

A jornada do herói

Uma das maneiras mais eficientes de passar uma lição (seja ela qual for) é através de uma história onde o herói tinha um problema e conseguiu superar após aprender a lição.

1. MUNDO COMUM
 - a. É apresentada a rotina do herói, como é a sua vida naquele momento.
2. RECUSA AO CHAMADO
 - a. O herói passa por um tempo de negação, em que julga não ser capaz de atingir o seu objetivo.
3. ENCONTRO COM O MENTOR
 - a. O mentor geralmente é uma pessoa mais velha que passa conhecimento da missão que o herói vai enfrentar. Às vezes, é o mentor que toma a decisão pelo protagonista e o leva a aventura.
4. TRAVESSIA DO LIMIAR
 - a. O herói aceita o seu destino e entra no mundo novo.
5. TESTES, ALIADOS E INIMIGOS
 - a. Esta é a parte mais extensa, pois é quando o herói será testado e descobrirá quem são seus aliados e inimigos no drama.
6. APROXIMAÇÃO DO OBJETIVO
 - a. O herói decide enfrentar a missão e vai à luta. É a parte em que há muita tensão, geralmente é quando o herói pensa que perdeu algo muito valioso. E quando o vilão abre o jogo do seu plano maligno.
7. RECOMPENSA
 - a. Consequências da tentativa
8. PROVOCAÇÃO
 - a. É o auge da história. É quando acontece a disputa final.
9. CONQUISTA DA RECOMPENSA
 - a. Depois da disputa final, o herói consegue derrotar o vilão e recebe a recompensa.

10. O CAMINHO DA VOLTA

- a. Muitas vezes essa parte não é contada nos filmes, mas é quando o herói volta para a vida normal.

11. RESSURREIÇÃO

- a. O herói volta para sua rotina e precisa terminar esse episódio de sua vida.

12. RETORNO TRANSFORMADO

- a. O herói volta para a sua vida comum, porém nesta fase ele precisa encarar o mundo como o deixou, sendo que ele mesmo mudou bastante.

Os princípios de Eros / Thanatos, Amor / Odio, Vida / Morte nos filmes

Amor e ódio, sexualidade e agressividade, vida e morte, são forças que habitam o ser humano e estão presentes no cotidiano, tanto nos conflitos mais banais quanto nos mais mórbidos ou sublimes da humanidade. Tais pares de opostos estão misturados, amalgamados em tudo que o ser humano faz, pensa e sente. Por exemplo, onde há amor deve haver ódio, toda sexualidade necessita de um grau de agressividade, em proporções variadas. Essas polaridades são os cerne dos conflitos psíquicos. Em psicanálise, elas podem ser nomeadas pelos conceitos de pulsão de vida (Eros) e pulsão de morte (Thanatos).

Gêneros de cinema – ideias básicas sobre a diferença entre comédia, western, film noir etc

- Ação
 - história de protagonistas do bem contra antagonistas do mal, que resolvem suas disputas com o uso de força física. Os filmes de ação têm como histórias o crime, os westerns e a guerra entre outros. Normalmente são feitos com alta tecnologia, recorrendo ao uso de efeitos especiais.
 - Venom, Meg, Aquaman
- Animação
 - Moana, Coco, Frozen
- Aventura
 - mundo heróico de combates e aventuras.
 - Divergente

- Comédia
 - é o uso de humor no filme. Uma das principais características da comédia é o engano.
 - Deadpool, Central de inteligência

- Documentário
 - compromisso com a exploração da realidade. Mas dessa afirmação não se deve deduzir que ele represente a realidade “tal como ela é”. O documentário, assim como o cinema de ficção, é uma representação parcial e subjetiva da realidade.
 - A 13ª emenda, the true cost

- Drama
 - utilizado para criar a maior tensão possível entre os espectadores, já que o público fica “preso” ao que acontece entre os personagens, e tenta sempre desvendar o que ainda vai acontecer, idealizando os seus próprios finais para cada personagem. O enredo se baseia principalmente em conflitos sentimentais humanos, muitas vezes com um tema geral triste. É entendido também como uma forma acentuada de tragédia.
 - Assim nasce uma estrela, Viver depois de ti

- Western
 - Django, El Dorado

- Ficção científica
 - Avatar, Interstellar

- Guerra
 - Dunkirk, Sniper Americano

- Musical
 - história contada através de dança e música
 - High School Musical, Mary Poppins, A música no coração

- Policial/Crime e Gangster
 - O padrinho, 3 cartazes à beira da estrada

- Romance
 - enredo se desenvolve em torno do envolvimento amoroso entre os protagonistas. Um dos pré-requisitos do gênero é de que o filme tenha um “final feliz”.
 - Assim nasce uma estela, a todos os rapazes que amei

- Suspense
 - traz um sentimento de incerteza ou ansiedade mediante as consequências de determinado fato. Em uma definição mais ampla do suspense, tal emoção surge quando alguém está preocupado com sua falta de conhecimento sobre o desenvolvimento de um evento significativo; suspense seria, então, a combinação da antecipação com a lide da incerteza e obscuridade do futuro.
 - It, Fragmentado, Foge

- Terror/Horror
 - Saw, Annabelle, Orfã

- Film Noir
 - estilo de filme primariamente associado a filmes policiais, que retrata seus personagens principais num mundo cínico e antipático.
 - Memento, Sin City, Balde runner

Diferença entre estruturas clássicas (lineares) e estruturas alternativas / poéticas (não lineares)

Estrutura clássica (linear)

- história que contém um fio condutor, e que é desenvolvida sequencialmente e sem desvios, e por norma com poucos ou nenhuns saltos temporais.
- O tipo de filmes que utilizam esta estrutura Narrativa são, por norma, romances que seguem os obstáculos de um casal a lutar pelo seu amor, dramas históricos ou também filmes de heróis (como o Super-Homem, Batman, Homem-Aranha, ...) e a sua luta contra os vilões que ameaçam o Mundo.

- 5 atos:
 - Apresentação
 - mostradas as personagens principais, as suas motivações, o mundo onde vivem, assim como a revelação do conflito central da história que estas irão enfrentar.
 - Desenvolvimento
 - primeiro ponto de viragem
 - as personagens participam numa série de eventos que os levarão a alcançar o seu objetivo.
 - Estes acontecimentos desenvolvem a personagem, aumentando a complexidade da Narrativa, assim como a tensão
 - Clímax
 - Segundo ponto de viragem
 - revelação que irá explicar e justificar os acontecimentos anteriores, assim como mostrar a solução para o conflito central da história.
 - Enfraquecimento da Ação
 - Desfecho
 - declínio da ação. As personagens podem ou não alcançar o seu objetivo, resolvendo o conflito e terminando a Narrativa

Estruturas alternativas (não-lineares)

- objetivo: criar mais suspense e tensão na audiência, e controlar a entrega da informação.
- o tempo é manipulado de forma a criar uma experiência distinta.
- Binária
 - existem duas ou mais histórias paralelas e independentes, que se cruzam antes do Desfecho
 - Babel, que se foca em quatro Narrativas interlaçadas, cujas ligações são reveladas fora de sequência.

- Circular
 - a ação termina onde se iniciou. Isto acontece na maioria das vezes através de um salto temporal para o passado após o início da narração, e a história desenvolve-se até chegar ao local onde começou a ser contada.
 - O Despertar da Mente

- Fragmentada
 - estruturada pela acumulação desorganizada de materiais de proveniência diversa
 - Não existe um fio narrativo reconhecível, o que faz com que o filme seja considerado um ensaio.
 - podemos imaginá-la através de metáforas: cada cena assume a forma de uma bolha de sabão. Cada vez que uma rebenta, é-nos apresentada uma história. As probabilidades de sabermos qual será a seguinte são ínfimas, motivo pelo qual não sabemos as informações que iremos encontrar durante a sua visualização.
 - Cometa

- Polifónica
 - são contadas diversas histórias que se desenvolvem simultaneamente, que parecem não ter qualquer ligação entre si
 - Pulp Fiction

- Cumulativa
 - repetição de frases e eventos ao longo da história. Esta repetição trás uma nova luz à ação e oferece novas informações ao espectador.
 - Memento

A importância da comunicação não verbal nos filmes:

- Diversos estudos mostram que a comunicação não verbal é tão ou mais importante do que aquilo que dizemos. No livro “O Desafio da Liderança”, os autores Kouzes e Posner apontam que cerca de 7% da comunicação é composta pela fala. As expressões não verbais são muito mais importantes, e contribuem com 55% da mensagem. O restante da comunicação está ligado a fatores como a entonação, ênfase, colocação vocal, volume da voz do interlocutor.
- Exemplo: filme Wall-E, da Pixar (vencedor de um Óscar em 2008 // Medo, raiva, ameaça, amor, compaixão, alegria e desespero são expressos de forma magistral pelos personagens).
- Muitas vezes, aquela sensação incômoda de que uma pessoa não nos convence vem exatamente do desalinhamento entre o que ela fala e o que lemos na sua comunicação não verbal. Conseguimos, pela interpretação de gestos, captar nas entrelinhas a mensagem que recebemos. Uma dos mais poderosos meios de comunicação não verbal é o olhar.

Tipo de cortes usados na montagem, incluindo cortes sobre ação, cross-cutting, Match cuts e jump cuts:

- Standard Cut: corte padrão/ serve para passar de um clip para o outro sem qualquer transição, ou do final de um clip para o início do outro. Corte mais comum.
- Match Cut: muito semelhante ao corte padrão. A principal diferença é que quando transitamos de um video para outros, estes encontram-se sincronizados no tempo da ação
- Jump Cut: permite ao editor saltar no tempo. Normalmente é aplicado no mesmo clip, mas pode ser usado em clips diferentes. Usado com muita frequência nos vlogs ou nos videoclips musicais.
- J cut: ocorre quando estamos a ver um clip A e, gradualmente, começamos a ouvir o audio do clip B, mesmo antes de o visualizar.
- L cut: muito semelhante ao j cut. Usado em documentários, curtas e longas metragens. Tem um efeito espelhado.

Tipos de planos:

- Grande plano: -Permite a identificação com a personagem (a identificação com as personagens depende muito da proximidade que temos com elas)
 - Permite o corte com um plano subjectivo através de um olhar para fora-de-campo.
 - O excesso de Grandes Planos pode produzir desorientação ou descontextualização espacial.
 - Geralmente os rostos (e os olhos) estão colocados numa das linhas da regra dos terços.
 - Para efeitos dramáticos podemos preferir composições mais desequilibradas.
 - Quando o sujeito olha para a câmara geralmente o rosto é centralizado.
- Plano médio: é um plano muito utilizado que corta a figura pela cintura. Tem as seguintes funções narrativas:
 - Consegue captar a expressão facial e simultaneamente o movimento das mãos.
 - Consegue captar o movimento corporal e as deslocações no espaço. -Está mais contextualizado do que um Grande Plano: vemos o espaço que rodeia os actores.
 - Permite maior liberdade aos actores.
 - Permite enquadrar duas ou três figuras no mesmo quadro mesmo num formato pouco panorâmico.
 - Usa com frequência o triângulo como base da composição.
 - O plano americano é uma variação do plano média que corta a figura acima do joelho.
- Plano geral: mostra toda a cena em que decorre a ação. Tem as seguintes características:
 - É o plano do cinema primitivo.
 - É um plano predominantemente descritivo.
 - Permite conhecer um novo espaço.
 - Permite localizar geograficamente os personagens, sendo utilizado para as entradas e saídas de cena dos personagens.
 - A linguagem corporal adquire maior ênfase do que a expressão facial.
 - É utilizado em situações de solidão e isolamento.
 - Muitas vezes é o plano principia e finaliza uma cena.
 - É geralmente o plano “master” da cena o que pode servir como salvaguarda.
 - No plano muito geral já não existe expressão corporal ou facial – a paisagem é o protagonista.
 - Geralmente a linha do horizonte é enquadrada no terço inferior ou superior.
 - Usa muitas vezes a diagonal para potenciar a perspectiva e conduzir o olhar.
- Plano pormenor: é uma imagem que revela um detalhe da ação:
 - dirige a atenção do espectador para um objecto.
 - detalha um aspecto específico de objecto ou personagem, tendo por isso uma função descritiva
 - acentua um elemento importante da acção
 - pode servir como plano de corte e assim tornar a montagem mais dinâmica (um giradiscos)

-pode servir para estabelecer uma nova cena -pode servir para criar mistério acerca de uma personagem -pode ter uma função informativa (mapas, fotografias, notícias)
-pode servir como transição (com ou sem movimento no interior do plano)
-dada a reduzida profundidade de campo, os movimentos devem ser o mais paralelos
- possível ao objecto para que este permaneça em foco.

- Plano frontal neutro: Neste ângulo a câmara encontra-se ao nível do olhar da figura. Este tipo de perspectiva coloca o espectador ao nível da personagem, não exercendo um juízo de valor; favorece a comunicação entre sujeito e espectador e pode ser visualmente monótona.
- Eixo Vertical – Plano Contrapicado: -Coloca a figura num plano superior em relação ao espectador. Torna as personagens mais poderosas, autoritárias e distantes. Proporciona um aumento de perspectiva. Permite ocultar o cenário quando este não interessa. Permite incluir elementos do cenário altos ou nuvens. Pode ter por motivo a coerência do ponto de vista (com crianças por exemplo). Em campo-contracampo acentua a oposição entre os dois intervenientes. No extremo é denominado um plano Nadir.
- Eixo Vertical – Plano Picado: Produz uma sensação de superioridade do espectador. Pode produzir uma sensação de ameaça e fragilidade para a personagem suscitando compaixão no espectador. Distancia o espectador da cena para o tornar um observador. Permite dar informações ao espectador que a personagem pode desconhecer. Pode permitir uma visão global da cena tornando-o onisciente. Permite captar a geografia relativa das personagens. Permite filmar os cenários e o chão em todo o seu esplendor.
- Eixo Vertical – Plano Zenital: O plano zenital a câmara encontra-se num eixo de 180°. Este proporciona: Uma imagem topográfica, parecendo um mapa. Filmar personagens que estejam cercados. Ocultar o rosto de um personagem. Enfatizar a altura a que se encontra a personagem.
- Eixo Horizontal. Plano a 3/4 ou 45°: Supõe um olhar mais distante e externa do que o plano frontal. Este distanciamento é directamente proporcional ao aumento do ângulo do eixo do olhar. Enfatizam a perspectiva da imagem e conferem mais volume aos rostos (do que o frontal) Torna os rostos mais delgados, sobretudo se combinado com teleobjectiva. Os rostos angulosos e os narizes são enfatizados.
- Eixo Horizontal - Plano de Perfil: O distanciamento em relação à personagem é ainda mais acentuado. De acordo com a encenação, pode potenciar o conflito ou a oposição entre personagens. Pode potenciar a proximidade ou a comunicação entre personagens. Pode traduzir a timidez ou desinteresse de uma personagem que não quer encarar outro. Enfatiza o movimento e a direcção do movimento. -Reduz a perspectiva.

- Eixo Horizontal – Plano de Costas: Plano a 145° é pouco comum porque não inclui expressão facial, sendo mais utilizado em cenas em veículos. Pode ser usado para dar a sensação que a personagem está a ser capturada ou ameaçada. Pode provocar a curiosidade do espectador acerca da identidade das personagens. Pode sugerir a marginalidade das personagens em relação à sociedade. Pode sugerir que a personagem se sente envergonhada ou quer afastar-se de outra. Pode querer destacar o fundo em que a personagem se encontra.
- Eixo Horizontal – Amorce ou Over The Shoulder: Ao contrário do plano de costas o foco está na personagem mais distante. Enfatiza o ponto de vista da personagem de costas. Potencia as sensações de separação ou proximidade entre os dois personagens. Como campo-contracampo geralmente a personagem de costas ocupa 1/3 da imagem e a personagem frontal 2/3. Confere profundidade e perspectiva à imagem. Compensa o ar lateral dos GP nos formatos mais panorâmicos.
- Eixo Z: plano oblíquo ou dutch shot: As linhas verticais tornadas oblíquas conferem dinamismo à imagem. Produzem tensão e inquietude no espectador. Potencia a força do cenário e a desorientação espacial. Pode significar um plano subjectivo de uma posição estranha.

Diferença entre som diagético e não diagético:

- Som diagético: Todo o som que procede da diegese, ou seja, do universo filmico: vozes das personagens, sons feitos pelos objectos da história, música que procede de um instrumento na história. O som diegético pode encontrarse em campo ou fora-de-campo.
- Som não diagético: Todo o som que não está visível nem decorre da acção que é apresentada na cena: voz off, música de fundo, efeitos sonoros que são acrescentados com propósito dramático.

A criação das personagens

Uma história só existe se houver um personagem e um conflito, que é a base de uma trama. E este enredo só pode se desenvolver se existir um segundo personagem. Ou seja, um protagonista diante de um antagonista. Concluimos então que a coisa mais importante para quem deseja criar uma historia é desenvolver a fundo o personagem principal de sua historia (o protagonista). Construir a sua história. Elaborar a gênese do seu personagem: de onde ele vem, onde vive e viveu. Sua família, com quem convive ou conviveu. Como é o seu caráter, sua personalidade, quais são seus sonhos, desejos e ambições. No que acredita, quais são os seus princípios, sua moral ou amoralidade. Construir seu “fisque du role” (a aparência do personagem que representa). Seu tipo físico, idade aparente, cor, imagem e comportamento e colocá-lo diante de alguém bem

diferente dele (o antagonista) e que de certa maneira impedirá que realize o que deseja estabelecendo-se o conflito entre os dois.

O mesmo deverá ser feito com este antagonista. Todos os dados deverão ser apresentados ao espectador de nossa história para que desejemos saber o que vai acontecer entre os dois na resolução do conflito. Quando temos dois personagens bem desenvolvidos, sabemos tudo sobre eles e criamos uma intimidade com os dois. Ficará muito mais fácil desenvolvermos várias situações entre os dois e a trama naturalmente se construirá.

Divisão de filmes em atos, pontos de viragem na história, início do filme e clímax:

A Apresentação é considerada o primeiro ato e serve para, justamente, apresentar os personagens e o contexto no qual estão inseridos. De acordo com Field, os dez primeiros minutos do filme são essenciais para prender o espectador, caso isso não ocorra, a absorção da história não acontece. O roteirista tem 30 páginas para apresentar a história, premissa, personagens, ambientação e situação, para que esses sejam desenvolvidos no próximo ato. Dentro desse primeiro, entre as páginas 22 e 27 temos o primeiro ponto de virada, o famoso “plot point”, ação estratégica para passar de um ato ao outro.

O segundo ato, conhecido como Confrontação, está presente entre o minuto 30 e 90, onde temos o centro da história (midi point) e é nesse ato onde temos o personagem principal enfrentando obstáculos que o impedem de alcançar seus objetivos, além de ser o ato que consiste em desenvolver o motivo que movimenta o personagem pela história. Nele está presente o drama, necessário para criar conflito, pois o mesmo garante personagens, e sem personagens não há história, e sem história, não há roteiro. O segundo ponto de virada está presente nesse ato dois, entre os 85 e 90 minutos, para que assim, a história caminhe para seu final.

Por fim, temos o terceiro ato, que não necessariamente significa fim. Resolução é a solução da história e o fim está dentro dele. Para Field, o fim não está no último ato, mas sim na última cena. O ato três deve trabalhar e conduzir as personagens para a solução da história e continuar levando o espectador junto.

Os atos estão presentes na maioria dos roteiros e junto com ele, a Jornada do Herói.

Clímax: Momento de maior intensidade na ação, que vai acelerar o desfecho.