

# Oficina de Storytelling



# Apoio

# Etec

Prof. Jadyr.  
Salles  
Porto Ferreira



SÃO PAULO  
GOVERNO DO ESTADO



Secretaria de  
Cultura e Economia Criativa



Prefeitura de  
Porto Ferreira

# Realização

MINISTÉRIO DA  
CULTURA

GOVERNO FEDERAL



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

# **INFORMAÇÕES SOBRE A OFICINA**

**COMEÇA ÀS 19:00 E TERMINA EM TORNO DAS 21:20**

**INTERVALO DE 15min das 20:00 às 20:20**

**CADA UM GANHARÁ UM LIVRO “OS SONHOS DE RAUL”  
E UM CERTIFICADO DE PARTICIPAÇÃO**

**FAREMOS UM EXERCÍCIO AO FINAL**

# SOBRE ANDERSON VITORELLO



**PORTO FERREIRA**

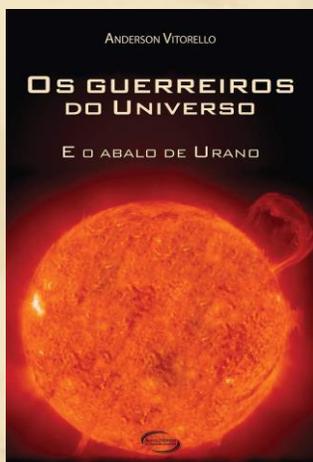


**GIBIS**



**JOGOS DE TABULEIRO**

# **SOBRE ANDERSON VITORELLO**



**2009 - 2013**



**Bienais Internacionais do Livro**



**Escolas de Porto Ferreira**

# **SOBRE ANDERSON VITORELLO**



**Produzi a animação  
“As aventuras de Sashimi”**

**Assista aqui:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dtkid5zyPjo>**



**Estudei com o  
Escritor Best-Seller  
André Vianco**

# O QUE É STORYTELLING?

**Do inglês Story (história) e Telling (contar)**

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**

**FILMES**

**QUADRINHOS**

**CONTOS**

**SÉRIES**

**TEATRO**

**NOVELAS**

**ANIMAÇÕES**

# INTRODUÇÃO

**ESCREVER COM CONSCIÊNCIA É**

**Utilizar técnicas narrativas conceituadas  
PARA**

**Criar uma história interessante e envolvente**

**Intuição e instinto são importantes, mas  
o que elevará a qualidade da história  
são as técnicas narrativas**



# POR QUE CONTAMOS HISTÓRIAS?



**Ancestrais  
contando histórias**

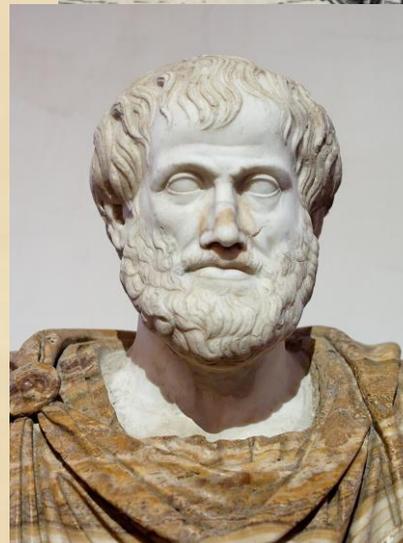
**Aristóteles  
2400 anos atrás**



**Teatro Grego**

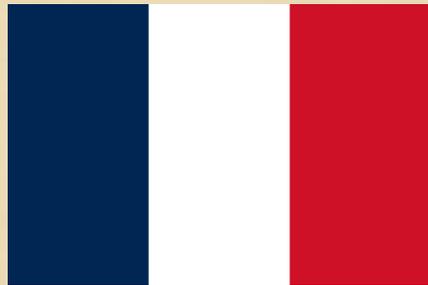
**Dramaturgos**

**N.R. (Narrativa  
representativa)**



# POR QUE CONTAMOS HISTÓRIAS?

Romancistas – Início no Século XVII



**França**  
**Início**



**Inglaterra**  
**Domínio**



**EUA**  
**Industrialização**

**Cinema**

**N.R.I. (Narrativa  
representativa industrial)**



# **UMA GRANDE IDEIA**

**TODA HISTÓRIA COMEÇA COM UMA GRANDE IDEIA**

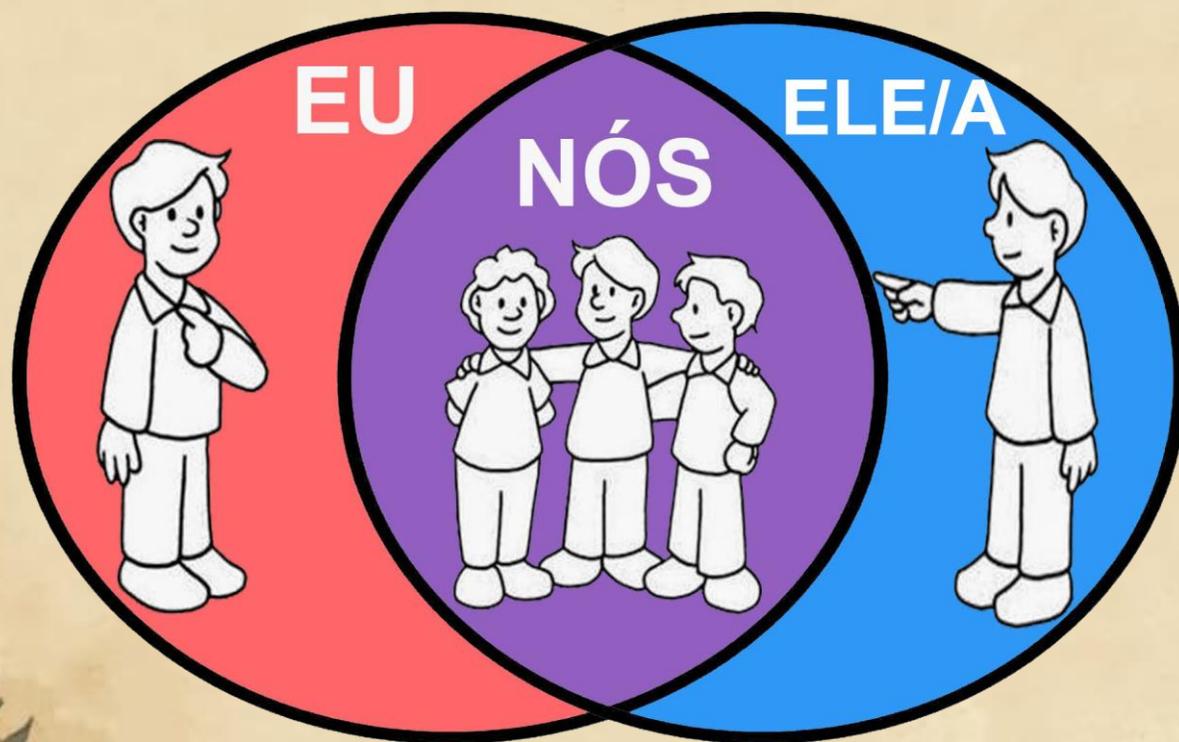
**Como transformar essa ideia numa história de ficção bem narrada?**

**Utilizando o sistema N.R.I.**

**Suas técnicas serão mostradas a seguir...**

# 1ª OU 3ª PESSOA?

Como escolher se minha história será narrada em 1ª ou 3ª pessoa?



# 1ª PESSOA

Quando o(a) autor(a) deseja se aprofundar na mente e alma do personagem principal

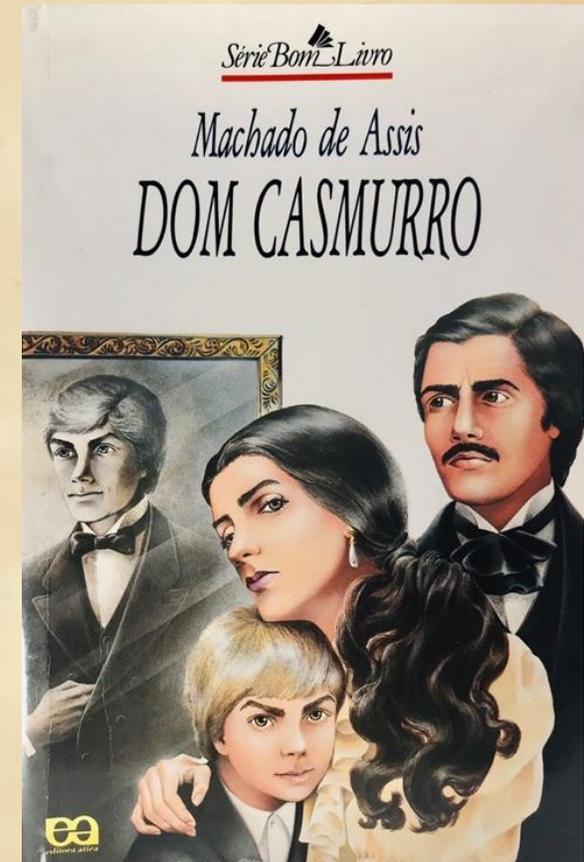
Sempre vai estar falando principalmente “EU”, e também NÓS



# 1ª PESSOA

É uma narração mais íntima, em que o personagem se confidencia ao público

Histórias focadas nos problemas do personagem principal e que têm um alto valor psicológico



*“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.”*

## 3ª PESSOA

Permite falar e entrar na mente de vários personagens durante a história

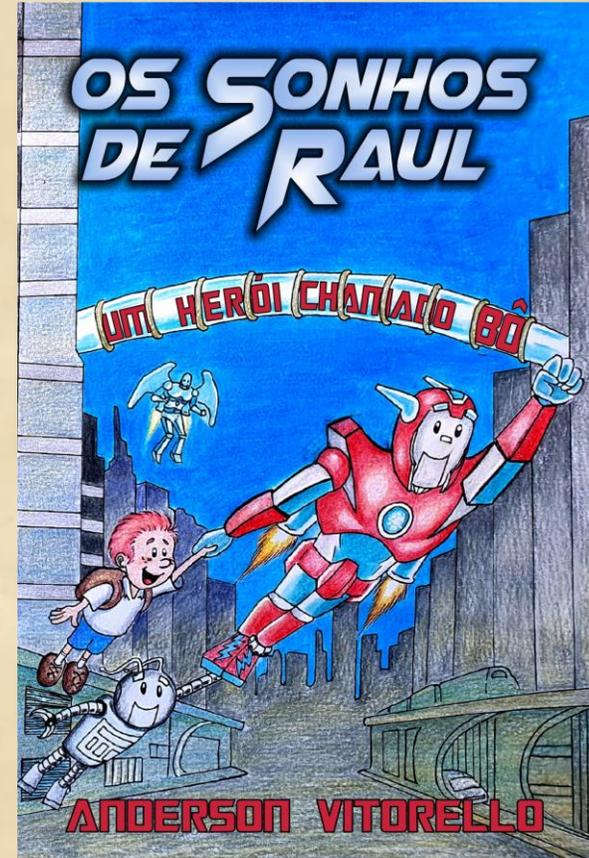
Sempre vai estar falando “ELE/A” e “ELES/ELAS”



## 3ª PESSOA

Narração com visão universal,  
sem a necessidade da  
presença do personagem  
principal na cena

"Luana olhou para frente e encarou aquela conta da lousa,  
raciocinando. A menina ficava na primeira carteira da  
fileira do meio."

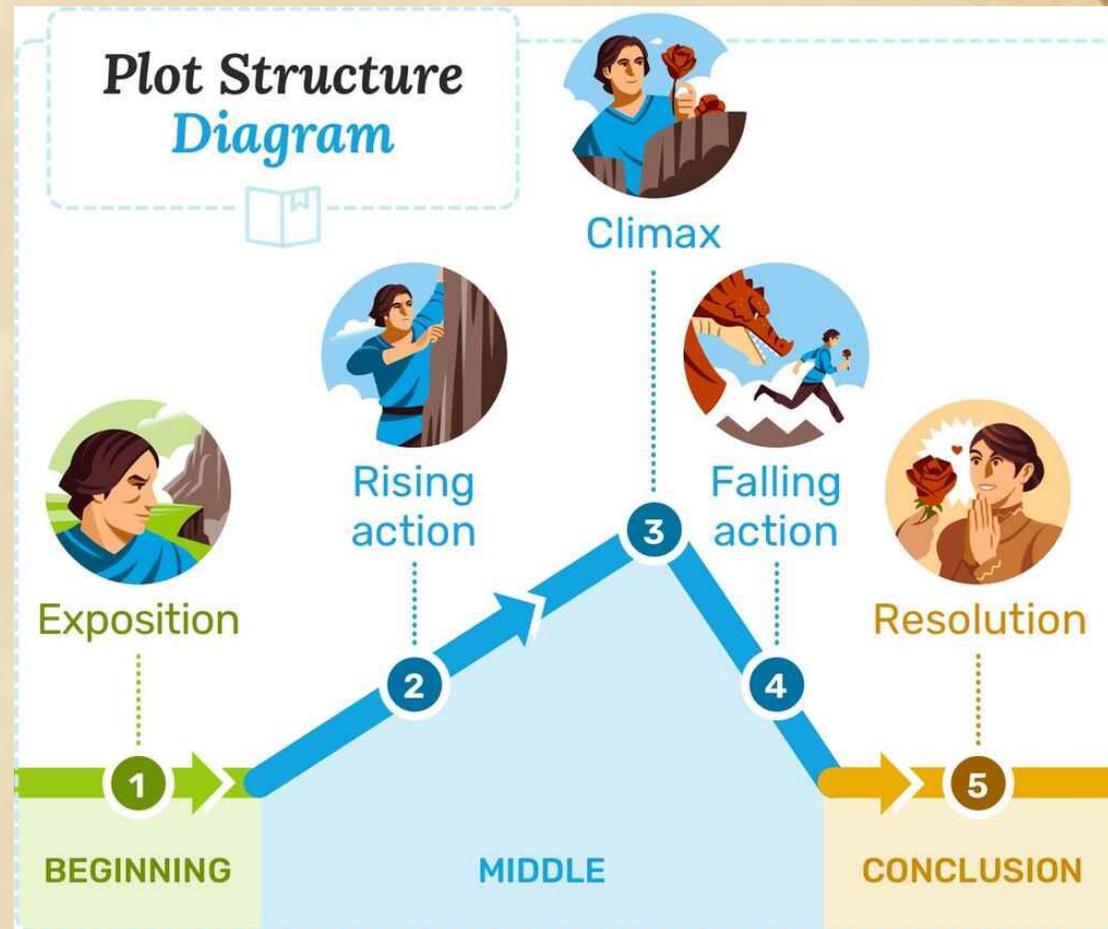


# PLOT (Enredo/Trama)

Sequência de eventos que compõem a estrutura central de uma história.

Chão onde se apoia a sua história.

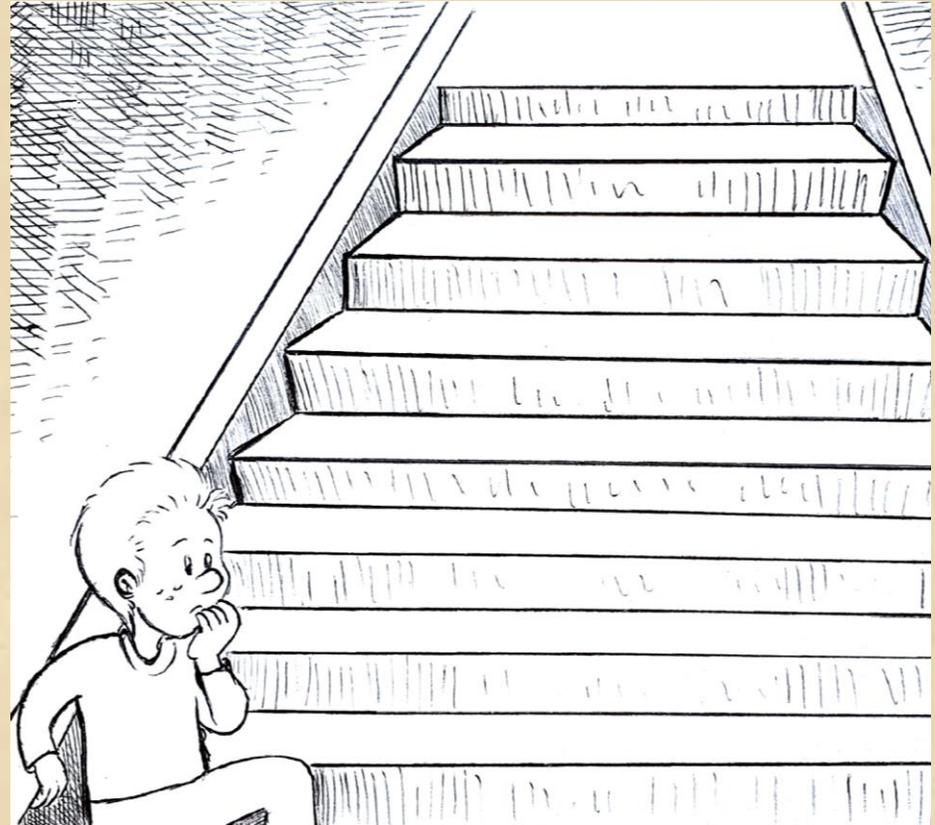
Há histórias com multi-plots



# UNIDADE DE AÇÃO

É quando tudo flui  
direto para a(o) sua(seu)  
personagem principal

É um problema que  
ele(a) tem, e terá que  
lidar com isso no  
decorrer da história



# UNIDADE DE AÇÃO

É o deslocamento do vício e da virtude do comportamento dominante do(a) protagonista

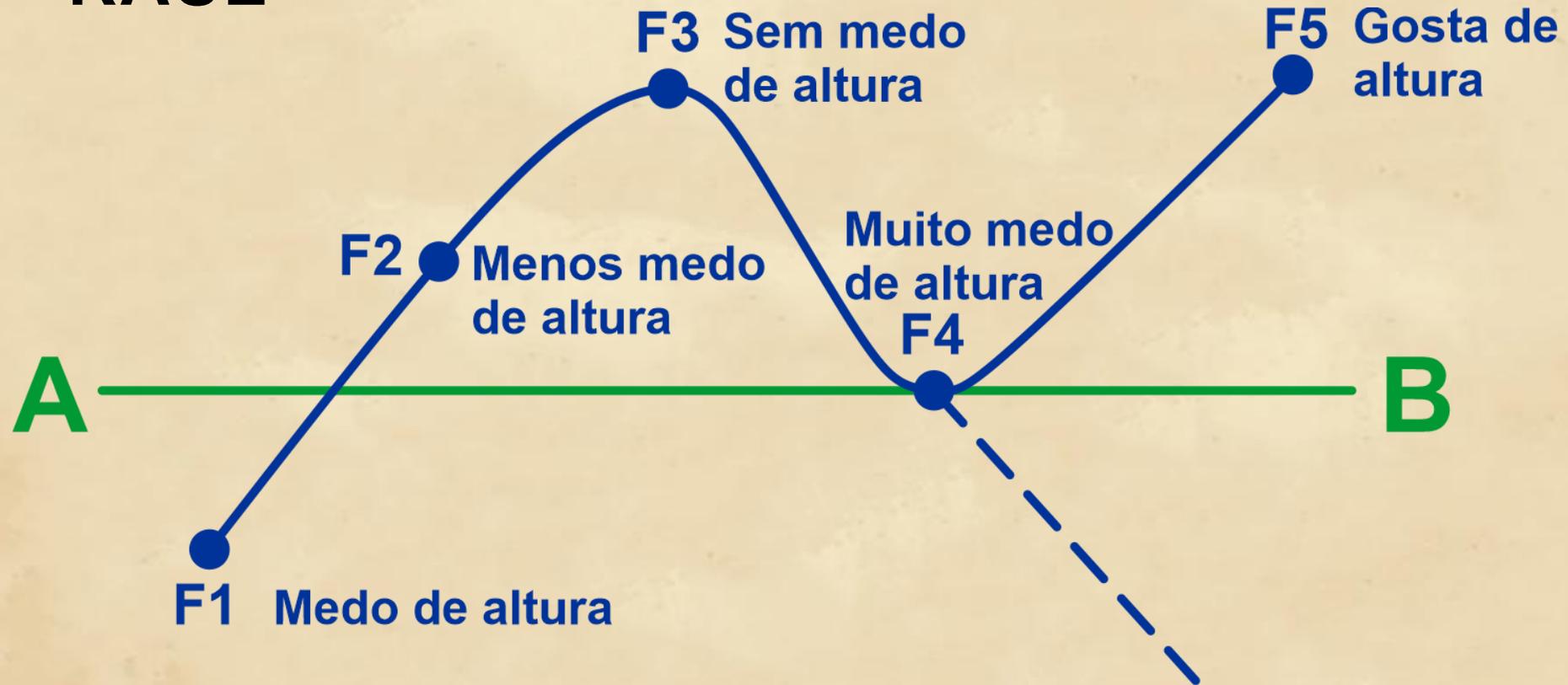


# UNIDADE DE AÇÃO



# UNIDADE DE AÇÃO

RAUL



# UNIDADE DE AÇÃO

É o vício e a virtude que gera a atenção do público, pois o queremos ver pessoas que falham como nós, que causam empatia.



Página 15



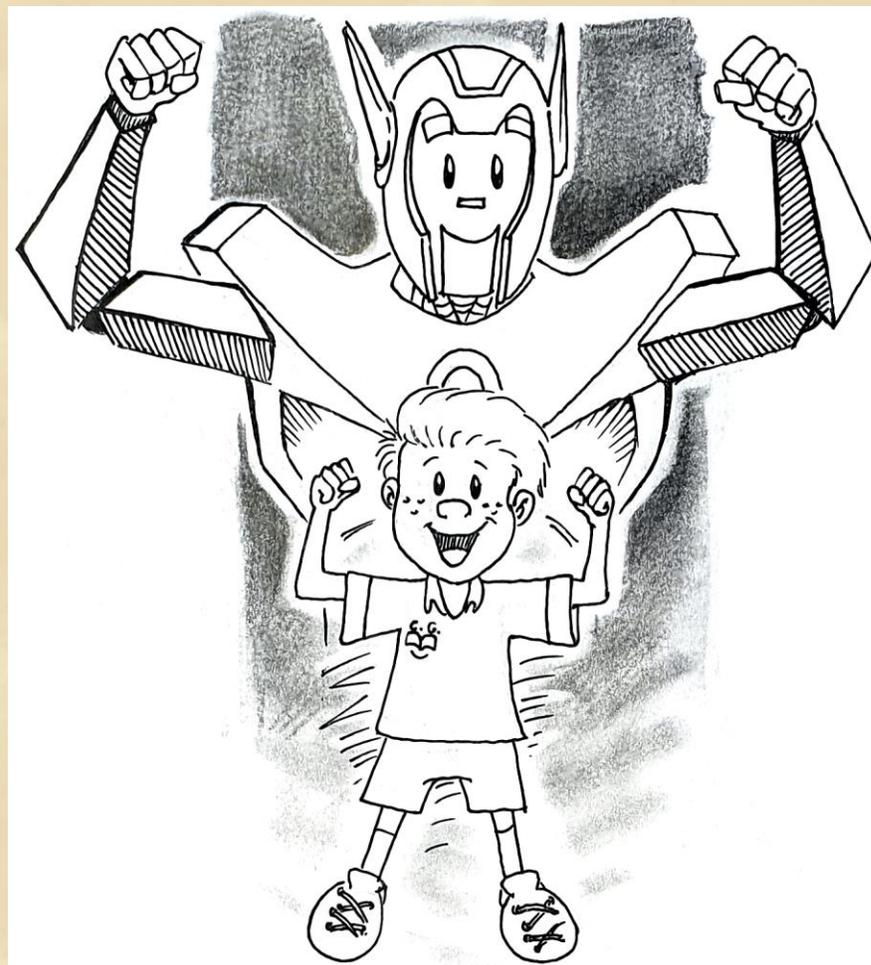
Página 59

# UNIDADE TEMÁTICA

A história vai fluir por meio de um tema.



Tema:  
**ROBÔS**

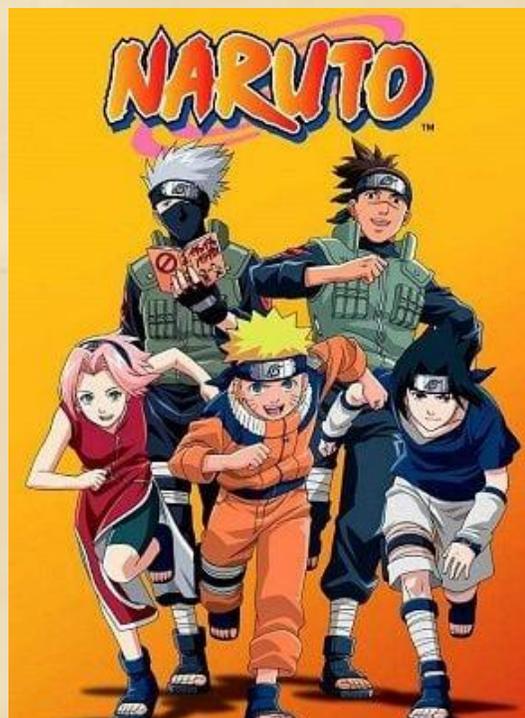


# UNIDADE TEMÁTICA

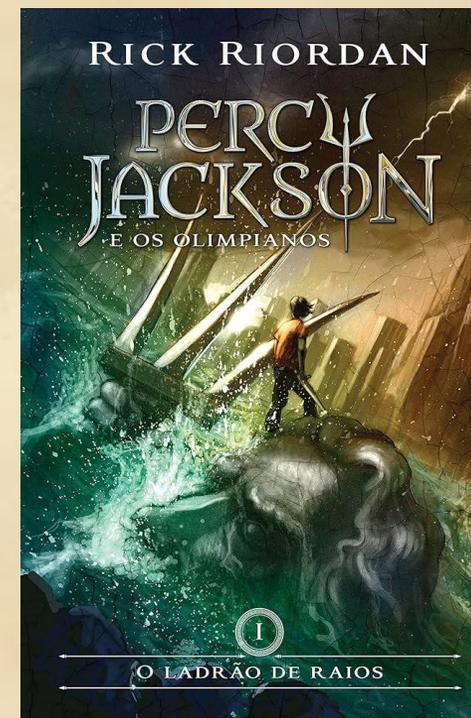
**Magia**



**Ninjas**



**Mitologia**



# GRAU DE APROXIMAÇÃO

**É o primeiro círculo de relacionamento do(a) protagonista**

**Os atritos, conflitos e superações vão girar dentro desse círculo**



# PERSONAGENS



# PROTAGONISTA

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



# PROTAGONISTA

É a(o) personagem principal. É sobre ele(a) o enredo, a história. Serão mostradas suas decisões, lutas internas, batalhas frente suas virtudes e fraquezas.



# PROTAGONISTA

**Será mostrado o atrito de sua luta interna contra o seu comportamento dominante, nas 5 fábulas, enquanto o protagonista persegue sua meta.**



**Raul é o protagonista do livro**

# DINÂMICO

É a(o) personagem que passa mais tempo com (a)o protagonista e que, em geral, está no primeiro nível de “grau de aproximação”



**Joana, mãe de Raul, é sua personagem Dinâmica**

# DINÂMICO

Esse personagem ajuda o(a) protagonista afastar-se de seu vício, melhorando o estado psicológico (comportamento dominante) para a virtude.



# DINÂMICO

**Isso não significa que o dinâmico é bonzinho o tempo todo com o(a) protagonista, mas muitas vezes tem que dar um chacoalhão de forma drástica.**

*“- Se não vencer isso sozinho, teremos que fazer hipnoterapia. Hoje eu levo você - apoiou Raul em seus braços e subiu a escada com ele.”*

**Página 85**

# OPONENTE

**O(A) oponente (que não é necessariamente inimigo) é o oposto do Dinâmico, e também surgirá em “grau de aproximação”, ou seja, é alguém próximo de seu protagonista.**



**Pedro, primo de Raul, é seu personagem Oponente**

**Página 22**

# OPONENTE

As atitudes e intervenções do oponente provocam a permanência ou o afundamento do protagonista no vício proposto por seu comportamento dominante.



# OPONENTE

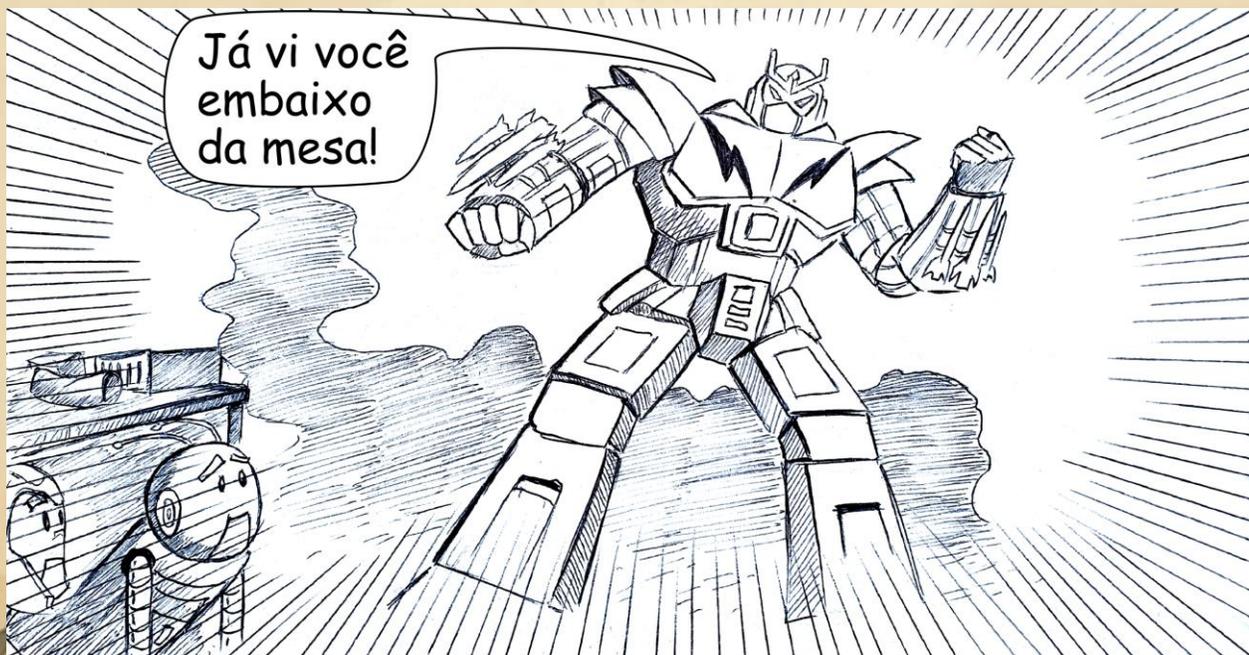
**As atitudes e intervenções do oponente provocam a permanência ou o afundamento do protagonista no vício proposto por seu comportamento dominante.**

*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.*

**Página 22**

# INIMIGO

O inimigo, o antagonista, o vilão, será a grande força que disputará com o(a) protagonista pela mesma coisa, seja por alguém ou por algo. E deseja impedir que o protagonista alcance sua meta.



O robô Xô é o inimigo de Bô (versão robô de Raul)

# ALIADO

É um personagem que ajuda o(a) protagonista a realizar a sua meta.



**Página 54**

**O robô Jô é o aliado de Bô**

“- Você terá que ir até a Torre Máxima, se quiser voltar para a sua casa - disse Jô, sério. “

**Página 55**

# **ALIADO**

**Outro exemplo:**

**Seu protagonista quer derrubar um muro.  
O aliado traz a marreta e o ajuda a  
derrubar o muro.**

## **FALSO ALIADO**

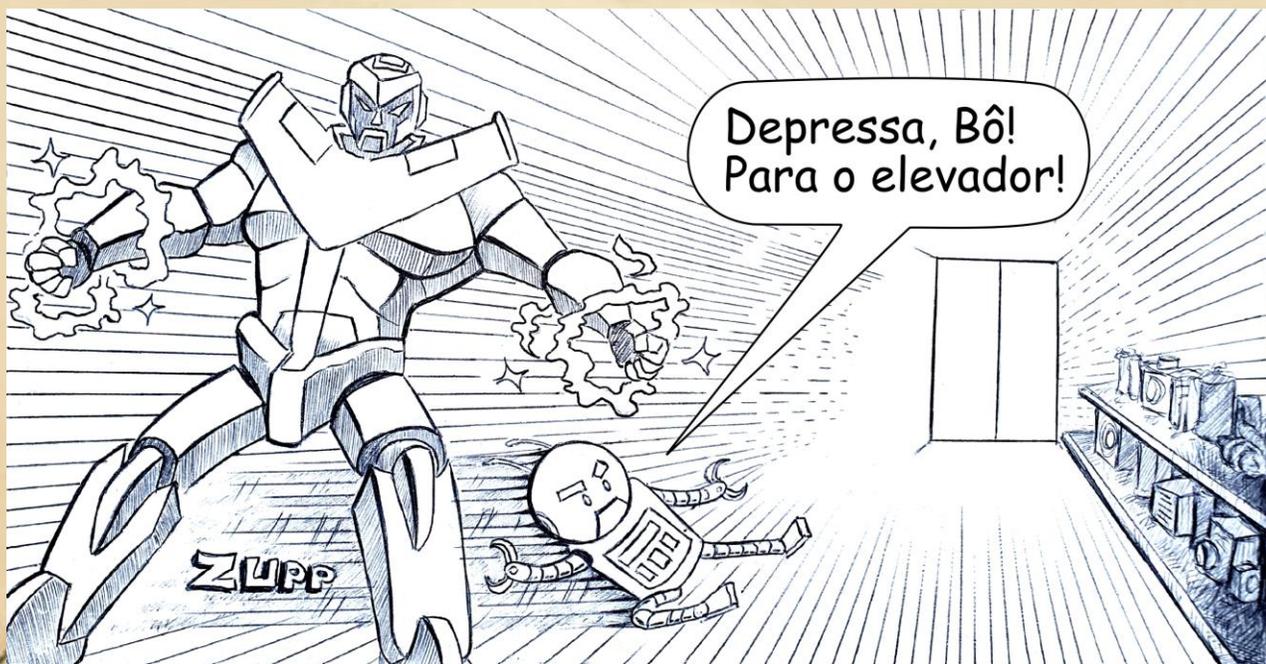
**É aquele que se demonstra como parceiro, mas sua intenção é sabotar o protagonista. Em geral, mas não é regra, o falso aliado está dentro do plano do inimigo ou é movido por inveja.**

**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.**

# OPONENTE PRÁTICO

(Não confundir com o Oponente que vimos anteriormente)

**Personagem aliado ao inimigo, direta ou indiretamente, na missão de dificultar o caminho de seu protagonista de alcançar sua meta.**



**O robô Kô é o Oponente Prático de Bô**

**Página 74**

## **FALSO OPONENTE**

**É aquela personagem que, no decorrer da história, se mostra um aliado inesperado do(a) protagonista.**

**Pode ser alguém infiltrado nas forças inimigas ou...**

**Um ex-oponente prático, que, seduzido pelas virtudes do(a) protagonista, se contamina com seus ideais e objetivos, facilitando sua chegada a meta.**

# COMENTADOR

É um personagem que surge para comentar fatos e feitos desconhecidos do primeiro escalão da trama os quais o protagonista estava ausente.



# META

Objetivo, desejo do(a) protagonista, missão que realizará. É ir do ponto A ao ponto B. A meta deve ser estabelecida o quanto antes. Ela pode ser alterada no transcurso da história.



*Vencer o bando do robô Xô e chegar até a Torre Máxima*

# CONSTRUÇÃO DE DIÁLOGOS

## FLUIDEZ DE AÇÃO

Personagem age e fala através de sua unidade de ação, seu comportamento dominante.



# CONSTRUÇÃO DE DIÁLOGOS

## FLUIDEZ TEMÁTICA

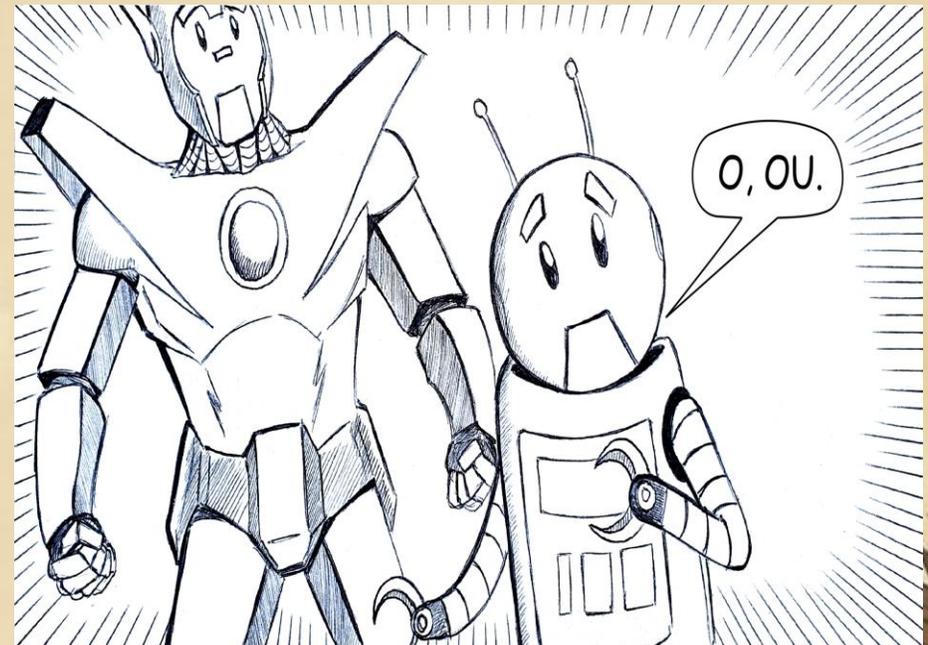
Personagem age e fala dentro do tema da obra.

*“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.*

# O QUE ESTÁ EM JOGO?

**Quem vai perder o quê se a(o) protagonista não alcançar sua meta?**

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, que será tomada pelo inimigo.



# LÓGICA

**As peças do quebra-cabeças de sua história devem se encaixar, coerentes, com lógica. Estabelecer uma estrutura em sua história ajudará nesse trabalho.**



# TICKING CLOCK

**Mostrar ao público que há um relógio correndo, prometendo consequências ruins quando o cronômetro zerar. Isso gera mais expectativa e dá a saber que as consequências prometidas ou previstas acontecerão em algum ponto.**



*Bô precisa lutar contra o bando de Xô e chegar até a Torre Máxima, antes que ela seja destruída.*

# PREMISSA

É uma mensagem que você deseja passar ao público durante a história.

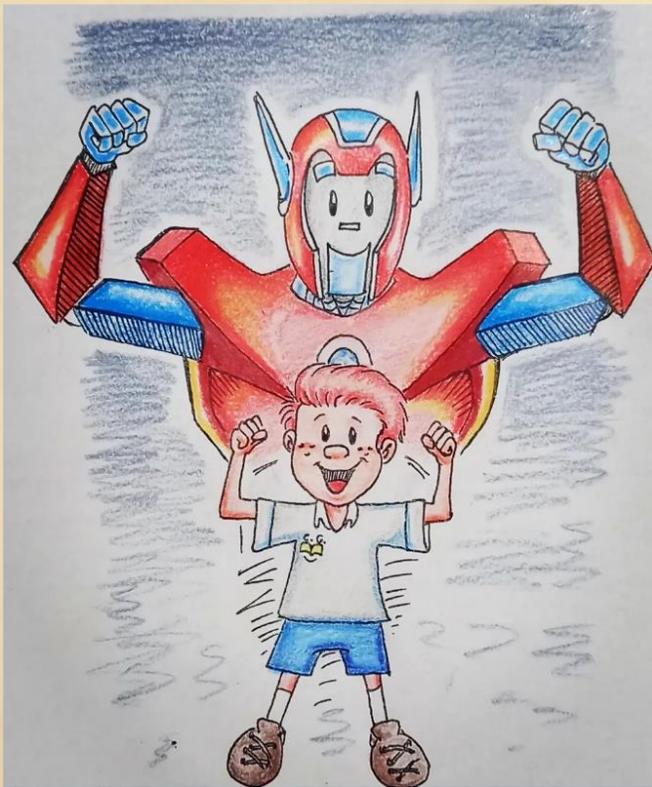
Essa mensagem, pode, inclusive, ser associada ao objetivo de seu personagem.



É o que faz o público parar e refletir sobre algo: "o que aconteceria se...?", "e se...?".

# PREMISSA

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



Quais questionamentos você deixará ao final de sua obra para o seu público?

# BEAT DE CAPÍTULO

É um ponto principal que acontece no capítulo e que leva progressivamente sua história para frente.

Porque você está contando aquele capítulo?  
Qual evento vai acontecer?

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

# BEAT DE CAPÍTULO

## ***Beat do capítulo 2:***

*Raul insiste para sua mãe lhe contar o segredo,  
mas ela não conta por estar apressada:*



# EXERCÍCIO



**Vamos montar a estrutura de uma história com as técnicas aprendidas**

# OBRIGADO A TODOS!!



[andersonvitorelloescritor](https://www.facebook.com/andersonvitorelloescritor)



[@andersonvitorello](https://www.instagram.com/@andersonvitorello)



[andersonvitorello.com.br](https://www.andersonvitorello.com.br)