

OFICINA DE STORYTELLING

Sobre o autor

Anderson Vitorello Nasceu e cresceu em Porto Ferreira.

Começou a criar histórias em gibis os 14 anos. Na mesma época também criava jogos de tabuleiro. Começou a escrever seu primeiro livro “Os Guerreiros do Universo” aos 26 anos, em 2009, e publicou-o os 29 anos, em 2013. Participou de 3 Bienais Internacionais do Livro (RJ, SP, CE) e de outros eventos literários em SP e MG. Já fez apresentações e palestras em diversas escolas de Porto Ferreira. Em 2024 publicou um filme curta metragem de animação “As aventuras de Sashimi”. Estudou técnicas narrativas com o roteirista e escritor best-seller André Vianco.

O que é Storytelling?

Storytelling é um termo em inglês. "Story" significa história e "telling", contar. Mais que uma mera narrativa, Storytelling é a arte de contar histórias para envolver e conectar o público, usando técnicas para transmitir uma mensagem de forma inesquecível.

Objetivo da Oficina

Incentivar e formar novos escritores e roteiristas a criarem histórias com base em técnicas narrativas eficientes para: livros, contos, novelas, filmes, séries, animações, quadrinhos ou peças de teatro.

Sumário

Introdução	2
Por que contamos histórias?	2
Drama	2
Uma grande ideia	3
1ª ou 3ª pessoa	3
Plot/Enredo/Trama	3
Unidade de ação	3
Unidade temática	5
Grau de aproximação	5
Personagens	5
Protagonista	6
Dinâmico	6
Oponente	6
Inimigo	6
Aliado e Falso aliado	7
Oponente prático e falso oponente	7
Comentador	7
Emblema	7
Meta	8
Dinâmica de personagens e construção de diálogos	8

Estágio de vida	8
Diálogo	8
Construção de personagem	9
Um bom drama	9
Lógica	9
Ticking Clock	9
Tônus	9
Cenário	10
Premissa	11
Beat de capítulo	11
Pesquisas	11

Introdução

Escrever com consciência: é escrever através de técnicas narrativas conceituadas, criando um conteúdo tão interessante e envolvente quanto de outros escritores e roteiristas nacionais e internacionais, inclusive conceituados, para competir com certa igualdade com eles. A intuição e instinto na escrita é importante, mas o conhecimento das técnicas narrativas é que elevam a qualidade da sua história.

Por que contamos histórias?

Antigamente as histórias eram contadas em frente das fogueiras pelos nossos ancestrais e é daí que surgem os mitos de feitos heroicos. Disso surge o épico, que são histórias de pessoas que causaram mudanças locais, regionais ou mundiais.

A Grécia percebe o poder de se contar histórias, e lá, há uns 2400 anos, surge a N.R. (Narrativa Representativa). O Estado deseja e precisa doutrinar a população. Precisa que a sociedade se comporte de determinada maneira. Então a Grécia reúne os filósofos e é Aristóteles que organiza o que é “contar histórias” no seu livro “Poética”. Isso porque o Estado Grego precisava se desenvolver como nação e queria que o povo se comportasse de maneira ética, corrigindo certas práticas da população naquele momento, através do horror e da empatia, terminando com a tragédia do personagem pelo castigo dos deuses. Assim, Aristóteles criou uma narrativa com efeito profundo na alma do público. “O teatro não é distração”, mas sim um aparelho de controle ético, de comando da voz do Estado Grego. O Estado incute na população que os dramaturgos recebiam essas palavras das peças de teatros dos deuses.

À partir do século XVII o homem começa perceber que nem tudo o que acontece é por causa dos deuses, mas sim porque ele colhe o que planta com as próprias mãos. Com isso, surge a N.R.I. (Narrativa Representativa Industrial) através dos romancistas, que contavam histórias das pessoas que resolviam o próprio destino. Isso se espalhou inicialmente pela França, depois ficou dominante na Inglaterra e mais tarde com os Norte Americanos que levam isso para o cinema e industrializam esse sistema de narrativa. Pois eles percebem o potencial dessa ferramenta de Aristóteles de 2400 anos.

Drama

Vem do grego, que significa “agir”. Como seu personagem vai agir diante de uma crise, que do grego “krisis” significa “escolha”. O seu personagem vai ser colocado diante uma escolha.

Uma grande ideia

Você teve uma grande ideia para contar uma história. Como transformar essa ideia numa história de ficção bem narrada? Utilizando o sistema N.R.I.

Para isso você tem várias técnicas à disposição: estrutura narrativa, bons personagens, diálogos, cenário – o mundo da história, bons dramas, meta, lógica, grau de aproximação, estágio de vida, ticking clock, tons. Essas ferramentas são extremamente envolventes para manter a atenção do público.

1ª ou 3ª pessoa

Em 1ª pessoa você fará um mergulho dentro da psique, da mente de um personagem, porque você estará falando “EU” e “NÓS” o tempo todo. Você precisa ter um domínio do personagem, e estabelecer o monomito (saber o que o seu personagem quer e seu caráter - comportamento dominante) do personagem. Esse tipo de narrativa traz à obra um caráter mais introspectivo, mais íntimo. A primeira pessoa costuma funcionar quando há uma história mais fechada e completamente centrada nos problemas que o personagem principal experimenta. Nisso, o narrador-personagem conversa com o leitor como se este fosse um confidente. Histórias dramáticas ou que têm um alto teor psicológico usam bastante a primeira pessoa.

Exemplo, livro “Dom Casmurro” (Machado de Assis):

Uma noite destas, vindo da cidade para o Engenho Novo, encontrei no trem da Central um rapaz aqui do bairro, que eu conheço de vista e de chapéu.

Em 3ª pessoa o narrador tem uma visão universal, ou seja, pode falar de vários personagens, principalmente em histórias multi-plots. A 3ª pessoa permite que a narração tenha uma grande abrangência, sem a necessária presença do protagonista na cena. Isso significa que as narrativas em terceira pessoa podem falar muito de muitos personagens, pode entrar em diversas mentes de forma dinâmica. Esse tipo de narrativa usa o “ele/ela” e o “eles/elas”, terceiras pessoas do singular e plural. É bastante usada em histórias que englobam um grande espaço geográfico e mudanças rápidas de perspectivas. As histórias de fantasia, por exemplo, que apresentam mundos complexos, tendem a se beneficiar com o uso da terceira pessoa, pois têm melhores condições de fornecer mais descrições. Distopias também se beneficiam com o uso da narrativa em terceira pessoa, pois podem explicar como a sociedade distópica criada funciona.

Exemplo, livro “Os sonhos de Raul” (Anderson Vitorello):

Era uma vez um garotinho de cinco anos, que via o parque de diversões lá de cima, enquanto a gôndola da roda-gigante, em que estava, subia devagar.

Plot/Enredo/Trama

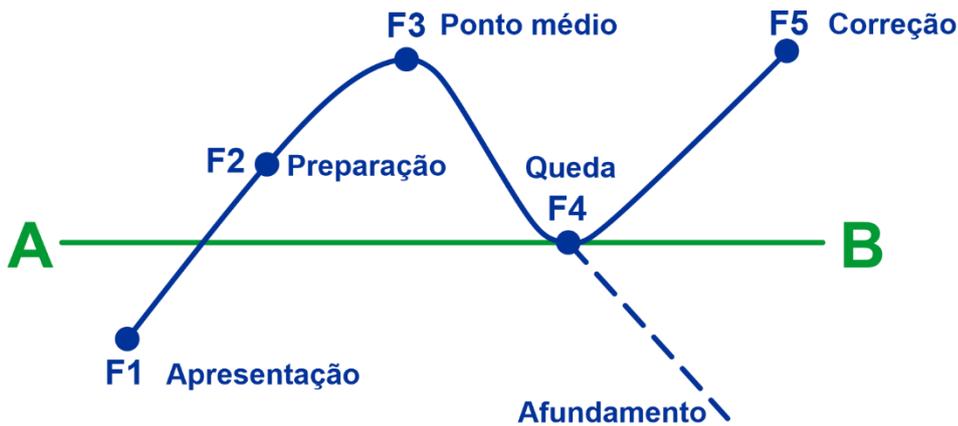
Chão onde se apoia a sua história. É a sequência de eventos que compõem a estrutura central de uma história. O plot inclui a introdução dos personagens, o desenvolvimento do conflito principal, a resolução dos problemas e o desfecho da trama. A história pode ter multi-plots, ou seja, ter outros enredos acontecendo dentro dela.

Unidade de ação

É quando tudo flui direto para o seu personagem. É um problema que seu protagonista tem que será a centelha para o drama da história.

Vamos exemplificar tudo através do livro “Os sonhos de Raul: Um herói chamado Bô”

Comportamento dominante de Raul: medo de altura



A unidade de ação criada pelo teatro grego e representada nesse gráfico, exige que o roteirista ou escritor conte a história do protagonista em 5 fábulas. Como o personagem vai lidar com seu comportamento dominante está representado pela linha verde. Na indústria norte-americana isso é chamado de “continued system”.

A história deve ser contada do ponto A ao ponto B, o que é chamado de “Fatia de vida” – Qual trecho da vida do protagonista você vai apresentar ao leitor? A vida toda ou um momento especial de sua existência?

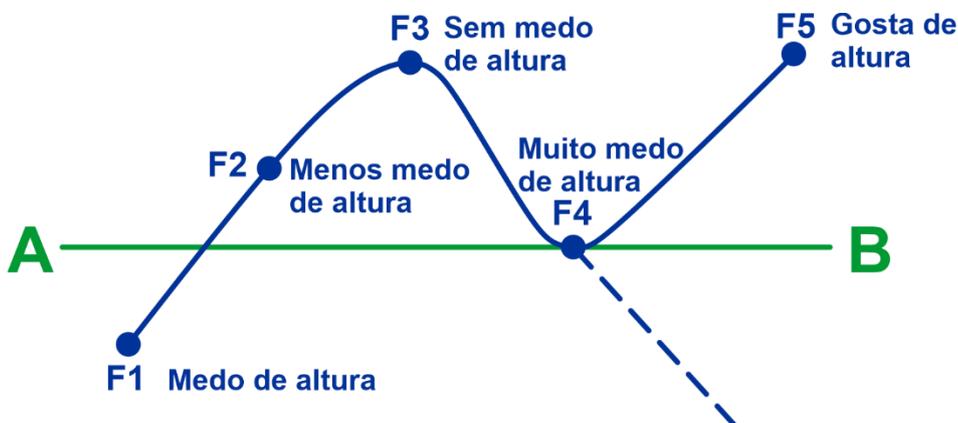
F1: Apresentação

F2: Preparação (o personagem entrará em ação em relação à sua meta)

F3: Ponto médio

F4: Queda

F5: Correção



A história começa na F1, quando Raul sofre um trauma emocional no incidente da roda gigante. Depois passa para a F2, quando Raul tem como missão ser um herói para se tornar corajoso. Na F3 Raul perde o medo de altura. Na F4 Raul volta a ter medo de altura. Na F5 Raul se torna um herói e supera seu medo de altura de uma vez por todas. OBS: No exemplo o personagem foi corrigido da F4 até a F5, mas caso o autor desejasse que não fosse efetuada a correção, ele teria mais medo de altura do que no começo da história, descendo na curva.

O que está abaixo e acima da linha é o deslocamento do vício e da virtude de um comportamento dominante do protagonista. Para baixo é o vício. Para cima é a virtude. Essas curvas existem para você fazer a vigília do estágio psicológico de seu personagem.

Não há uma quantidade exata de capítulos entre uma fábula e outra. Mas a cada capítulo sua história deve se aproximar mais da próxima fábula.

É o vício e a virtude que geram a aderência do público, o melhorar e piorar o comportamento dominante do personagem dentro dessas curvas. Pois pessoas perfeitas e que não têm dúvidas são chatas. Nós queremos pessoas que falham como nós, que causam empatia.

Exemplos de comportamento dominante: teimosia, inveja, alcoolismo, avareza, medo de algo, vício em algo, autoritário, possessividade.

Você também aplicar a curva das 5 fábulas no enredo:



Unidade temática

A história vai rodar por meio de um tema. No exemplo do livro “Os sonhos de Raul” o tema seria “Robô”. Raul brinca com seus robosinhos de brinquedo, seu pai trabalha numa empresa que constrói robôs para fábricas de automóveis, ele enfrenta Pedro imaginado que é um robô, e à noite ele sonha que se transforma em um robô, numa cidade de robôs e ele luta contra robôs.

Grau de aproximação

É quando você trabalha no primeiro círculo de relacionamento de seu protagonista. Os enredos, atritos, conflitos e superações vão girar dentro desse círculo, que são: marido, mulher, namorado/a, amante, irmão/ã, pai, mãe, avô/ó, filho/a, amigos de trabalho, amigos de longa data. No livro “Os sonhos de Raul”, Raul tem conflito com Pedro que é o seu primo e tem ajuda da mãe para superar suas dificuldades.

Personagens

Protagonista, Dinâmico, Oponente, Inimigo/Antagonista/Vilão, Aliado, Falso aliado, Oponente prático, Falso oponente prático, Comentador e Personagem emblema.

Nos personagens Protagonista, Dinâmico, Oponente e Inimigo é preciso fazer uma ótima caracterização, pensar na biografia, na vida passada, entender como eles chegaram ali, a fatia de vida que eles apresentam em sua história.

Protagonista

Do grego Prótos (primeiro) + Agonistès (lutador) ou Aquele que encarna a luta

Agon: crise, combate, conflito

É o protagonista que destila o drama. É o principal. É sobre ele o enredo, a história, sobre suas decisões, suas lutas internas, suas batalhas frente suas virtudes e fraquezas. Qualificar seu protagonista, criando alta caracterização. Será mostrado o atrito de sua luta interna contra o seu comportamento dominante, dentro das 5 fábulas, enquanto o protagonista persegue sua meta, que contaremos a história. Essa luta, as escolhas morais que o protagonista fará é que gerará empatia.

No livro “Os sonhos de Raul”, o protagonista é o Raul.

Dinâmico

É o personagem que passa mais tempo com o protagonista. Em geral o dinâmico está no primeiro nível de “grau de aproximação”, ou seja; é parceiro amoroso do protagonista, pai ou mãe, irmã, irmão, melhor amigo(a) de infância, trabalho ou de escola. Esse personagem promove um movimento do protagonista afastando-o de seu vício, deslizando o protagonista para a melhora do seu estado psicológico (comportamento dominante) para o equilíbrio e/ou a virtude. Isso não significa que o dinâmico é bonzinho o tempo todo com o protagonista, mas muitas vezes tem que dar um chacoalhão de forma drástica.

No livro “Os sonhos de Raul”, a Dinâmica é Joana, mãe de Raul. Ela deixa um bilhete na escada com uma frase encorajando-o a subir (página 31)

Oponente

Diferente do dinâmico, o personagem oponente (que não é necessariamente o inimigo) promove o movimento oposto. As atitudes e intervenções do oponente provocam um afundamento ou a permanência do protagonista face ao vício proposto por seu comportamento dominante. Como o dinâmico, o oponente, preferencialmente, surgirá em “grau de aproximação”, ou seja, é alguém próximo de seu protagonista.

No livro “Os sonhos de Raul”, o oponente é Pedro, Primo de Raul. Pedro tenta amedrontar Raul na hora do intervalo na escola (página 22):

Você é um franguinho! – disse Pedro ao ridicularizar Raul por ser mais magro. – Vem, cai dentro. Opa, esqueci-me, desculpe. Você tem medo de cair né? Seu molengão. No seu caso é... cai no chão.

No mundo dos sonhos seu oponente é o robô Kô, que lembra a fisionomia de Pedro.

Inimigo

Pode ser chamado também de “a estrela da festa”.

O inimigo prático, o antagonista, o vilão, será a grande força que disputará com o seu protagonista. Não raro o inimigo “deseja” a mesma coisa que o protagonista. Deseja alguém, deseja ter o poder sobre algo que o protagonista persegue. Ele deseja impedir que o protagonista alcance sua meta.

Invista seu tempo em desenhar um antagonista, um inimigo tão interessante e peculiar quanto o seu protagonista, não deixe o inimigo ser apenas um emblema, um boneco vazio para preencher uma lacuna na história. Ele deve ter alta caracterização e profundidade.

Mostrar o lado humano do inimigo e também o deslizamento entre o vício e a virtude no comportamento dominante, fazendo com que o público sinta empatia por ele.

No livro “Os sonhos de Raul”, o inimigo é o robô Xô, que deseja dominar a cidade de Futurópolis, enquanto Bô (versão robô de Raul) tenta salvá-la.

Aliado e Falso aliado

São personagens que estão alinhados com o objetivo, a meta do seu protagonista. Não necessariamente precisam influenciar no deslizamento psicológico do seu protagonista. São personagens mais caros as tramas de multi-plot. Quando vários enredos estão girando na história.

Aliado: é um agente facilitador do protagonista frente a um objetivo prático. Ex: Seu protagonista quer derrubar um muro. O aliado traz a marreta e ajuda a derrubar o muro.

Falso aliado: é aquele que se demonstra como parceiro, mas sua intenção é sabotar o protagonista.

Em geral, mas não é regra, o falso aliado está dentro do plano do inimigo ou é movido por inveja. Ex: Seu protagonista quer derrubar um muro. O falso aliado diz que vai trazer a marreta, mas sabota o caibro da marreta ou simplesmente não a traz.

No livro “Os sonhos de Raul”, seus aliados são o robô Jô, Nicolas e Luana.

Oponente prático e falso oponente

Não confundir com a primeira classe (e mais importante) de oponente, aquele ligado ao comportamento dominante do protagonista.

O oponente prático será aquela personagem aliado ao inimigo, direta ou indiretamente, na missão de dificultar o caminho de seu protagonista rumo a seu objetivo (lembra do muro?).

O falso oponente é aquele personagem que, com o decorrer da trama se mostrar um aliado inesperado, infiltrado nas forças inimigas ou um ex-opponente prático, que, seduzido pelas virtudes do protagonista se contamina com seus ideais e objetivos, facilitando sua chegada a meta.

No livro “Os sonhos de Raul”, seus oponentes práticos são Robson, e o robô Vô e o robô Kô.

Oponentes práticos são obstáculos e Aliados são facilitadores no caminho prático de A até B do protagonista. Eventualmente as ações desses personagens podem ter causa e efeito no comportamento dominante do protagonista.

Comentador

É um personagem mais raso na história que não carece de qualificação e detalhamento. É um personagem que surge para comentar fatos e feitos desconhecidos do primeiro escalão da trama. É alguém que conta uma lenda, que conta o desfecho de algum evento a qual o protagonista, narrador em 1ª ou 3ª pessoa, estava ausente.

Emblema

Também na ordem dos personagens mais rasos, os personagens emblemas são aqueles investidos de imagem social emblemática, que evocam figurinos, procedimentos e locução com jargões sedimentados na memória coletiva. Ex: médico, enfermeira, professora, policial, advogado, chefe do trem, etc.

No livro “Os sonhos de Raul”, temos os personagens emblemas: Diretora Mafalda, Inspetora Dorotéia, o guia do museu, o motorista da nave taxi.

Meta

Objetivo, desejo do protagonista, combate a qual ele irá se engajar. É ir do ponto A ao ponto B, saber a história que você vai contar. A meta deve ser estabelecida o quanto antes. Ela pode ser alterada no transcurso da história.

No livro “Os sonhos de Raul”:

Vencer o bando de Xô e chegar até a Torre Máxima

Dinâmica de personagens e construção de diálogos

Fluidez de ação: personagem age e fala através de sua unidade de ação, seu comportamento dominante.

Exemplo do livro “Os sonhos de Raul”:



(página 15)

Fluidez temática: personagem age e fala dentro do tema da obra.

Exemplo do livro “Os sonhos de Raul”:

“Inimigo principal, ao centro, muito perto. Mais três parados: dois à direita e um à esquerda. Calculando área de combate. Concentrando a visão e a escuta em cada movimento”, pensava Raul, como se uma voz de robô o orientasse. (página 22)

Estágio de vida

Forma de como um personagem fala com o outro dependendo da intimidade ou não que têm entre si.

Exemplo do livro “Os sonhos de Raul”:

Dentro do carro, já em movimento, Raul via sua mãe acenar com a mão.

– Tchau, tchau! Boa aula, meus amores... Bom trabalho, querido. (página 17)

Diálogo

Atende o beat do capítulo.

Revela o passado, mostra o presente e prepara o futuro.

Conduzido pelo comportamento dominante ou pela unidade temática.

Reflete estágio de vida.

Os personagens vão falar a respeito de si mesmo e de suas vontades dentro da trama que você propor. É preciso dar voz ao caráter dos seus personagens para evitar o discurso constante de autor e dar uma voz “real” para as pessoas que vivem a sua história. É necessário trabalhar esses diálogos para os personagens principais, aqueles que mais interagem com seu protagonista ou personagens principais.

Construção de personagem

Apesar do clichê não ser um pecado, busque o diferente, proponha perspectivas interessantes para seu personagem e para a história que virá a frente. A combinação de um comportamento dominante com uma meta que coloca o protagonista em conflito, em dilemas produz dramas mais profundos. Crie uma marca em seu personagem, uma dor sofrida no passado que assombra até hoje e que pode ser a razão de seu comportamento dominante.

Debruce sobre seu personagem e crie uma biografia para ele/a. Crie seu passado investigando seu presente. Conecte o comportamento dominante com o passado.

Como foi seu primeiro amor?

Como foi sua primeira perda?

Como ele cuidava de seus bichinhos?

Invista tempo criando uma “trama de personagens”, garantindo uma interligação onde os personagens dinâmicos e oponentes apareçam e os vapores dessas ligações exale nos ambientes da sua narrativa.

Um bom drama

O que está em jogo? Quem vai perder o quê se o herói/heroína não alcançar seu objetivo?

No livro “Os sonhos de Raul”:

O retorno ao mundo dos humanos. Se Raul não vencer seu medo de altura e não conseguir vencer o bando de Xô, ele ficará preso eternamente em Futurópolis e nunca mais verá sua família.

Lógica

Estabeleça lógicas fortes. Muitas histórias são contadas como quebra-cabeças, mas tenha certeza de que as peças se encaixam, coesas, e não frouxas, fáceis demais. Estabelecer uma boa estrutura narrativa ajuda demais nesse ponto. A estrutura escolhida guiará seus passos.

No livro “Os sonhos de Raul”:

Raul precisa subir a escada para chegar até o seu quarto. A mãe de Raul não está em casa para ajudá-lo a fazer isso como sempre. Como ele tem medo de altura e, conseqüentemente, da escada, como ele vai subir? A mãe dele deixou bilhetes na escada para encorajá-lo a subir. Então Raul sobe a escada, devagar, e vai para o seu quarto. páginas (29, 30 e 31).

Ticking Clock

Deixar claro para o seu público que tem um relógio correndo, prometendo conseqüências ruins quando o cronômetro zerar.

Estabelece uma premência narrativa. Aumenta a potência da trama. Gera mais expectativa e dá a saber que as conseqüências prometidas ou previstas pelo público serão pagas em algum ponto.

No livro “Os sonhos de Raul”:

Lutar contra o bando de Xô e chegar até a Torre Máxima, antes que seja destruída.

Tônus

É a manutenção da atmosfera da história. É causar ranhuras e fazer um trabalho de lembrar o público que tipo de história estamos contando. Pode ser empregado pelo tipo de gênero, pela unidade temática, unidade de ação ou evocar algum tipo de risco iminente. Causar desconforto ou mesmo momentos de conciliação.

No livro “Os sonhos de Raul”:

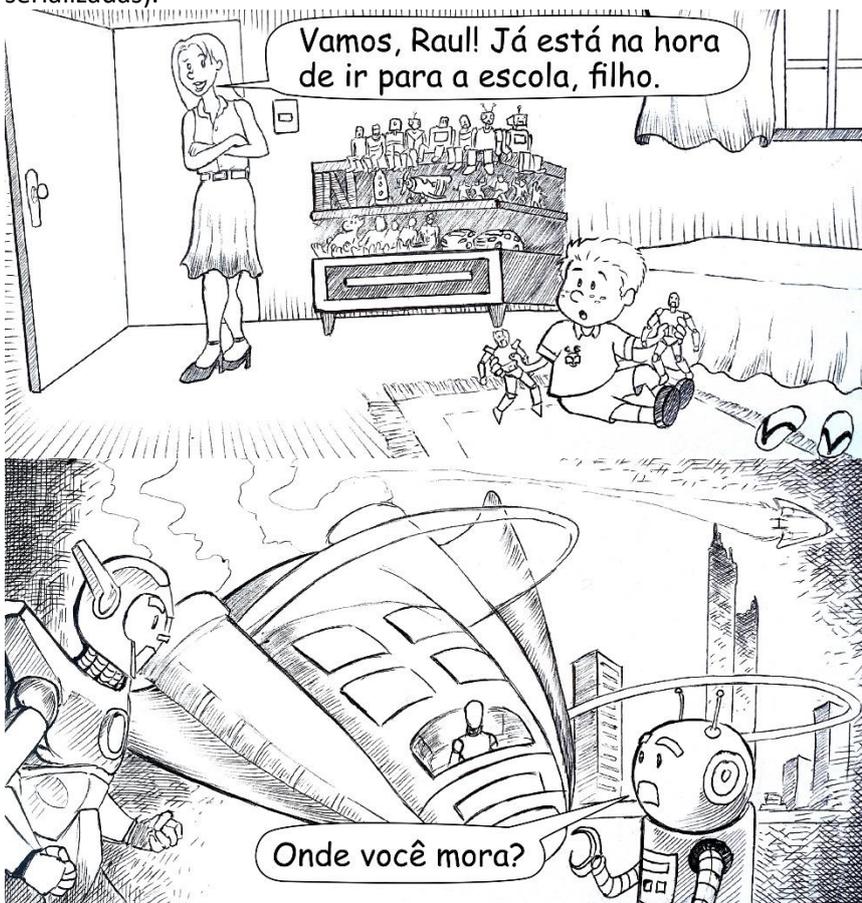
– O que eu faço, Jô? – disse Bô. Sentia-se apavorado voando de ponta cabeça. – Não quero olhar. Se pelo menos eu pudesse voar igual ao Guerrebô do livro “Os Guerreiros do Universo”...



– Lance-o em algum lugar – orientou Jô. – Rápido, destape esses olhos.
– Não consigo.

Cenário

O mundo da história tem uma razão para existir. Precisa estar dentro da lógica e servir a sua estrutura elegida. Precisa ser o seu mundo único e inconfundível, o mundo dos seus personagens (principalmente para obras serializadas).



Premissa

É uma mensagem que você deseja passar ao público durante a história. Essa mensagem, pode, inclusive, ser associada ao objetivo de seu personagem. É o que faz o público parar e refletir sobre algo: "o que aconteceria se...?", "e se...?". Quais questionamentos você deixará ao final de sua obra para o seu público?

No livro "Os sonhos de Raul" a premissa é:

E se eu tivesse o poder de um herói, o que eu faria?

Beat de capítulo

É um ponto principal que acontece no capítulo e que leva progressivamente sua história para frente. Isso pode ser do ponto de vista do enredo, ou seja, uma informação que vai inaugurar uma nova fase de sua história, algo que seu personagem vai ter que encarar, ou pode ser do ponto de vista do caráter de seu personagem, onde você mostrará uma nova camada psicológica de seu personagem, ou as duas coisas juntas. Visualize seu capítulo com 3 etapas a se cumprir: evocar o passado do seu personagem, reiterar o presente (mostrar como está o seu personagem no presente – muitas vezes é o beat que faz isso), preparar o futuro; de onde a história veio, onde a história está e para onde a história vai.

FÁBULAS			BEATS
Raul	Enredo	Nº	
F1	F2	1	Raul enfrenta Pedro imaginando que é um Robô
F1	F2	2	Raul insiste para sua mãe lhe contar o segredo, mas ela não conta por estar apressada
F2	F2	3	Joana conta o Segredo à Raul
F2	F3	4	Como voltar? Jô chama uma nave táxi para levar Bô para descobrir qual é o modelo dele e fala sobre a Torre Máxima
F3	F3	5	Joana elogia Raul pelo comportamento de Raul antes dele cair no sono
F3	F3	6	Bô descobre que é um robô de combate e contra ataca
F4	F4	7	Ao voltar da escola Raul conversa com sua mãe, que o apoia em seu sonho de ser robô
F5	F5	8	Raul acorda feliz e conta sobre o final de seu sonho vitorioso para sua mãe

Exemplo do livro "Os sonhos de Raul", beat do capítulo 2: Raul insiste para sua mãe lhe contar o segredo, mas ela não conta por estar apressada:



(página 37)

– Desculpe, filho, eu sei que lhe havia prometido, mas preciso ir buscar a Ju. Ela não pode ficar sozinha lá.

Pesquisas

Fazer pesquisas é muito importante para você ter uma base sólida de informações para sua história. É preciso escutar o mundo real para construir o mundo ficcional. Assim você consegue trazer mais naturalidade para as ações de seus personagens.

No livro "Os sonhos de Raul", pesquisei formatos de gondolas de roda-gigante:

