz uma história ser boa? (I)

Embora as opiniões variem, existe uma série de requisitos comuns em todas as histórias de grande aceitação pelo público — lembre-se de que o audiovisual é, em princípio, um meio de comunicação em massa.

- **QUANTO ÀS PERSONAGENS:** os protagonistas devem despertar sentimentos de empatia nos espectadores.

O que faz uma história ser boa? (II)

- QUANTO AO REALISMO: a história deve ser equilibrada, ao mesmo tempo
 - interessante — sem fantasia em excesso — e
 - plausível — sem ser monótona.
- QUANTO AO FOCO DA NARRATIVA: as boas histórias, parafraseando Marcos REY, podem ser resumidas em poucas frases, isto é, nelas ação principal e seu desenvolvimento transparecem claramente, ainda que o desfecho não deva parecer demasiado previsível.



De onde vem as (boas) idéias? (I)

Vários autores afirmam que não há histórias novas, apenas a recriação de histórias tão antigas quanto a própria espécie humana.

Neste sentido, podemos entender como fonte primária das narrativas a Mitologia ou o Folclore Universal.

De onde vem as (boas) idéias? (II)

Outra fonte importante é a chamada “Crônica Diária”.

Muitas histórias interessantes são extraídas diretamente das reportagens de jornais impressos e TV, quando não de fatos acontecidos na vizinhança imediata e até das famosas “lendas urbanas”.

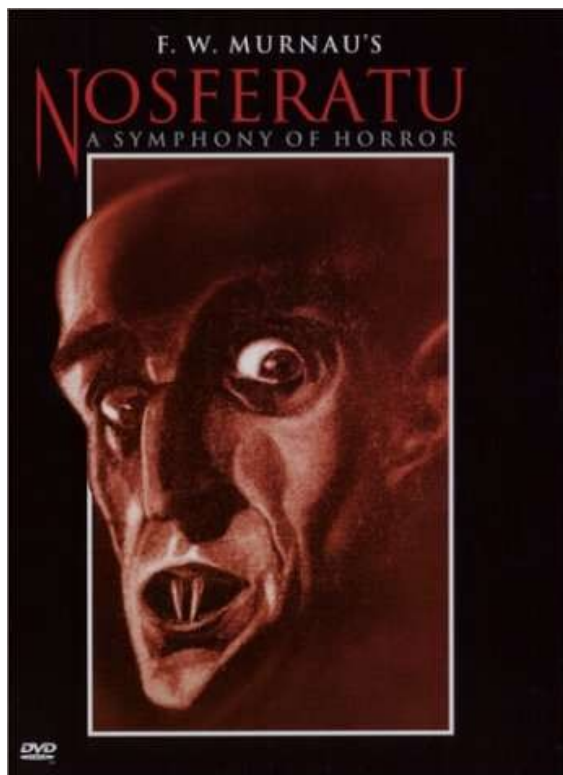
Depois de abordar a fonte das narrativas, trataremos de algumas convenções interessantes sobre o desenvolvimento delas no universo da produção audiovisual.

De onde vem as (boas) idéias? (III)

Com os adventos da escrita e da literatura, as histórias deixaram de ser narradas apenas oralmente e passaram a ser registradas graficamente.

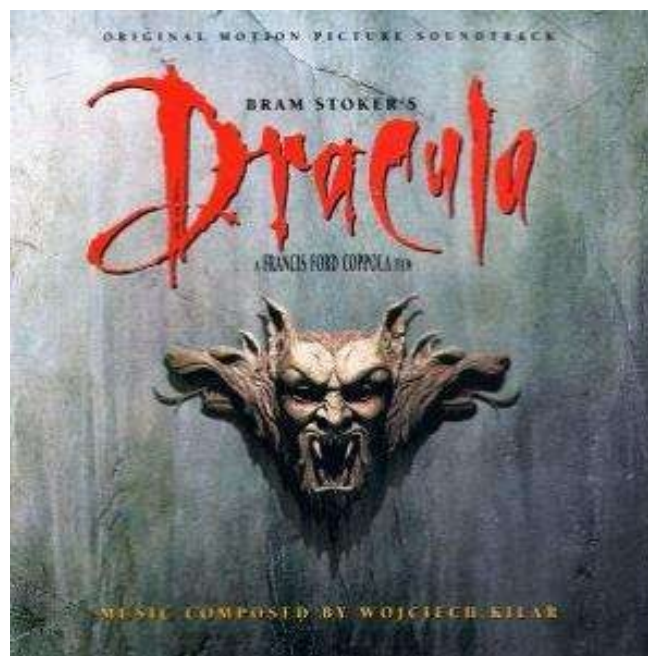
Nos séculos que precederam a invenção das tecnologias audiovisuais, a humanidade acumulou um grande volume de histórias escritas em formato de fábulas, sagas, romances, peças teatrais, contos e outros formatos.

Quando surgem o o rádio, o cinema, a animação e o vídeo, um grande número de histórias mais ou menos conhecidas passaram a ser aproveitadas como base para filmes e seriados: são as adaptações.



As adaptações podem ser totalmente livres – “inspiradas” na obra literária original – ou adaptadas com o cuidado de se manter tanta fidelidade quanto possível, já que tratamos de linguagens comunicativas muito distintas.

NOSFERATU de F.W. Murnau (1922) foi uma versão não-autorizada do Drácula de Bram Stoker, que ganhou sua adaptação “oficial” em 1992 pelas mãos de Francis Ford Coppola.



Quando a história é especialmente criada para o filme e escrita na forma de roteiro, falamos não de uma adaptação, mas de um *Roteiro Original*.




Dois exemplos de roteiro original premiados por Hollywood.



SOBRE O MODO DE CONTAR HISTÓRIAS...





“Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer e, então, ser capaz de manusear as ferramentas a relatar.”

(**Will Eisner** em *Narrativas Gráficas*)

Tipos de Roteiro

TIPOS	EXEMPLOS	TAREFAS (CRIAÇÃO DE)
Produção sonora	Radionovelas, <i>Audiobooks</i>	Trilha, sonoplastia, diálogos e caracterização das vozes.
Produção visual	Histórias em Quadrinhos	Planos, angulações, luzes
Produção audiovisual	Filmes	Todas as anteriores mais sincronização áudio/vídeo.
Produção interativa hipermidiática	<i>Games</i>	Todas as anteriores mais regras

O processo da criação narrativa

Os roteiristas tratam todas as suas idéias escritas como “EXERCÍCIOS DE CRIAÇÃO”. As melhores, consideradas merecedoras de desenvolvimento tornam-se roteiros.

Nesse processo, há uma sequência de fases de trabalho que poderia ser assim resumida:

Inspiração —> Produção do **Storyline** —> Construção da **Escaleta** —> Elaboração do **Argumento** —> **Primeiro tratamento** (criação do ambiente, ações, diálogos) —> **Segundo tratamento** (detalhamento do ambiente, ações, diálogos) —> **Decupagem/Storyboard**

Já falamos sobre a “Inspiração” (origem das idéias). Vamos expor agora um resumo das outras fases de trabalho.



A STORYLINE

Pode ser definido como um pequeno resumo da história, incluindo a apresentação das personagens e do início do conflito (SITUAÇÃO); o desenvolvimento de ambos e o desfecho da trama em poucas linhas.



A ESCALETA

A escaleta é uma descrição esquemática cena-a-cena da narrativa na ordem em que será realizada.

Normalmente as cenas específicas são identificadas por letras e números e descritas de uma forma bem sucinta.

O ARGUMENTO

Denominamos com esse termo o percurso narrativo das ações na história.

Isto compreende:

- O conjunto das ações e situações
- A ambientação - local(ais) - em que se passa a história
- O tempo (duração da ações)
- A época em que se passa a história

PRIMEIRO E SEGUNDO TRATAMENTOS

Tarefa O que ela define	CRIAÇÃO DO AMBIENTE	CRIAÇÃO DAS AÇÕES	CRIAÇÃO DOS DIÁLOGOS
PRIMEIRO TRATAMENTO	Aspecto geral do ambiente, exteriores (PG), tempo e lugar.	O que as personagens fazem, ações principais.	Intenção geral das falas.
SEGUNDO TRATAMENTO	Aspectos específicos do ambiente (closes), elementos cenográficos (cenário, luz, figurino).	Como os personagens realizam suas ações (marcas), outras ações (de preenchimento).	“Carpintaria literária” dos diálogos, deixas, rubricas de expressão.

O STORYBOARD

Trata-se de uma representação gráfica sequencial (lembra muito uma história em quadrinhos) das cenas desenhadas de acordo com as angulações que o diretor planeja executar.



Fim da Aula V

ATENÇÃO:

Não deixe de baixar o caderno
EXERCÍCIOS e responder as questões!

Tenha um excelente curso!

A Coordenação

Fonte

Os conteúdos desta aula foram produzidos pelos Profs. Drs. Marciel Consani e Paulo Teles, colaboradores do NCE-ECA/USP.

Referências citadas nesta aula:

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

REY, Marcos. *O Roteirista Profissional*. São Paulo: Ática, 1995.

Para eventual reprodução, solicitar permissão via e-mail para marcielc@gmail.com e paulocteles@gmail.com