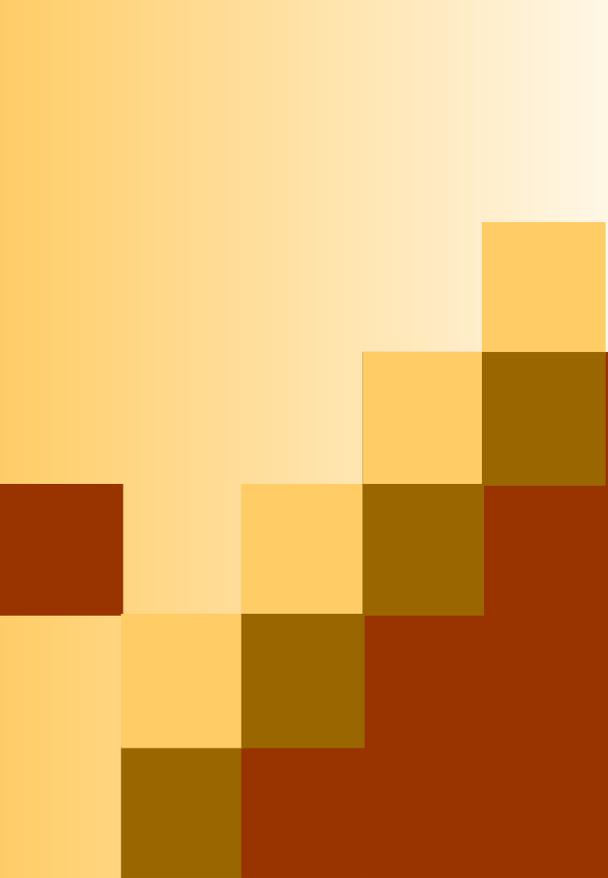


VIDEO PARA TODOS

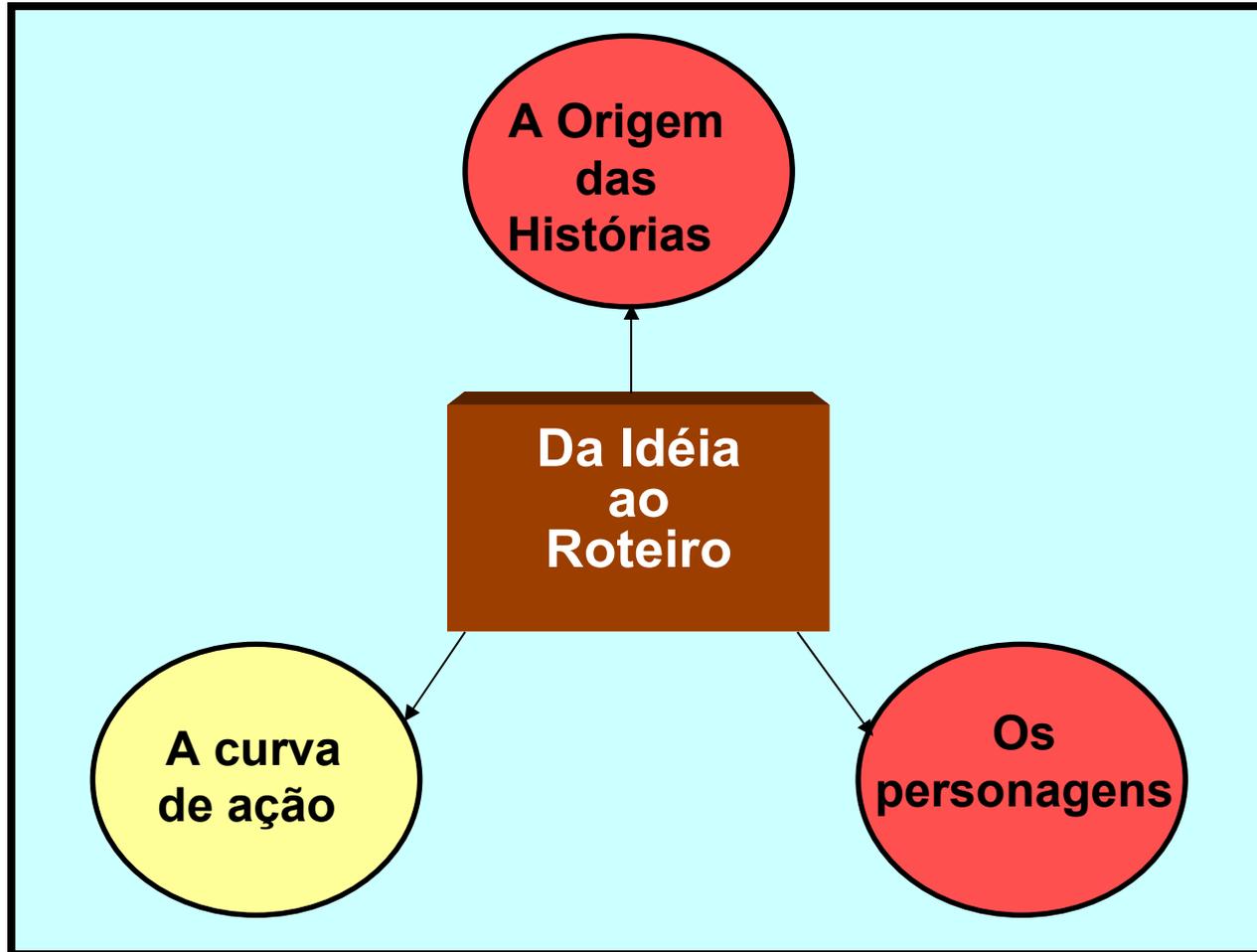
Bem Te Vi
NCE-ECA/USP
MinC



AULA 7

Da Idéia ao Roteiro

Nesta Aula:





Em nossa aula 05 Contando histórias, delineamos uma série de procedimentos técnicos indicados para abordar a criação dramática da narrativa.

Agora vamos aprofundar alguns pontos que consideramos fundamentais para apoiar a criação de um roteiro consistente que valha a pena ser realizado!



***MITOS & LENDAS:
A origem das histórias***

O *Monomito* de Campbell

- O mitólogo americano Joseph Campbell registrou inúmeras narrativas míticas ao redor do mundo e concluiu que a maior parte delas compartilhava uma estrutura muito parecida.
- Ele chamou esta aventura básica de “A Jornada do Herói”, referindo-se a ela também como o ***Monomito***.

A Jornada de Vogler I

- Na década de 1990, as lições de Campbell foram popularizadas pelo escritor Christopher Vogler, que sistematizou a jornada em 12 passos bem definidos:

INÍCIO	MEIO	FIM
1. O mundo comum 2. O chamado à aventura 3. A recusa ao chamado 4. O encontro com o Mentor 5. A travessia do 1º limiar	6. Testes, aliados e inimigos 7. A aproximação da Caverna Oculta 8. A Provação Suprema 9. A Recompensa	10. O Caminho de Volta 11. A Ressurreição 12. A volta com o Elixir

A Jornada de Vogler II

O mesmo autor, além de esquematizar a linha narrativa das histórias, também definiu (como outros) uma galeria de tipos recorrentes nas histórias derivadas da Jornada do Herói.

QUEM É	O QUE FAZ
HERÓI	Sacrifica-se pelos outros, pelo grupo, seu povo.
MENTOR	ajuda ou treina o herói.
GUARDIÃO DO LIMIAR	impede a passagem de quem não merece, testa o herói.
ARAUTO	anunciar, profetizar, desafiar.
CAMALEÃO	transformar-se e confundir o herói.
SOMBRA	representar o lado escuro.
PÍCARO	divertir (fornecer alívio cômico).



A CURVA DE AÇÃO
O artesanato da narrativa



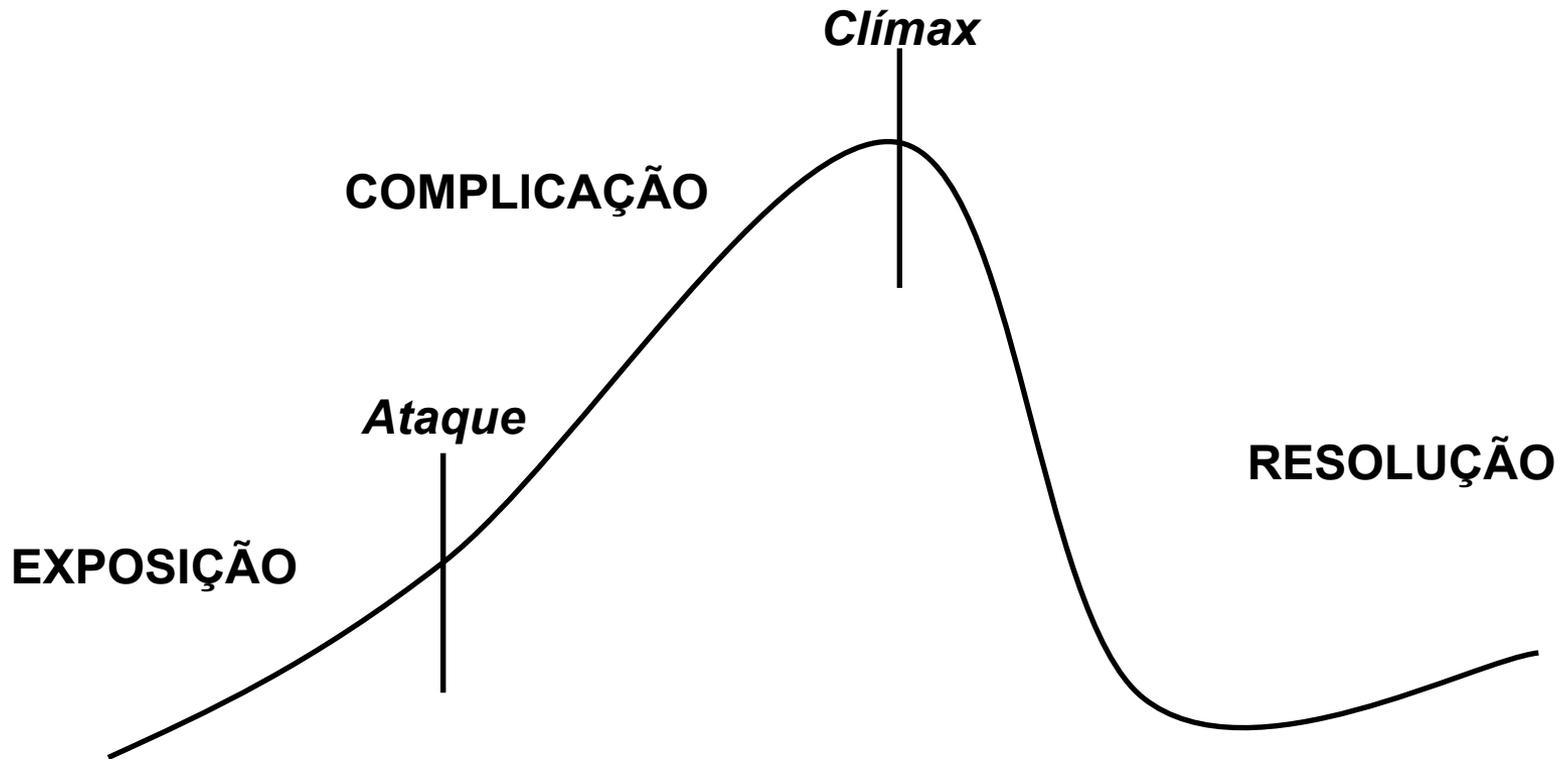
Conceito de curva dramática

A mais elementar das narrativas ainda apresenta três momentos bem distintos dentro da ação:

1. A Exposição, na qual a situação, os personagens principais e o conflito são apresentados.
2. O Desenvolvimento, no qual o conflito é aprofundado, aumentando a tensão dramática até seu ponto máximo (clímax).
3. A Conclusão, quando o conflito é resolvido, de um modo ou de outro.

A Curva Básica

John Howard Lawson (roteirista norte-americano), propôs uma releitura do velho esquema de “começo-meio-fim”, acrescentando a dinâmica na ação que evolui.

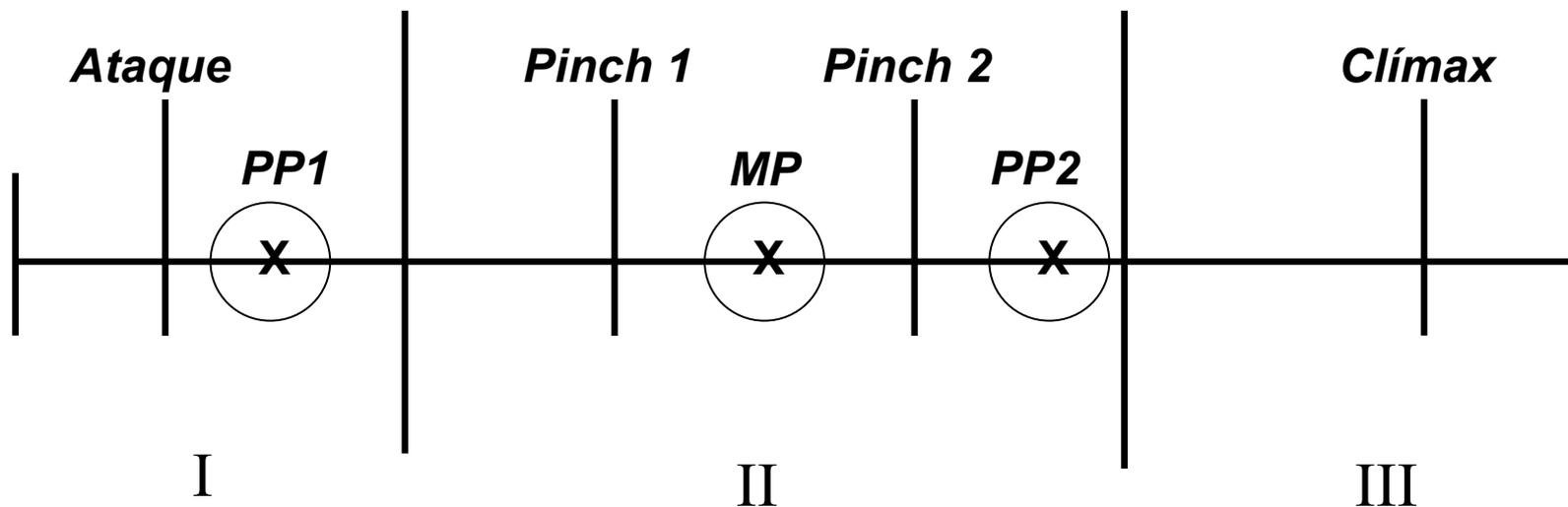


- 
- Além das seções propriamente ditas, existem dois conceitos fundamentais na dinâmica da curva dramática:
 - Ataque – que pode ser entendido como o momento em que o conflito se apresenta ou torna-se explícito.
 - Clímax – que representa o ponto culminante da ação dramática, no qual a tensão do conflito chega ao ponto máximo que exige a sua resolução.

O Paradigma de Field I

O americano Syd Field, uma das maiores autoridades mundiais em roteiro fílmico, prescreve em seu *Manual do Roteiro*, um esquema que se transformou numa verdadeira “receita de bolo” para incontáveis roteiristas.

Mesmo assim, seu mérito é grande, pois o modelo se aplica à maior parte das produções de “matriz hollywoodiana” e fornece parâmetros seguros para analisar e construir cenas, seções e filmes inteiros.



O Paradigma de Field II

- Além de confirmar o velho esquema do (I) início, (II) meio e (III) fim, e a importância do **Ataque** e do **Clímax**, a “receita” de Field introduziu conceitos marcantes:
 - Os *Plot Points* (PP), ou Pontos de Virada, nos quais a trama, literalmente, muda de direção através da introdução de um elemento novo que altera a previsibilidade da história;
 - O *Middle Point*, ou Ponto Central, a partir do qual a ação toma seu rumo decisivo, e que faz a ligação entre as seções iniciais e finais;
 - Os Pinch Point, ou “Pinças”, que são pequenas cenas ou sequências cuja finalidade é “amarrar” ou manter a ação “nos trilhos” garantindo a coerência do todo.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS
Gente que faz...acontecer



Antagonista & Protagonista

- Diz-se que os gregos “inventaram” a narrativa, inaugurando a Literatura e o Teatro no Ocidente.
- Na verdade, a encenação teatral na Grécia derivou de um ofício religioso – homenagem a Dionísio – no qual, às falas de um oficiante principal – o Protagonista – contrapunham-se as respostas de um outro oficiante: o Antagonista.
- Os termos são utilizados até hoje na dramaturgia, mas de um modo bem específico.

O que fazem os personagens?

- De uma forma bem simplificada, podemos dizer que a ação dramática é conduzida pelo esforço pelos dois personagens principais:
 - o Protagonista representa a vontade que alavanca o drama, seu desejo por algo motiva o conflito e suas ações pessoais conduzem a curva dramática até o Clímax. No **Monomito**, o Protagonista é o Herói, mas nos filmes, ele pode ser uma pessoa, um casal, ou até uma entidade;
 - o Antagonista, opondo-se à realização dos desejos e ações do Protagonista, materializa o conflito.

Além dos personagens principais, sempre há um número variável de personagens secundários ou **coadjuvantes** para tornar a ação dramática mais complexa e interessante.



Fim da Aula VII

ATENÇÃO:

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

Tenha um excelente curso!

A Coordenação

Referências desta aula

- CAMPBELL, Joseph. ***O Herói das Mil Faces***. São Paulo, Cultrix, 1995.
- FIELD, Syd. ***Manual do Roteiro***. Rio de Janeiro, Objetiva, 1995.
- HOWARD, David e MABLEY, Edward. ***Teoria e Prática de Roteiro***. Rio de Janeiro, Globo, 1998.
- LAWSON, John Howard. ***O Processo de Criação no Cinema***. Rio de Janeiro, Civilização brasileira, 1967 (esgotado).
- VOGLER, Christopher. ***A Jornada do Escritor***. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2006.



Fonte

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

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