

- [https://pt.wikisource.org/wiki/O Corvo \(tradução de Fernando Pessoa\)](https://pt.wikisource.org/wiki/O_Corvo_(tradução_de_Fernando_Pessoa))
- <https://www.poetryfoundation.org/poems/48860/the-raven>
- <https://www.youtube.com/watch?v=siHAImsfs8c> (filme – 1909)
- <https://www.youtube.com/watch?v=0K6-wO94-6I> (filme – 2013)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Fxa2U6wa1Ck> (trailer, Cusack, 2012)
- <https://www.youtube.com/watch?v=YhVeNJc7IZ0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BefliMIEzZ8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=s6hvpaXPfKs> (animação)
- <https://www.youtube.com/watch?v=bLiXjaPqSyY> (Simpson)

- **Importância do desenlace:** nada é mais claro do que, cada intriga digna desse nome, ter de ser elaborada até ao seu desenlace antes que qualquer coisa seja tentada no papel; é apenas com o desenlace constantemente em vista que poderemos dar a uma intriga o seu indispensável ar de consequência, ou causalidade, fazendo os incidentes, e especialmente o tom, em todos os pontos, tender para o desenvolvimento da intenção;
- **Tese da história:** creio que há um erro radical no modo usual de construção de uma história; ou a história proporciona uma tese – ou uma tese é sugerida por um incidente do quotidiano ou, no melhor, o autor propõe-se trabalhar na combinação de acontecimentos notáveis para formar a mera base da sua narrativa, tendo geralmente por desígnio preencher com descrições, diálogos, ou comentários do autor, quaisquer brechas de factos, ou ação, que possam tornar-se aparentes página a página;

- **Começar com o efeito:** eu prefiro começar com a consideração de um efeito; tendo a originalidade sempre em mente (porque é falso para si próprio aquele que ousa dispensar esta fonte de interesse tão óbvia e tão fácil de alcançar), digo para mim próprio, em primeiro lugar: dos inumeráveis efeitos, ou impressões, aos quais são suscetíveis o coração, o intelecto, ou (mais geralmente) a alma, qual deles deverei eu selecionar nesta presente ocasião? Tendo escolhido um romance, primeiro, e em segundo lugar um efeito vivido, considero se pode ser melhor tecido pelos incidentes ou pelo tom – seja por incidentes vulgares e um tom peculiar, ou o inverso, ou pela peculiaridade tanto do incidente quanto do tom – procurando depois à minha volta (ou antes, dentro de mim) aquelas combinações de acontecimentos, ou tonalidades, que melhor me possam ajudar na construção do efeito;

- **Extensão:** se alguma obra literária é demasiado longa para ser lida de uma assentada, deveremos contentar-nos com dispensar o efeito extremamente importante que deriva da unidade de impressão; nenhum poeta se pode dar ao luxo de dispensar coisa alguma que possa enriquecer o seu desígnio, resta ver se existe na extensão alguma vantagem para contrabalançar a perda de unidade que a acompanha; aqui digo imediatamente que não; aquilo a que chamamos um poema longo é, de facto, apenas uma sucessão de poemas breves;

- Então, parecerá evidente que, no que respeita à extensão, existe um limite distinto para todas as obras da arte literária: o limite de uma sessão de leitura; dentro deste limite, a extensão de um poema pode manter uma relação matemática com o seu mérito; por outras palavras, com a excitação ou elevação; de novo por outras palavras, até ao grau do verdadeiro efeito poético que é capaz de induzir; porque é claro que a brevidade tem que estar em proporção direta com a intensidade do efeito pretendido: isto, com uma condição prévia – pois um certo grau de duração é o requisito absoluta para se produzir um qualquer efeito;

- **Efeito a transmitir:** o meu pensamento seguinte relacionava-se com a escolha de uma impressão, ou efeito, a ser transmitido; e aqui posso também observar que, durante toda a construção mantive sistematicamente em vista o objetivo de tornar a obra universalmente apreciável; seria afastado longe de mais do meu próprio tópico imediato se tivesse que demonstrar um ponto sobre o qual repetidamente insisti, e o qual, com o poético, não precisa da mais pequena demonstração – o ponto, quero dizer de a Beleza ser a única e legítima província do poema; Algumas palavras, porém, para elucidar o verdadeiro significado que lhe atribuo, o qual, alguns amigos meus evidenciaram uma certa predisposição para interpretar mal; que o prazer imediatamente mais intenso, mais elevador e mais puro é, segundo creio, encontrado na contemplação do Belo;

- **Refrão:** Dado que o seu emprego tinha que ser repetidamente variado, era evidente que o refrão em si tinha que ser curto, porque teria havido dificuldades inultrapassáveis em variações frequentes da aplicação em qualquer frase longa; em proporção com a brevidade da frase estaria, é claro, a facilidade da variação; isto conduziu-me imediatamente a uma única palavra como sendo o melhor refrão;
- **Nevermore:** o desiderato seguinte foi o pretexto para o uso contínuo daquela palavra nevermore; ao observar a dificuldade que de imediato tive em inventar uma razão suficientemente plausível para a sua repetição contínua, não deixei de perceber que esta dificuldade surgia apenas da presunção de que a palavra teria que ser assim contínua e monotonamente dita por um ser humano;

- A dificuldade consistia em reconciliar esta monotonia com o exercício da razão por parte da criatura que repetia a palavra; surgiu a ideia de uma criatura não racional capaz de discurso, e muito naturalmente surgiu-me um papagaio, mas foi substituído por um corvo, capaz de falar mais de acordo com o tom pretendido; corvo pássaro de mau augúrio; repetindo sempre a mesma palavra nevermore;
- **Melancolia:** de todos os tópicos melancólicos o mais intenso é a morte, aliada à beleza é mais forte, logo chega-se à morte de uma mulher bela! Quem está mais adequado a falar sobre a morte de uma mulher bela é o amante que a perdeu!
- Combinar o corvo que repete nevermore + amante viúvo+ ambiente fechado

- **Script:** the script is the first stage of three broad stages of making a film: script, shoot and edit; the script is the framework around which the actors and director create the footage (principal photography). Mackendrick compares the relationship between the script and the completed film as being similar to an architect plans and a building; he believes that a good script should be easy to read fast;
- A strong script will have elements of the feeling needed by the actors to make the words come alive; when the script is too descriptive the writer is relying on the talent of the actor to make the words work; the script should be able to convey its own emotion through the text;

- **Pattern/Repetition:** Why would a child unconsciously echo a story form that harks back centuries? Why, when writing so spontaneously, would he display knowledge of story structure that echoes so clearly generations of tales to have gone before? Why do we all continue to draw our stories from the very same well? It could be because each successive generation copies from the last, thus allowing a series of conventions to become established. But while that may help explain the ubiquity of the pattern, its sturdy resistance to iconoclasm and the freshness and joy with which it continues to reinvent itself suggest something else is going on;
- **Storytelling has a shape:** It dominates the way all stories are told and can be traced back not just to the Renaissance, but to the very beginnings of the recorded word. It's a structure that we absorb avidly whether in art-house or airport form and it's a shape that may be – thought we must be careful – a universal archetype;

- **Shape:** What started as a basic exploration of screenwriting morphed slowly into a historical, philosophical, scientific and psychologist journey to the heart of all storytelling, and – in turn – to the realization that dramatic structure is not a construct but a product of human psychology, biology and physics;
- It's been a journey that – finally - let me articulate not only an underlying structure from which these stories are formed but, more importantly, allowed me to explain why that **shape exists**, and why anyone, without study, can replicate it entirely from within; understand that and you unlock the true shape;
- **Once upon a time:** immediately you read that opening phrase, you know you're going to encounter a setting, and in that place a series of events will occur – almost certainly to an individual; in basic terms that's about it – the very best definition of a story: “once upon a time, in such and such place, something happened”; there are far more complex explanations, of course, most of which we will touch on, but none that are so simple yet all-encompassing;

- What an archetypal story does it introduce you to a central character – the protagonist – and invite you to identify with them; effectively they become your avatar in the drama;
- So you have a central character; you empathize with them, and something then happens to them, and that something is the genesis of the story; the something is always a problem, something that throws your protagonist's world out of kilter; your character has a problem which they must solve;
- The story is the journey they go on to sort out the problem presented. On the way they may learn something new about themselves; they'll certainly be faced with a series of obstacles they have to overcome; there will likely almost certainly be followed by a last-minute resurrection of hope, a final battle against the odds, and victory snatched from the jaws of defeat;

- Porque gastamos tanto tempo com histórias? (Kenneth Burke) Porque histórias são ferramentas para a vida; (Jean Anouilh) a ficção dá forma à vida; histórias não são fugas à realidade, antes são um modo de procurarmos a realidade, procurar o sentido na aparente anarquia da nossa forma de existir;

- **Narrative reality versus audience reality:** Goldman points out that the reality created by a movie is not grounded in our real world and therefore movie's characters are not restrained by this reality; if events in the film make sense in the world created by the film story then they will be acceptable to the audience;
- For the writer to do something completely different and unexpected (in other words something that goes beyond known film text realities), there is real danger that the immersive nature of the story will be broken and the audience will withdraw from the narrative, retreat to the real world, and try to figure out the story as it is being told;

- Quem escreve deve escolher o que esteja à sua altura, que conheça e saiba;
- A virtude e a beleza da ordem consistem em dizer-se imediatamente o que deve ser dito, pondo muitos pormenores de lado e omitindo-os de momento;
- A comédia é um género distinto da tragédia e como tal deve obedecer a regras diferentes;
- Para que uma história seja bela, ela deve ser emocionante e deve estar de acordo com as personagens que a vivem;
- Que a peça não tenha mais do que cinco atos nem menos do que se esse número, se acaso desejar que voltem a pedi-la e tornar à cena;
- Que na peça não intervenha um deus (Deus ex machina), a não ser que o desenlace seja digno de um vingador;

- A epopeia ou a tragédia são sempre imitação; ou imitam por meios diversos, objetos diferentes, ou imitam de modos diferentes; toda a imitação respeita a harmonia, a linguagem e o ritmo;
- As histórias imitam homens que praticam alguma ação e tanto imitam os homens de carácter nobre como os de carácter menos nobre; esta é a diferença entre a tragédia e a comédia;
- O imitar é congénito no homem (nisso se distingue dos outros seres vivos), através da imitação apreende as primeiras noções e tem prazer em imitar e ver imitar;
- O aprender apraz aos homens;
- A imitação pertence à nossa natureza;

- A comédia é a imitação dos homens inferiores;
- A tragédia imita os homens superiores; a tragédia é a imitação de uma ação de carácter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem trabalhada desempenhada por atores que suscitam o terror e a piedade, tem como efeito o purificar dessas emoções;
- São duas as causas naturais que determinam as ações: o pensamento e o carácter; e nas ações tem origem a boa ou má fortuna dos homens;
- A tragédia é constituída por seis partes: mito, carácter, elocução, pensamento, espetáculo, melopeia;
- O elemento mais importante é a trama dos factos, pois a tragédia não é a imitação dos homens, mas de ações e de vida; sem ação não há tragédia, mas pode haver tragédia sem homens;

- **Pensamento:** consiste em poder dizer sobre tal assunto o que lhe é inerente e lhe convém; é aquilo em que a pessoa demonstra que algo é ou não é, ou enuncia uma afirmação; os pensamentos são enunciados através de palavras;
- **Todo (lei da totalidade):** é aquilo que tem princípio, meio e fim; princípio é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa, e que, pelo contrário, tem depois de si algo com que está ou estará necessariamente unido; fim é o que naturalmente sucede a outra coisa e que, depois de si, nada tem; meio é o que está depois de alguma coisa e tem outra depois de si;
- **O Belo** consiste na grandeza e na ordem;
- **O limite de uma tragédia** é o que permite que nas ações uma após a outra sucedidas, conforme a verosimilhança e a necessidade, se dê a passagem da infelicidade à felicidade ou da felicidade à infelicidade;

- A key concern of the text relates to **story navigation**: how will storytellers resolve the difficulties in creating interactive points within a plot to encourage a natural, rather than forced, story interaction?
- Defining interactive narratives and **transmedia stories**: an interactive narrative offers a pre-specified level of story agency or choice to the audience, allowing them to exert an influence on the plot; the interactive experience is highly context-dependent and involves some form of interface such as text input (entered at the command line), a hand-held controller or a gesture-sensing device; each interaction results in various levels of impact on the story depending on the narrative design;

- **Transmedia stories:** are delivered across multiple distribution platforms, in various formats that can include feature films, short films, episodic television, streaming content, social media, games, print media, music and audio clips; are defined as many franchises developed around a core story and characters;
- **Immersive nature of the story:** allows the distance to be traversed and a multiplicity of character perspectives to cohabite the metanarrative; the mode of interaction is blended to the narrative to function as a natural sense that they depend upon a symbol systems that might, in principle, be replace by some other system;

- **Aristotle's Poetic:** Aristotle had a healthy respect for human emotions and the effect of storytelling on them. He believed that emotions were a rational human response that should be interpreted and not dismissed as being too animalistic and non-spiritual; he considered emotions to be more than irrational impulses, and indicated that there is a time to the circumstances;
- Tragedy aims to excite fear and pity; these emotions are responses to success and failures; success and failure depend on action; hence action is the most essential thing in tragedy; therefore plot is the most important element;

- **Navigating non-linear texts:** while film texts are traditionally linear in structure, film-makers have experimented successfully with non-linear presentations of the fabula; this is a complex method of storytelling and requires both solid direction and an engaged viewer.
- Exercício: visiona os seguintes links obra **The Summit, Nick Ryan**
<https://www.youtube.com/watch?v=cH9CAQxqpEc> (documentário)
https://www.youtube.com/watch?v=Hkd_Ni4i4Q4 (comentário do realizador)
<https://www.youtube.com/watch?v=KlY4go00Kog> (comentário do realizador e do argumentista)

- **Verisimilitude:** the dominant ideology of classical cinema was one of verisimilitude, the implementation of a contrived plot development. Stories began with a disruption to the norm, followed by the blunt implementation of cause and effect to progress the narrative; the film ends with narrative closure and the sense that the world is right again; here, the objective of social stability, as defined in the concept of Oedipal trajectory (*Os Sete contra Tebas, Rei Édipo, Antígona*) involves the resolution of a crisis ; however, this crisis offers opportunities for user interaction where the reader selects distinct navigational pathways, thereby creating an independent and autonomous route through the story;

- As histórias arquetípicas enfocam a experiência humana universal; viajam de cultura em cultura; nas histórias arquetípicas viajamos para um mundo diferente mas encontramos a nós mesmos; revemo-nos nas personagens e nos seus conflitos; descobrimos a nossa própria humanidade; não escapamos da vida, encontramos-nos na vida;
- As histórias estereotipadas enfocam para um padrão (são pobres na natureza e na forma);
- Toda a história deve ser escrita antecipando a reação e compreensão do público; este é uma força importante, sem ele, o ato criativo não tem sentido;

- Uma regra diz “você tem de fazer isso dessa maneira! Um princípio diz “isso funciona...” e funciona desde o início dos tempos; os princípios das histórias estão clarificados desde a Poética de Aristóteles;
- A originalidade é a confluência de conteúdo e forma; não é o que se tem para contar mas o **como** se conta;
- As histórias arquetípicas enfocam a experiência humana universal; viajam de cultura em cultura; nas histórias arquetípicas viajamos para um mundo diferente mas encontramos-nos a nós mesmos; revemo-nos nas personagens e nos seus conflitos; descobrimos a nossa própria humanidade; não escapamos da vida, encontramos-nos na vida;

- **Dramaturgia:** começa com a história da humanidade; é uma das mais antigas expressões da capacidade artística do ser humano; arte de representar emoções por meio de personagens vivenciadas por atores;
- **O guião:** existem diferentes formas de definir um guião; uma simples e direta seria:
 - **a forma escrita de qualquer projeto audiovisual;** Syd Field define como uma história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro de um contexto de uma estrutura dramática; para Jean-Claude Carrière, o guião é o princípio de um processo visual e não o final de um processo literário; escrever um guião é muito mais do que escrever; é escrever de outra maneira; com olhares, com silêncios, movimentos e imobilidades, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e de sons que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos, violentos ou suaves, podem impressionar pela inteligência ou alcançar o inconsciente, se entrelaçam e se misturam e por vezes se repudiam; fazem surgir as coisas invisíveis; o romancista escreve, **o guionista, trama, narra e descreve;**

- **Conflito:** em dramaturgia o conflito tem qualidades essenciais: **correspondência** e **motivação**. Ambas devem ser incorporadas na nossa história se quisermos que atraia o espectador que assim reage emocionalmente ao conflito e às personagens;
- **Motivação:** pode ser gerada por: simpatia ou solidariedade; empatia ou identificação; antipatia ou reação; se o conflito for crucial para a personagem, também o será para o público;
- **Correspondência:** para estabelecer a correspondência é necessário que o conflito tenha uma razão de ser;
- **Ponto de Identificação:** as qualidades de correspondência e motivação levam à criação do chamado ponto de identificação, é o ponto convergente entre o público e a história;

- **Princípios fundamentais de um guião - Logos, Pathos, Ethos:** o logos é a palavra, o discurso, a organização verbal, a sua estrutura geral; pathos é o drama, a porção dramática que ativa a ação; é a projeção da vida em ação, o conflito que eclode em acontecimentos; afeta as personagens que, arrastadas pela sua própria natureza e drama, reagem aos factos convertendo-se em heróis ou vítimas; ethos é a intenção da mensagem; tudo o que é escrito deve produzir uma influência, ainda que seja somente divertir; é a mensagem, a moral, o significado último da história; é o que se quer dizer, a razão pela qual se escreve; pode não ser uma resposta, pode ser somente uma pergunta;
- **Etapas de um guião: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, unidade dramática;**

- (William Archer, Kenneth Rowe, John Howard Lawson, entre outros) propuseram um método intrínseco de escrever uma história; extraindo-se o poder dos movimentos do desejo, forças do antagonismo, pontos críticos, estrutura, progressão, clímax – **a história é tomada de dentro para fora;**
- **Como escrever uma história? Respondendo às questões: Quem são as personagens? O que querem? Porque querem? Como tentarão conseguir o que querem? O que as impede? Quais as consequências?**
- Contar uma boa história, implica amar contar uma história; não implica, necessariamente, contar uma história pessoal;
- **Cliché** – provoca a insatisfação do público, trabalha com estereótipos, acontece quando o escritor desconhece o mundo da sua história;

- A história pessoal é um retrato, uma porção de vida, que confunde verossimilhança com verdade: quanto mais precisa for a sua observação dos factos quotidianos, mais exata será a sua história – mas não é uma história, é uma reportagem!
- **Criatividade e Pesquisa:** para contar histórias precisamos fazer pesquisa; mas embora a pesquisa lhe forneça material, ela não substitui a criatividade; pesquisas biográficas, psicológicas, físicas, políticas e históricas sobre o ambiente e o elenco são essenciais, mas inúteis se não levarem à criação de eventos; **uma história não é a acumulação de informação presa à narrativa, mas antes, é o design de eventos que nos levam a um clímax significativo;**

- **Conflito:** quando o protagonista sai do incidente iniciante, ele entra num mundo governado pela Lei do Conflito – uma história só avança se se submeter à **lei do conflito**;
- **Lei do conflito:** é mais do que um princípio estético; é a alma da história; a história é uma metáfora para a vida; viver é estar em conflito permanente;
- **Conflito com qualidade:** os conflitos não são perseguições, crimes; os melhores conflitos são sobre as supremas questões, amor, vida, paz;
- **Níveis de conflito:** conflito interno, conflito pessoal (Soap Opera), conflito com outrem; uma personagem complexa que vive um conflito complexo deve ser capaz de gerir em simultâneo estes três níveis de conflito;

- **Conflito:** Um conflito de dois lados não é um dilema, mas uma vacilação entre o positivo e o negativo; é repetitivo e não tem fim;
- **Conflito genuíno:** para construir e criar uma escolha genuína devemos enquadrá-la num situação com três lados; como na vida, decisões significativas são triangulares; um preço deve ser pago, um deles deve ser arriscado ou perdido para que se ganhe outro;

- **A ideia - Estrutura e Significado – A premissa:** Aristóteles abordou a questão da história e do seu significado da seguinte maneira, porque é que quando vemos um corpo morto na rua nós reagimos de uma forma, e quando lemos sobre a morte em Homero ou a vemos no teatro, reagimos de outra? Porque, na vida, a ideia e a emoção vêm separadamente. A mente e as paixões giram em esferas diferentes da nossa humanidade, raramente, coordenadas, geralmente opondo-se;
- **Premissa:** duas ideias sustentam o processo criativo: a Premissa, a ideia, que inspira o desejo do escritor criar uma nova história e a Ideia Governante; uma premissa raramente é uma afirmação completa; é uma questão em aberto: o que aconteceria se...
- **Ideia Governante:** significado supremo da história que é expresso pela ação e emoção estética do clímax do último ato; é uma afirmação completa: aconteceu x e o resultado é y!

- **Ideia:** Um guião parte sempre de uma ideia, um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de contar; para escrever é preciso ter uma ideia; é um processo mental, fruto da imaginação; do encadeamento de ideias surge a criatividade; ideia e criatividade estão na base da obra artística; a originalidade é o que faz com que um texto seja diferente de outro; na realidade os dramas e as comédias explicam basicamente a mesma e velha história do homem e dos seus problemas; a diferença está na forma como são contadas; as ideias não surgem do nada; a ideia deve surgir sob a forma de imagens, o ato de escrever é somente passar para palavras o que estamos a ver; é essencial pensar em imagens e não em palavras;
- **Fontes de ideias:** ideia selecionada; verbalizada; lida; transformada; proposta; procurada;

- **Princípios fundamentais de um guião - Logos, Pathos, Ethos:** o logos é a palavra, o discurso, a organização verbal, a sua estrutura geral; pathos é o drama, a porção dramática que ativa a ação; é a projeção da vida em ação, o conflito que eclode em acontecimentos; afeta as personagens que, arrastadas pela sua própria natureza e drama, reagem aos factos convertendo-se em heróis ou vítimas; ethos é a intenção da mensagem; tudo o que é escrito deve produzir uma influência, ainda que seja somente divertir; é a mensagem, a moral, o significado último da história; é o que se quer dizer, a razão pela qual se escreve; pode não ser uma resposta, pode ser somente uma pergunta;
- **Etapas de um guião: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, unidade dramática;**

- **Estrutura & Retórica:** contar uma história é a demonstração criativa da verdade; uma história é a prova viva de uma ideia, a conversão da ideia em ação; a estrutura de eventos de uma história é o meio pelo qual nos expressamos e, assim, provamos a nossa ideia;
- **Ideia Governante:** um verdadeiro tema não é uma palavra mas sim uma afirmação clara e coerente que expressa o significado da história; deve ser sintetizável numa única frase que descreve como e por que a vida passa por mudanças de uma condição de existência no início à outra (diferente) no final;
- **A ideia governante é composta por causa e valor:** identifica a carga positiva ou negativa do valor crítico da história no clímax do último ato, e identifica a razão chefe pela qual esse valor mudou para o seu estado final; a afirmação (ideia governante), composta por valor e causa, expressa o significado central da história;

- **Ideias Governantes Irônicas:** histórias com final positivo e negativo que expressam a ideia de que a existência tem natureza complexa e dúbia; uma visão carregada positiva e negativamente ao mesmo tempo; a vida de forma mais completa e realista; em termos técnicos são fascinantes, trabalha-se com um final positivo, o protagonista age para conseguir o que quer, no entanto, sai perdendo; isto é, os protagonistas alcançam o que desejam (positivo) mas apenas para serem destruídos pelo que querem (negativo);

- **Ideia e contra ideia:** As progressões são criadas quando se move a narração entre as cargas negativas e positivas dos valores em questão na história; ao criar a história deve construir-se o poder de ambos os lados; as cenas e as sequências que contradigam a afirmação final com tanta verdade e energia quanto aquelas que a reafirmam; não se inclina a história para um dos valores;
- **Ideias Governantes Idealistas:** histórias com um final feliz (positivo) expressam otimismo, esperanças e sonhos, uma visão positivamente carregada do espírito humano; a vida como desejávamos que ela fosse;
- **Ideias Governantes Pessimistas:** histórias com final negativo, expressam o nosso cinismo, o nosso sentimento de abandono e azar, uma visão negativamente carregada do declínio da civilização, das dimensões obscuras da humanidade;

- **Constructing a storyline:** Branigan states that the impetus for creating a story time does not derive in any simple way from the running time of the film – screen time – but rather from top-down processes seeking a new order which will be sensitive to other constraints on the data, e.g. presumed causality and event duration;
- The **audience** engages in an interpretative analysis of the film structure, unpacking the story into a meaningful, coherent narrative construct;
- The **format** of the audiovisual product impacts on the audience; the medium itself has a significant bearing on content reception; each one requires a different application of spatial and temporal deconstruction skills;

- Various **media systems** will engage the audience in an immersive experience, holding their attention within the narrative so that they will follow the story arc, and participate in a perspectival reception of the work; we may feel empathy with a character, or their situation, but the story must remain possible within the reality of the world that has been created by the narrative; going beyond this world will lead to audience disengagement and a complete **lack of immersion**; the audience cannot become aware of the system during the narrative; engagement is only possible when we rely on the system to maintain the representational context;

- **Story rhythm:** the story will progress with its own internal rhythm intact; this rhythm will hold the audience in an immersive experience that creates highs and lows, alternating periods of intensity and lifelessness, humour and drama; rhythm is within the narrative of each scene, and is not dictated by time limes;

- **Conflito matriz:** a ideia audiovisual e dramática deve ser definida por um conflito essencial, esse primeiro conflito é o conflito matriz;
- **Story line:** o conflito matriz deve e pode ser sintetizado numa story line que é a condensação do conflito básico cristalizado em palavras; deve ser breve, concisa e eficaz, apresenta o que vamos desenvolver; deve englobar a apresentação do conflito; o desenvolvimento do conflito; a solução do conflito; alguma coisa acontece; alguma coisa deve ser feita; alguma coisa é feita;
- **Uma story line não é:** apenas uma declaração sobre a vida; apenas uma questão sobre a vida; apenas uma moral da história;

➤ **EXERCÍCIO:** leia a sua ideia e verifique a sua story line

- **Pitching your idea:** the pitch forces you to consider who and where the market is for the product you intend to create; I consider it important to both identify the audience for a story idea that is being pitched and decide how the story will be delivered; this constraint, forcing the creative individual or team to tailor a product for a particular audience, is an opportunity to employ the techniques of lateral thinking to develop a fresh perspective and personal style;
- **Developing an ideas book/visual Diary:** is a valuable resource in ideas generation; it should include all manner of visuals, texts, references, both obscure and well-known; whatever takes you fancy; the important thing is to get it down on paper, scanned, copied or draw; the visual diary is an important tool for communicating ideas to both clients and other creatives;

- **Conflito externo** – a ênfase recai sobre a luta do protagonista com relacionamentos pessoais, instituições sociais e forças do mundo físico;
- **Conflito interno** – o protagonista lida com conflitos exteriores mas a ênfase recai sobre as suas batalhas com os seus próprios pensamentos e sentimentos, seja consciente seja inconscientemente;
- **Ambiente da história:** é quadrimensional – período, duração, localização e nível de conflito;
- **Período:** é o lugar de uma história no tempo – ocorre no mundo contemporâneo? Num futuro hipotético?
- **Duração:** é a extensão de uma história ao longo do tempo; por quanto tempo a história se estende? Décadas? Anos? Meses? Dias?
- **Localização:** é o lugar da história no espaço; em que cidade? Em que ruas? Em que décors?

- **Nível de conflito:** é a posição da história na hierarquia das lutas humanas; é a dimensão humana; em que nível de conflito está a narrativa? A história é sobre conflitos internos, subconscientes, contra instituições, contra sociedade, contra as forças da natureza?
- **Relação entre estrutura e ambiente:** o ambiente define e confina as possibilidades de cada história; uma história obedece às suas próprias leis internas de probabilidade; a escolha dos eventos é limitada às probabilidades e possibilidades contidas no mundo que criou; cada mundo ficcional cria uma cosmologia única e faz as suas próprias “regras” de acordo com o ambiente da história;

- **Princípio da limitação criativa:** a limitação é vital; o primeiro passo para uma história bem contada é criar um mundo pequeno e reconhecível; um mundo pequeno não significa um mundo trivial; a arte consiste em separar um pequeno pedaço do universo de tudo o resto e apresentá-lo de forma que esse pedaço pareça ser a coisa mais importante e fascinante desse momento; pequeno significa reconhecível.

- **Tempo linear** – a história (com ou sem flashbacks) estruturada numa ordem temporal de eventos que o público pode seguir;
- **Tempo não linear** – a história salta aleatoriamente através do tempo, obscurece a continuidade e a compreensão;

- **Emocionar:** quando fazemos uma estrutura estamos a contar de forma criativa uma história e isso consegue-se emocionando o espectador;
- **Estrutura clássica:** é dividida em três atos;
- **Primeiro ato de estrutura a três atos:** no primeiro ato temos os seguintes momentos:
 - Exposição do problema
 - e/ou situação destabilizadora
 - e/ou uma promessa ou expectativa
 - e/ou antecipação de problemas
- **Conflito emerge**

- **Segundo ato de estrutura a três atos:** no segundo ato temos os seguintes momentos:
- Complicação do problema
- e/ou deterioração (piorar da situação)
- e/ou tentativa de normalização, levando a ação ao limite
- e/ou medida extrema
- **Crise**

- **Terceiro ato de estrutura a três atos:** no terceiro ato temos os seguintes momentos:
- **Clímax**
- e/ou reversão de expectativas

- **Terceiro ato de estrutura a três atos:** no terceiro ato temos os seguintes momentos:
- **Clímax**
- e/ou reversão de expectativas
- **Resolução**
- e/ou Epílogo

- **EXERCÍCIO:** Verifique se a sua proposta está de acordo com as seguintes questões:
- Fica claro o problema no princípio da estrutura? É realmente um problema importante? Quantas cenas estão previstas para expor o problema?
- A história é verossímil? Há credibilidade?
- A crise está bem colocada? É crucial? É efetiva? A personagem tem motivos suficientes para estar em crise? Quantas crises existem nessa estrutura?
- O conflito matriz é a base central da estrutura?
- O clímax está colocado no local adequado? É dramaticamente forte?
- A maneira como desenvolvemos a estrutura é criativa, harmoniosa e convincente?

- **Narrative Progression:** Mackendrick permits a degree of flexibility in the telling of a story, digressions are allowed; but goal is to capture the audience within a fictive reality and keep them there;
- Narrative progression is the forward movement of the story, taking the audience on a journey where they can never quite catch up the narrator; Mackendrick highlights the essential nature of tension in film; it may not be a plot level or between characters onscreen, but it is a tension of the imagination, which leads to curiosity, suspense and apprehension;

- **Dramatic tension:** without dramatic tension there is no reason for the audience to stay immersed in the story, they have no function in relation to understanding or following plot development; the passive character in film threatens dramatic values;

- **Estrutura é uma seleção de eventos da história da vida das personagens, organizada numa sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um determinado ponto de vista;**
- Quando prepara uma história, o escritor faz escolhas; uns procuram personagens, outros ações ou conflitos, ambientes, imagens, diálogos; nenhum destes elementos, por si só, vai construir uma história;
- Uma história **não é** somente momentos de conflito, personalidade ou emoção, conversas sagazes ou símbolos;
- Uma história vive dos **eventos** – contêm todos os elementos e muito mais;

- **Um evento da história cria uma mudança significativa na situação de vida de uma personagem que é expressa e experimentada em termos de valor;**
- **Valores da história são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar de positivo para negativo, ou do positivo para o negativo, a cada momento;**
- **Eventos da história são significativos e não triviais;** para serem significativos devem ocorrer ao nível das personagens;
- Um **evento da história** cria mudanças significativas na situação de vida da personagem, que é expressa e experimentada em termos de **valor** e **alcançada através do conflito**;

- **Estrutura – Exposição – Não Conte, Mostre** : exposição significa factos, a informação sobre ambiente, biografia, caracterização que o público precisa saber para seguir e compreender os eventos da história; uma exposição bem feita não garante uma boa história, mas garante que o guionista sabe do seu ofício; habilidade na exposição significa fazê-la de forma **invisível**; enquanto a história progride, o público absorve tudo o que precisa saber sem esforços, até mesmo inconscientemente; nunca force palavras nos diálogos das personagens para contar ao público sobre o mundo das personagens, a história ou as pessoas; em vez disso, mostre cenas honestas e naturais em que os seres humanos conversam e ajam de maneira natural e honesta; **dramatize a exposição!**
- **Exposição dramatizada**: serve dois fins, o primeiro é promover o conflito imediato, o seu segundo propósito é passar informação;

- **Dramatizar a Exposição:** Ninguém conta algo que a outra pessoa já sabia, a não ser que dizer o óbvio complete outra necessidade imediata; portanto, se essa informação é necessária, o guionista deve criar uma motivação para o diálogo que seja maior do que os factos;
- Para dramatizar a exposição, devemos usar o princípio, transforme a exposição em munição; as suas personagens conhecem o mundo delas, a história que estão a viver, conhecem-se uns aos outros; deixe-os usar o que sabem como munição na sua luta para conseguirem o que querem;
- **Não conte, mostre:** significa que as personagens e a câmara devem ter comportamentos naturais; a exposição deve ser espalhada a pouco e pouco, através da história, frequentemente revelando alguma exposição dentro o próprio clímax;

- **Dramatizar a Exposição:** rege-se por dois princípios fundamentais, o primeiro é nunca incluir o que o público pode razoável e facilmente admitir que acontecesse; segundo, nunca explicar, a não ser que a ausência do facto cause confusão; não se mantém o interesse do público dando informação, mantém-se segurando a informação, exceto aquela que é absolutamente necessária para a compreensão da história;
- **Crie uma ordem para a exposição:** como em tudo, a exposição deve ter um padrão progressivo, portanto, os fatos menos importantes vêm mais cedo, os mais importantes vêm a seguir e os fatos críticos vêm no final; as peças de exposição são segredos; **o que é dito esconde o que não pode ser dito!**
- Revele apenas aquela exposição que o público precisa e quer saber, e absolutamente nada mais!

- **In media res (Aristóteles):** significa começar a meio das coisas; após localizar a data do evento do clímax na vida da personagem, começamos o mais perto possível dessa data; esse padrão comprime a duração da narrativa e aumenta a biografia da personagem;
- **Causa:** refere-se à razão primária pela qual a vida ou o mundo do protagonista toma um valor negativo ou positivo; trabalhando do fim para o princípio, descobrimos a causa principal que leva o protagonista que dá luz a esse valor e não a outro; uma história complexa pode conter muitas forças de mudança, mas geralmente, uma causa domina as outras; a substância de uma história expressa porque é que o seu mundo ou protagonista terminam com um valor específico e não com outro;

- **EXERCÍCIO 3:** leia a sua ideia e pergunte, como resultado da ação do clímax que valor, positivo ou negativo, é trazido ao mundo do protagonista? Voltando à ação que antecede o clímax, indo ao início da história, pergunte, qual é a causa, força ou meio principal para esse valor ser trazido ao mundo do protagonista? A afirmação que compõe com as respostas alcançadas é coincidente com a sua ideia governante? (2h de trabalho);

- **Drama básico (3 atos):** um drama na sua forma mais básica (esta formulação será discutida adiante) devemos construir a progressão da história em três atos, a saber: primeiro ato – apresentação do problema; segundo ato – escolha e desenvolvimento da ação; terceiro ato solução do problema e desenlace.

- **Cena é uma ação com o conflito em tempo mais ou menos contínuo, que transforma a condição de vida de uma personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível;**
- O ideal é que toda a cena seja um evento da história;
- Se a condição de vida de uma personagem é a mesma do começo ao fim da cena, nada significativo acontece; a cena aparenta ter ação – conversar, fazer isto ou aquilo - mas nada muda em termos de valor; é um não-evento;
- A cena que não muda o valor só pode existir se for uma cena de exposição (dá informações necessárias); devem ser evitadas;
- Todas as cenas devem alterar o valor – escrevem-se cenas que têm princípio, meio e fim, isto é, que transformam o valor na vida da personagem (de positivo em negativo ou de negativo em positivo);

➤ **Exemplo:**

Chris e Andy estão apaixonados e vivem juntos. Numa certa manhã, no **quarto**, eles acordam e começam a discutir. A discussão cresce na **cozinha** enquanto eles se apressam para fazer o café. Na **garagem**, a discussão piora enquanto os dois entram no carro para irem juntos para o trabalho. Finalmente, das palavras rudes passam à violência enquanto seguem de carro na **estrada**. Andy estaciona o carro e sai, acabando com o relacionamento. Essa série de ações e locações cria uma cena: ela leva o casal do positivo (amam-se, juntos) ao negativo (odeiam-se, separados);

Quarto + Cozinha + Garagem+ Estrada são mudanças de lugar, de **locações**, são **posições da câmara**, mas **não são cenas**;

Apesar de intensificarem o comportamento e fazerem o momento crítico credível, não mudam os valores em questão;

➤ **Continuação do Exemplo:**

Enquanto a discussão segue durante a manhã, o casal está junto e, presumivelmente, apaixonado; quando a ação chega ao seu **Ponto de Viragem** – a porta do carro que Andy fecha dizendo que a relação acabou – a vida fica com o valor inverso; a atividade transforma-se em ação e temos uma **cena completa**, um **evento da história**;

➤ **Teste:**

Para se saber se um conjunto de atividades constitui uma cena coloca-se a seguinte pergunta: poderia ter sido escrita na mesma unidade de tempo e de lugar? Se sim, então temos uma cena mesmo que seja apresentada em diferentes lugares e tempos.

- Beat é o menor elemento da estrutura em cada cena;
- **Um beat é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação; beat a beat, esse comportamento em transformação molda o ponto de viragem da cena;**
- **Exemplo:**

A cena do exemplo em causa é constituída por 6 beats, seis comportamentos diferentes, seis mudanças claras de ação e reação:

1. Brincam um com o outro;
2. Começam a insultar-se;
3. Ameaçam-se;
4. Súplicas e ridicularizações;
5. Batem-se;
6. Ponto de viragem: Andy acaba o relacionamento;

- **Sequência é uma série de cenas – geralmente de duas a cinco – que culminam com um impacto maior do que qualquer cena anterior;**
- Os Beats constroem cenas + cenas constroem o movimento seguinte (todas as cenas verdadeiras transformam a carga de valores da condição de vida da personagem = design da história) + eventos = sequência;

- **Um ato é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa no seu impacto do que qualquer cena ou sequência anterior;**
- As cenas transformam de uma maneira menor (menos intensa), porém significativa;
- Uma série de cenas constrói uma sequência, que se transforma num grau moderado, mais impactante;
- Uma série de sequências constrói a estrutura = Ato = movimento que transforma a carga de valores da condição de vida da personagem em grau maior;
- A diferença entre uma cena básica, contendo o clímax de uma sequência e uma cena contendo o clímax de um ato, é o grau de mudança o grau de impacto que essa mudança tem, para melhor ou pior, na personagem – na sua vida interior e/ou exterior;

- **Arco da história:** uma série de atos constrói a história;
- Uma história é um **evento**: a carga de valores da situação da personagem no começo da história e a carga de valores da situação da personagem no final da história permite ver o arco da história;
- O arco da história é o **fluxo de mudanças** que leva a vida de uma condição na abertura a uma condição modificada no final;
- A condição final, a **última mudança**, tem de ser absoluta e irreversível;

- **Clímax da história é uma série de atos construídos em função do último clímax da história, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível;**
- Cenas + sequências + atos, o escritor cria mudanças respectivamente menores, moderadas e maiores, mas cada uma dessas mudanças pode ser revertida, no caso do clímax, este promove uma mudança que não pode ser revertida;

- **Criar uma trama significa navegar por terrenos perigosos da história e, quando confrontado por múltiplas possibilidades, escolher o caminho certo; a trama é a escolha de eventos do escritor e a sua colocação no tempo;**
- Trama não significa: reviravoltas inacreditáveis ou suspense em alta tensão e surpresas chocantes;
- Trama significa a seleção necessária de eventos e a sua padronização ao longo do tempo;
- Trama é a composição ou design;
- Toda a história tem uma trama;

- **Trama – Arquitrama – Design Clássico:** é uma história construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo e objetivo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis;
- **Minimalismo – Minitrama:** significa que o escritor começa com os mesmos elementos do Design Clássico, mas em seguida os reduz; Minitrama não significa sem trama; procura a simplicidade e a economia enquanto absorve o suficiente do clássico;
- **Antitrama –** contrapartida do cinema ao Novo romance e Teatro do Absurdo; reverte a estrutura clássica;

- **Final Fechado** – Todas as questões levantadas pela história são respondidas; o clímax da história com mudanças absolutas e irreversíveis que responde a todas as questões levantadas pela narrativa e satisfaça todas as emoções do público;
- **Final Aberto** – Um clímax da história que deixe uma ou duas questões não respondidas e alguma emoção não satisfeita;

- **Causalidade** – conduz uma história, isto é, orienta-se por entre as ações que causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, assim interligando os vários níveis do conflito numa reação em cadeia de episódios até que se alcança o clímax da história, expressando a interconexão da realidade;
- **Coincidência** – conduz um mundo ficcional no qual as ações não motivadas engatilham eventos que não causam mais efeitos, portanto, fragmentando a história em episódios divergentes, e que conduz a um final aberto;

- **Realidades consistentes** – são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre as personagens e o seu mundo, mantidos consistentemente ao longo da narrativa para explicitar o seu significado;
- **Realidades inconsistentes** – são ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da história pulem inconsistentemente de uma “realidade” para a outra, criando a sensação de absurdo;

- **Personagem:** Henry James defendia que o que é uma personagem senão a determinação de um incidente? O que é um incidente senão a ilustração de uma personagem? Uma personagem deve ser construída com veracidade, verossimilhança e realidade; começa a ser descrita na sinopse;
- **Sinopse:** a sinopse é um texto mais desenvolvido em que revela as personagens; deve ser um texto claro e fluido, de estilo neutro e que revele o relato e a sua capacidade de se converter em guião; o texto da sinopse diz como será desenvolvida a história e quem são as personagens que a vão viver, é um texto para ser transformado em imagens e diálogos; deve responder a perguntas concretas;

- **EXERCÍCIO 4:** leia a sua sinopse e verifique: o objetivo do protagonista é claro? Qual é o clímax? Tem impacto? Quais são as ações do protagonista? O que se quer explicar com a história? Vale a pena? O problema tem força para gerar um conflito? (30 m de trabalho);

- **Protagonista Ativo** – age em conflito direto com as pessoas e com o mundo que o rodeia;
- **Protagonista Passivo** – aparenta ser passivo mas age internamente em conflito consigo mesmo;
- **Caracterização:** é a soma total de todas as qualidades observáveis de um ser humano; a totalidade desses traços faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes e experiência; esse amontoado de traços é a caracterização **mas não é a personagem**;
- A personagem é revelada nas escolhas que faz sob pressão, quanto maior a pressão maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial da personagem;

- **Revelação da personagem:** a revelação da verdade da personagem, em contraste com a caracterização, é fundamental para qualquer boa história; a vida ensina este princípio fundamental: o que parece não é! As pessoas não são o que parecem ser; não importa o que elas digam ou como agem, a única maneira de as conhecermos profundamente é quando agem sob pressão;
- Quando a caracterização e a verdadeira personagem são iguais, quando a vida interior e a aparência exterior são iguais, as ações das personagens transformam-se num conjunto de ações repetitivas e previsíveis;
- **Arco da Personagem:** a boa escrita revela a verdadeira personagem e cria um arco de mudança na sua natureza interna, ao longo da história;

- **Funções da estrutura e personagem:** a função da estrutura é criar pressões progressivamente construídas que forcem a personagem a enfrentar dilemas cada vez mais difíceis, fazendo escolhas de risco e tomando atitudes cada vez mais difíceis, gradualmente revelando a sua verdadeira natureza, até mesmo chegando ao seu eu inconsciente;

- **Função da personagem:** a função da personagem é trazer à história qualidades da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes; a personagem deve ser simples mas credível; a combinação das suas qualidades e características deve permitir que o público acredite que a personagem poderia agir, e agiria, da mesma maneira que a personagem age na história;
- **Estrutura e Personagem:** estão entrelaçadas; a estrutura de eventos de uma história é criada a partir das escolhas que a personagem faz sob pressão e as ações que escolhe fazer; enquanto as personagens são criaturas reveladas e mudadas conforme a pressão, se se mudar a estrutura, muda-se a personagem; se se muda a personagem, muda-se a estrutura;

- **Personagem:** o design das personagens começa com dois aspetos, a caracterização e a verdadeira personagem; a caracterização é a soma das qualidades observáveis, a verdadeira personagem é o que se esconde atrás dessa máscara; a verdadeira personagem só se expressa num dilema de escolhas; tal como a pessoa age sob pressão e aí é que revela o seu verdadeiro modo de ser, quanto maior é a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha da personagem;

- **Antagonista:** o princípio do antagonismo é o mais importante e menos compreendido preceito do design de qualquer história; um protagonista e a sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente convincentes quanto as forças do antagonismo permitirem; forças do antagonismo não são simplesmente um antagonista ou vilão, forças de antagonismo são todas as forças que se opõe ao desejo e à necessidade do protagonista;
- Uma história que progride até o limite da experiência humana em profundidade e amplitude de conflito deve mover-se por um padrão que inclua o contrário, o contraditório e a negação da negação;

➤ **Personagem - indicações a considerar na construção da personagem:**

1. Adequação da personagem à história;
2. O pensar e o sentir da personagem;
3. A maneira de falar;
4. O nome;
5. É real? aspeto físico, social, psicológico;

- **Componentes dramáticos:** servem de elementos explicativos, de ligação e/ou de conclusão; normalmente são personagens estereotipadas ou sem grande complexidade; componentes dramáticos podem ser personagens, objetos (inanimados ou animados) ou animais;

- **Aristotle – Characters:** characters develop independently of the plot; in fact characters that exist within a predefined plot develop their own arc, their own voice; they speak within their natural dimensions, so that the text and the plot are fully separate entities; the characters do not limit the plot; writers of stories based on real events should not be constrained by actualities; if they were, the emphasis on the facts would be to the detriment of the plot; the events only need to be connected, within the context of the story; Aristotle defined the rules of creating plot-driven narratives; the best plot involved moving a virtuous person from a position of good fortune to bad; the second-best plot has a double line of development with good characters achieving good fortune in the end, while bad characters end in misfortune;

- **Aristotle – Characters:** he argued against the use of one-dimensional characters that are overtly good or overtly bad, without complexity or facets; he believed that characters should be moral, or at least they should not be morally bad without a reason; within the plot, they should seek to be virtuous, or as virtuous as the plot allow them to be; within the reality created by the plot, characters must behave according to the constraints of that reality; while also enhancing the plot; events can happen to characters within the plot as long as they are necessary to move the plot forward, to convey the story the author wishes to tell;

- **The protagonist:** the protagonist is the person around whom the story revolves; niceness tends to kill characters – if there is nothing wrong with them, nothing to offend us, then there's almost certainly nothing to attract our attention either: much more interesting because though we may not consciously want to admit it, they touch something deep inside us;
- **The key to empathy,** then, does not lie in manners or good behaviour; nor does it lie, as often claimed, in the understanding of motive. It's certainly true that if we know why characters do what they do, we will love them more; however, that's a symptom of empathy, not its root cause; it lies in its ability to access and bond with our unconscious; if empathy is about entering the mind of a fictional character, then it helps if that mind contains feelings similar to our own; our favourite characters are the ones who, at some silent level, embody what we all want for ourselves: the good, the bad and ugly too;

- **Dark Inversions:** in dark inversions, a character's flaw is what conventional society might term 'normal' or 'good' – a goodness that characters overturn to become evil in their own way; that isn't to contradict Aristotle's premise that each character will have a small germ of ambition or nihilism (their tragic flaw) within them – indeed reinforces his observation; historically, critics have focused on the Aristotelian definition of a fatal malignant flaw to have focused on the Aristotelian definition of fatal malignant flaw to describe tragic heroes, but it is just as instructive, I would argue, to chart how their goodness; furthermore, it's goodness that is corroded according to an absolutely archetypal pattern; the initial goals can be good, but the end-results is the same: the characters are consumed by overwhelming egotistical desire; the dark hero's journey is not one from selfish to selfless, but in the opposite direction; it's a trajectory that is rich and fertile ground;
- Archetypically characters should be rewarded, but instead, by **punishing** them, the sense of tragedy is brutally enforced;

- **The protagonists' battle:** their journey to victory through crisis, climax and resolution, these are the building blocks of every story; but how are they assembled? In drama the traditional approach – and certainly the most advocated – is a three act structure; this simple paradigm has come to dominate all talk of dramatic form; but what is it – and why is it so ubiquitous? It works so well that very few people stopped to question it; it's a shame, because what it reveals is something applicable far beyond drama itself; it tells us much about perception, about narrative and about the workings of the human mind;

- **The desire:** indeed, all archetypal stories are defined by this one essential tenet: the central character has an active goal; they desire something; if characters don't then it's almost impossible to care for them, and care we must; they are our avatars and thus our entry point: they are the ones we most want to win or to find redemption – or indeed be punished if they've transgressed, for subconsciously we can be deeply masochistic in our desires; effectively they're us;
- If characters doesn't want something, they're passive; and if they're passive, they're effectively dead; without a desire to animate the protagonist, the writer has no hope of bringing the character alive, no hope of telling a story and the work will almost always be boring; Somebody's got to want something, something's got to be standing in their way of getting it, you do that and you'll have a scene;

- **The desire:** when something happens' to a hero at the beginning of a drama, that something, at some level, is a disruption to their perceived security; duly alarmed, they seek to rectify their situation; their want is to find that security once again; they may often, however, choose to find that security in the wrong place; what a character thinks is good for them is often at odds with what actually is; this conflict, as we shall see, appears to be one of the fundamental tenets of structure, because it embodies the battle between external and internal desire;
- Characters then should not always get what they want, but should – if they deserve it – get what they need; that need, or flaw, is almost always present at the beginning of the film; the want, however, cannot become clear until after the **inciting incident**;

- **The antagonist:** so something happens to a central character that throws them off the beaten track and forces them into a world they've never seen; a beanstalk grows, a patient collapses, a murder is committed; all of these actions have consequences, which in turn provoke obstacles that are commonly dubbed forces of antagonism – the sum total of all the obstacles that obstruct a character in the pursuit of their desires; these forces accumulate from this initial moment as we head towards the climax of the story;
- There are the problem or obstacle the protagonist **has to overcome**; the antagonist is thus the thing or person the protagonist must vanquish to achieve their goal; cowardice, drunkenness, lack of self-esteem – all will serve as internal obstacles that prevent a character reaching fulfilment; all, for reasons we will discover, make the person more real; while antagonists can be external, internal or both, all have one thing in common, which Hitchcock summarized succinctly: The most successful the villain, the more successful the picture; all forces of antagonism embody the qualities missing in their protagonist's lives;

- **Protagonista:** geralmente, o protagonista é uma única personagem; para que duas ou mais personagens sejam protagonistas (protagonistas plurais) devem ser respeitadas duas condições – primeiro, todos os indivíduos do grupo dividem o mesmo desejo; segundo, na batalha para alcançar esse desejo, eles devem sofrer e beneficiar-se mutuamente; se um alcança o sucesso, todos tiram benefício disso; se um sofre um revés, todos sofrem; a motivação, a ação e a consequência pertence a todos os protagonistas;
- **Multi protagonistas & Multi tramas:** histórias com múltiplos protagonistas têm múltiplas tramas; ao invés de guiar a história a partir do desejo de um protagonista, seja ele singular ou plural, guia-se através de várias histórias;
- **EXERCÍCIO:** ver Sonho de uma Noite de Verão (<https://www.youtube.com/watch?v=-CTSssayo8o>) , Realizador Michael Hoffmann, adaptação do texto homónimo de Shakespeare, 1999

- **Protagonista:** geralmente, o protagonista é uma única personagem; para que duas ou mais personagens sejam protagonistas (protagonistas plurais) devem ser respeitadas duas condições – primeiro, todos os indivíduos do grupo dividem o mesmo desejo; segundo, na batalha para alcançar esse desejo, eles devem sofrer e beneficiar-se mutuamente; se um alcança o sucesso, todos tiram benefício disso; se um sofre um revés, todos sofrem; a motivação, a ação e a consequência pertence a todos os protagonistas;
- **Multi protagonistas & Multi tramas:** histórias com múltiplos protagonistas têm múltiplas tramas; ao invés de guiar a história a partir do desejo de um protagonista, seja ele singular ou plural, guia-se através de várias histórias;

- **EXERCÍCIO:** ver o filme, Um Elétrico Chamado Desejo (<https://www.youtube.com/watch?v=45hkN6H4osQ>) , Realizador Elia Kazan, escrito Tennessee Williams e adaptado por Oscar Saul, 1951;
- **EXERCÍCIO:** ver a análise acerca do filme A Streetcar named Desire (<https://www.youtube.com/watch?v=ESvnL02mDuA>);

- Uma história não pode ser contada a partir de um protagonista que não quer coisa alguma, que não toma decisões ou cujas ações nada mudam;
- O protagonista tem um desejo consciente ou inconsciente, tem a capacidade de procurar alcançar o que deseja, deve ter ao menos uma hipótese de alcançar o que deseja, tem força de vontade e capacidade de procurar o que deseja; com isso, a história está habilitada a crescer para uma ação final além da qual o público não consegue imaginar algo mais;

- **Empatia:** Ligação com o público: o protagonista deve ser empático necessariamente não tem de ser simpático;
- Na história concentramo-nos naquele momento em que a personagem age esperando uma reação útil do seu mundo, mas, em vez disso, o efeito da sua ação acaba por provocar as forças do antagonismo. O **mundo da personagem** reage de forma diferente da esperada, ou mais de forma mais poderosa do que a esperada pela personagem quando age;

- **Mundo da Personagem:** o mundo da personagem pode ser representado por uma série de círculos concêntricos, com a identidade (consciência) ao centro; o primeiro círculo é o seu próprio eu, a sua consciência e os conflitos que surgem dos elementos dessa natureza, mente, corpo e emoção; o segundo círculo é o dos relacionamentos pessoais; o terceiro círculo é o do conflito extrapessoal – instituições, natureza, objetos;
- **Brecha:** uma história nasce no lugar onde os domínios subjetivo e objetivo se tocam; o protagonista procura um objeto de desejo que está além do seu alcance; consciente ou inconscientemente escolhe levar a cabo uma ação em particular, motivado pelo pensamento ou pelo sentimento, do seu ponto de vista, essa ação é mínima mas suficiente para levar a cabo o que quer; contudo, a reação do seu mundo bloqueia o seu desejo, atirando-o para um lugar mais afastado da sua meta; a ação que tomou desperta o **antagonismo**; assim, abre-se um fosso entre o que o protagonista tem como expectativa e o resultado objetivo;

- O ser humano age sabendo ou não, a partir da sua noção de **probabilidade**, o que espera que aconteça; agimos de acordo com o que acreditamos ser a nossa verdade, mas não a podemos conhecer de forma absoluta; **só sabemos o que acreditamos ser verdade**; escolhemos as nossas ações baseados no que acreditamos ser verdade e provável; é aí que descobrimos o que é a **verdade**; a verdade é o que acontece e não o que acreditávamos que ia acontecer; a **necessidade** é uma verdade absoluta; necessidade é a verdade da nossa existência naquele momento preciso, independentemente do que acreditávamos no momento em que escolhemos agir baseados na probabilidade; necessidade é o que tem de acontecer e realmente acontece, já a probabilidade é o que esperamos que aconteça; na ficção, a necessidade também contradiz a probabilidade calculada pela personagem;

- **EXERCÍCIO:** leia a sua proposta e verifique: Qual é o risco do protagonista? O que perde se não conseguir o que quer? Qual a pior coisa que pode acontecer ao protagonista?

- A medida do valor do desejo de uma personagem é uma proporção direta ao risco que ele se dispõe a correr para alcançar o que deseja; quanto maior o valor, maior o risco;
- A primeira ação do protagonista desperta o antagonismo e estabelece uma brecha entre antecipação e resultado; a personagem agudiza o seu conflito; volta a agir de forma mais arriscada, mas novamente provoca as forças do antagonismo;
- **A personagem de dentro para fora:** a única fonte confiável da verdade emocional é quem escreve, quando se escreve não nos podemos manter de fora da personagem, a fazê-lo estaremos a escrever clichés emocionais; para criar reações humanas reveladoras, devemos colocarmo-nos no interior da personagem;

- EXERCÍCIO: considerando o ponto de vista da verdade interior das personagens ver criticamente o filme Chinatown, (https://www.youtube.com/playlist?list=PLwDm_STw5zKk-k1q0GiVoB_MW5xlohubw) , realização Roman Polanski, 1974;

➤ **Classificação dos Gêneros:**

1. História de amor
2. Salvação de Amigos
3. Filme de terror
4. Mistério
5. Sobrenatural
6. Supermistério
7. Épico Moderno
8. Western
9. Filme de guerra

- 10. Trama de Maturação (Romance de Formação)
- 11. Trama de Redenção
- 12. Trama de Punição
- 13. Trama de Provação
- 14. Trama de Educação
- 15. Trama de desilusão
- 16. Comédia
- 17. Paródia
- 18. Sátira
- 19. Sitcom

20. Comédia Romântica

21. Farsa

22. Humor Negro

23. Crime

24. Assassinato

25. Policial

26. Thriller

27. Espionagem

28. Jornalístico

29. Prisão

- 30. Filme Noir
- 31. Drama social
- 32. Drama doméstico
- 33. Filmes Femininos
- 34. Drama político
- 35. Ecodrama
- 36. Drama médico
- 37. Psicodrama
- 38. Ação e Aventura
- 39. Drama histórico

- 40. Biografia
- 41. Docudrama
- 42. Mocumentário
- 43. Musical
- 44. Ficção científica
- 45. Filmes desportivos
- 46. Fantasia
- 47. Animação
- 48. Filme de arte

- **Relação entre estrutura e género:** a escolha do género determina e limita o design de uma história; as convenções de género são ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem géneros individuais e os seus subgéneros;

- **The inciting incident:** this what if is almost always the inciting incident and inciting incidents are always the something that happens in every story; once upon a time, in such a place, something happened... we go back to our story shape: a problem occurs; a solution is sought; an inciting incident is always the catalyst for the protagonist's desire; technically, Once upon a time, in such and such a place, something happened... is a premise and because of that I'm going to do this... is a story;

- **The crisis:** not for nothing; it's the point of maximum jeopardy in any script, the moment the viewer should be shouting, Oh not! At the screen, the moment where it seems impossible for the hero to get out of that; the crisis is also, in self-contained stories, almost always the cliff hanger before the last commercial break and, for reasons we shall see, the ending of every episode;
- **The crisis:** the crisis occurs when the hero's final dilemma is crystallized, the moment they are faced with the most important question of the story – just what kind of person are they? Finding themselves in a seemingly inescapable hole, the protagonist is presented with a choice; this choice then is the final test of character, precisely because it's the moment where the hero is forced to face up to their dramatic need or flaw;

- **The crisis:** hence the stench of death – every crisis is the protagonists' opportunity to kill of their old selves and live anew; their choice is to deny change and return to their former selves, or confront their innermost fears, overcome them and be rewarded; they can choose death, or they can choose to kill who they were in order to be reborn;

- **Mundo da história:** Uma história tem um design em cinco partes – o **incidente incitante** (primeiro grande evento da narrativa, causa primária de tudo o que se segue), **complicações progressivas**, **crise**, **clímax** e **resolução**; para se escrever a história começa por se definir o seu ambiente;
- **Ambiente:** define-se em termos de período, duração, localização e nível de conflito;
- **De que sobrevivem as minhas personagens?** Devemos focar os momentos em que o trabalho das personagens lhes causa problemas, mas devemos questionar as 24h do dia das personagens;
- **Qual é a política do mundo das minhas personagens?** Estamos a falar dos desequilíbrios de poder das instituições, família, relações pessoais, amorosas, etc.
- **Quais são os rituais do mundo das minhas personagens?** Em qualquer lugar do mundo, a vida está ligada a rituais;

- **Quais são os valores do mundo das minhas personagens?** Pelo que acredito ser digno viver? O que consideram certo ou errado?
- **Qual é o género ou combinação de géneros da minha história?** Os géneros prendem-se a convenções que limitam a forma como se trabalha a história;
- **Quais as biografias das minhas personagens?** Do dia em que nasceram à cena de abertura como é que a vida os moldou?
- **Qual é a história pregressa das minhas personagens?** Grupo de eventos significantes que ocorreram no passado das personagens e que o escritor pode usar para construir a progressão na história;
- **Qual é o design do elenco da minha história?** Nada está lá por acaso, cada personagem deve estar com um propósito;

- **Back-story (história pregressa):** Back-story is essential to convey to the audience how the character has arrived at this point in the story; It must be conveyed succinctly, giving as much information as the audience needs, without creating a new story arc;

- **The climax:** the climax is the stage at which the protagonist finds release from their seemingly inescapable predicament; it's the final showdown with their antagonist, the battle in which the hero engages with their dramatic need and overcomes their flaw; so the inciting incident provokes the question 'What will happen?' and the climax (or obligatory act) declares – this!
- **The climax,** then, is the peak of the drama. Everything builds to this end, all the strands, all issues, all themes square up; protagonist faces antagonist – all come together to fight it out and be resolved;

- **Autenticidade:** dois princípios governam a história a empatia e a autenticidade; a empatia é a identificação do público com a história; a autenticidade é a capacidade de a história nos levar a suspender a descrença (Coleridge); autenticidade não é realismo; a autenticidade vem através da construção de um mundo consistente, verdadeiro para si próprio em extensão, profundidade e detalhe (Aristóteles); a autenticidade depende dos detalhes da narrativa, gera originalidade e não excentricidade;

- **EXERCÍCIO:** leia a sua proposta e verifique: De que sobrevivem as minhas personagens? Qual é a política do mundo em que vivem? Quais são os rituais do mundo das minhas personagens? Quais são os valores do mundo das minhas personagens? Qual é o género ou combinação de géneros da minha história? Quais são as biografias das minhas personagens? Qual é a história pregressa das minhas personagens? Qual é o design do elenco da minha história? A minha história tem autenticidade e gera empatia? Cumpre o princípio da suspensão da descrença?

- **Incidente incitante:** desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista; deve ser dinâmico e perturba a vida quotidiana do protagonista, muda a carga de valores da vida do protagonista (de positivo para negativo ou de negativo para positivo); o protagonista é obrigado a reagir ao incidente incitante de forma apropriada; desequilibra a vida do protagonista que age com vista a restabelecer a ordem; surge de forma aleatória ou casualmente, por coincidência ou por decisão; por escolha ou por acidente;
- **Espinha da história:** é o desejo profundo e o esforço do protagonista para restaurar o equilíbrio da vida; cada cena, imagem ou palavra da espinha da história deve surgir na espinha da história, não pode desviar-se; se o protagonista tiver um desejo inconsciente ele surgirá na espinha da história; é a **jornada** que se gera quando, para o melhor ou o pior, um evento tira o equilíbrio da vida de uma personagem, despertando o desejo consciente ou inconsciente por aquilo que considera que vai restabelecer o equilíbrio, lutando contra as forças de antagonismo;

- **The inciting incident:** inciting incidents therefore create the question that will be answered with the climax; they arouse the antagonist, or massed ranks of antagonism, and, like a snowball at the top of a mountain, these forces continue to grow in size, thundering down the mountain until they finally, directly, confront the protagonist; and that's really what the climax is – the point at which the protagonist and antagonist slug it out; if all stories are about the battle between protagonist and antagonist, physics demands not just beginning and middle, but also end, which is why storytelling feels wrong if it's either omitted or underplayed; that's why the battle is commonly termed the obligatory scene, though the showdown between two opposites, as we shall see, is more complex than one scene can allow;

- **The quest/the journey:** the characters get what they need; expecting one thing on their quest, they find themselves confronted with another; traditional worldviews aren't reinforced, prejudices aren't reaffirmed; instead the protagonists' worldviews – and thus ours too – are realigned, both literally and figuratively we are moved; the quest is an integral ingredient of all archetypal stories; change of some kind is at the heart of this quest, and so too is choice, because finally the protagonist must choose how to change; nowhere is this more clearly embodied than in the crisis;

- **Complicações progressivas:** são o segundo elemento da estrutura em cinco partes, entre o incidente iniciante e a crise/clímax do último ato;
- **Complicar:** deixar a vida das personagens mais difícil;
- **Complicar progressivamente:** gerar mais conflitos, tornando o antagonista mais forte; criar uma sucessão de eventos que passa por pontos sem volta;
- **Pontos sem volta:** O incidente iniciante lança o protagonista numa jornada por um objeto, desejo (consciente ou inconsciente); a ação do protagonista desperta as forças do antagonismo criando a **brecha** entre expectativa e resultado;
- **Brecha:** uma história não deve voltar para ações de menor qualidade ou magnitude, antes deve obrigar o protagonista a mover-se progressivamente para a frente, em direção a uma ação final além da qual o público não consiga imaginar outra;

- **História Pregressa:** nós só podemos virar as cenas de duas maneiras, com ação ou com revelação; não existem outros meios; as revelações poderosas vêm da História Pregressa – eventos significantes anteriores na vida das personagens que o escritor pode revelar em momentos críticos para criar pontos de viragem;
- **Flahs-backs:** é uma forma de exposição, em primeiro lugar deve dramatizar o flash back; não traga o flash back até que tenha criado no espectador a necessidade e o desejo de saber o que o flash back lhe vai contar;
- **Sequências de sonho:** é uma exposição em vestido de gala, tudo o que foi dito antes aplica-se me dobro a este tipo de sequência;
- **Narração em voz over:** é ainda outra forma de expor, se não for mesmo necessário, não se deve usar;

- **Mistério:** o público sabe menos do que as personagens;
- **Suspense:** o espectador e as personagens sabem as mesmas informações;
- **Surpresa:** a verdadeira surpresa surge da revelação;
- **Coincidência:** deve trazer-se a coincidência cedo para permitir que o tempo construa um significado a partir dela; nunca use a coincidência para ter um ponto de viragem no final; isso é o uso do deus ex machina;

- **Ponto de Vista dentro da Cena:** cada história é ambientada num tempo e num lugar específicos, ainda assim, enquanto imaginamos os eventos, onde estamos no espaço para visualizar a ação? Esse é o ponto de vista, o ângulo físico que usamos para descrever o comportamento das nossas personagens, a sua interação com os outros e com o ambiente; o modo como escolhemos o Ponto de Vista tem enorme influência na maneira como o leitor reage à cena e no modo como vai ser filmada;
- **Ponto de Vista da história:** contar a história do ponto de vista do protagonista, fazer com ele seja o centro de toda a história, enriquece a narrativa;

- **EXERCÍCIO:** leia a sua proposta e verifique: Qual é o incidente incitante? Tem força? Está bem colocado? Que jornada provoca? Qual a espinha da história que desenha? Desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista? Desperta-lhe o desejo de restabelecer o equilíbrio? Lança a jornada do protagonista?

- **Design dos atos:** como uma sinfonia que se desdobra em três, quatro ou mais movimentos, a história é contada em movimentos chamados atos – a macroestrutura da história;
- **Beats:** mudanças de padrão de comportamento humano que constroem cenas; idealmente toda a cena se transforma num ponto de viragem, no qual os valores em questão vão do negativo ao positivo ou do positivo ao negativo, criando uma mudança significativa, porém menor, nas suas vidas;
- **Sequência:** uma série de cenas constrói uma sequência que culmina numa cena com um impacto **moderado** nas personagens, virando ou mudando valores para melhor ou para pior, num grau maior do que em qualquer cena;
- **Ato:** é construído por uma série de sequências cujo clímax é uma cena que cria uma reversão maior na vida das personagens;

- **Crise:** é a terceira parte do design em cinco partes; significa decisão; as personagens agem espontaneamente de cada vez que falam ou agem, a cada cena tomam uma decisão, decidem fazer uma coisa e não fazer outra; crise significa **oportunidade** e significa **perigo** - a jornada que o protagonista empreendeu está a chegar ao fim, a sua próxima ação é a última como se não houvesse amanhã! Não há segunda oportunidade; é o momento de maior tensão na história; desde o incidente iniciante que o espectador aguarda pela crise, momento em que o protagonista estará cara a cara com as forças do antagonismo; a crise deve ser um verdadeiro dilema, uma escolha entre bens irreconciliáveis; esse dilema confronta o protagonista que deve tomar uma decisão;

- **Crise dentro do clímax:** A ação que o protagonista escolhe, transforma-se no evento consumado da história, causando um clímax positivo, negativo ou ironicamente positivo/negativo; se, contudo, o protagonista fizer a ação no clímax nós voltarmos a abrir um fosso entre a expectativa e o resultado, se conseguirmos separar a probabilidade da necessidade mais uma vez, então, podemos criar um fecho magistral, é o que sucede quando se escreve o clímax tendo no seu interior um ponto de viragem;
- **Clímax:** é a quarta parte de uma estrutura em cinco partes; deve ser repleta de significado e não de efeitos especiais; significa uma revolução de valores, indo do positivo ao negativo ou do negativo ao positivo com ou sem ironia, um valor mudado com carga máxima de valor absoluto e sobretudo irreversível;

- **Clímax:** uma vez que o clímax está nas suas mãos, as histórias são reescritas, de forma significativa, para trás e não para a frente; o fluxo da vida move da causa ao efeito, mas o fluxo da criatividade frequentemente vai do efeito à causa; uma ideia para o clímax surge sem suporte na nossa imaginação, então, vamos trabalhar de trás para a frente para sustentá-lo na realidade ficcional, suprimindo os comos e os porquês; trabalhamos a partir do final para ter a certeza que a ideia e a contraideia, as imagens, os beats, as ações e os diálogos de alguma forma se relacionam e vão dando pistas para esse momento que é o clímax; se elas podem ser cortadas sem afetar o impacto do final, elas devem ser cortadas;

- **Clímax – inevitável e inesperado:** Nas palavras de Aristóteles, um final deve ser inevitável e inesperado; inevitável no sentido de que quando o incidente iniciante ocorre, tudo parece possível, mas no clímax, quando o público recorda o que viu, deve sentir que o caminho que a narrativa tomou era o único possível; mas ao mesmo tempo deve ser inesperado, acontecendo de uma forma que o público não pôde antecipar;
- **Resolução:** é a quinta e última parte da estrutura em cinco partes, é qualquer material deixado após o clímax e tem três usos possíveis; primeiro, se a lógica da narrativa não deixar a oportunidade para uma subtrama atingir o clímax antes ou durante o clímax da trama central, ela precisará de uma cena própria no final; isso contudo, pode ser estranho; o coração emocional da história está na trama principal; além disso, o público estará a levantar-se para sair, e será forçado a sentar-se novamente para assistir a uma cena de interesse secundário;

- **Estrutura (Aristóteles):** deduziu que existe uma relação entre a extensão da história (quanto tempo leva a ser encenada) e o número de pontos de viragem – quanto mais longo o trabalho, maior o número de reversões (pontos de viragem);
- **Aristóteles – Um só ato:** Uma história pode ser contada num só ato – série de cenas que molda algumas sequências que constroem uma grande crónica, uma peça em um só ato, ou uma curta-metragem;
- **Estrutura e o perigo do clichê:** uma história em três atos requer quatro cenas memoráveis: o incidente iniciante que abre a história, o clímax do primeiro, segundo e terceiro atos; a multiplicação de clímax de ato é um convite ao clichê; a multiplicação de atos reduz o impacto dos clímax e resulta em repetição;

- **Ritmo dos atos:** o ritmo dos movimentos dos atos é estabelecido pela localização do Incidente iniciante da trama central; a estrutura de atos, portanto, varia enormemente; o número e localização das grandes viradas tanto para a trama principal quanto para as subtramas são escolhas feitas no jogo criativo entre o escritor e a história que quer contar e dependem da qualidade e número de protagonistas, fontes de antagonismo e gênero;
- **Final falso:** uma cena tão completa que pensamos que o filme acabou;
- **Ritmo:** a repetição é inimiga do ritmo; a dinâmica da história depende da alternância das suas cargas de valores;

- **Clímax de sequência:** é uma cena que causa uma reversão moderada;
- **Clímax de ato:** é uma cena que causa uma reversão maior;
- **Efeitos dos Pontos de viragem:** surpresa, curiosidade crescente, visão e nova direção;

- **A natureza da escolha /Pontos de Viragem:** Um ponto de viragem está centrado na escolha que a personagem faz sob pressão ao agir de um modo ou de outro na busca do seu desejo; a natureza humana dita que nós vamos sempre escolher o “bom” ou o “certo”, de acordo com o que percebemos ser o “bom” e o “certo”; é impossível fazer de outra maneira; portanto, se uma personagem é colocada numa situação em que deve escolher entre uma bondade e uma maldade, entre o certo ou o errado, o público, conhecendo o ponto de vista da personagem, saberá antecipadamente o que ele vai escolher;
- **A escolha entre o bem e o mal ou entre o certo e o errado não é uma escolha;**

- **(Antígona) a verdadeira escolha:** A verdadeira escolha é um **dilema**; ocorre entre duas situações, primeiro uma escolha entre irreconciliáveis (do ponto de vista da personagem duas coisas são desejáveis, mas as circunstâncias forçam-na a escolher apenas uma delas); segundo, duas coisas são indesejáveis, não quer nenhuma delas mas as circunstâncias forçam-no a escolher uma;
- **Quando a personagem escolhe num dilema essa é uma poderosa expressão da sua natureza humana e do mundo em que ela vive;**

- **Design da Cena:** a cena é uma história em miniatura; uma ação através do conflito em unidade ou continuidade de tempo e espaço que transforma as cargas da condição de vida da personagem; em teoria não há limites para a duração e a localização de uma cena; não importa a locação ou a duração, uma cena é unificada ao redor do desejo, ação, conflito e mudança; em cada cena, uma personagem procura um desejo relativo a esse mesmo tempo e lugar; é o objetivo da cena;
- **Objetivo da cena:** deve ser uma parte, um aspecto do super objetivo ou espinha, da jornada que vai do incidente iniciante ao clímax da história; dentro da cena, a personagem abre o seu objetivo de cena ao escolher, sob pressão, uma ação ou outra; de qualquer forma a essa ação segue-se sempre uma reação que a personagem não antecipou; uma cena deve causar mudanças menores, mas significantes;

- **Análise da Cena - Texto e subtexto:** texto significa a superfície sensorial de uma obra de arte; no cinema, são as imagens no ecrã, a banda sonora, os diálogos, efeitos sonoros, o que vemos, o que ouvimos, o que as personagens dizem; o subtexto é a vida sob essa superfície – pensamento e sentimento tanto conscientes quanto inconscientes, escondidos pelo comportamento;
- **Nada pode ser o que parece:** é preciso estar sempre atento à duplicidade da vida, tudo existe em dois níveis, por isso deve ser escrito em dois níveis, deve escrever-se apontando para uma dualidade simultânea, primeiro, o escritor deve criar uma descrição verbal da superfície sensorial da vida, visão, e som, atividade e conversa; segundo, deve criar o mundo interno do desejo consciente e inconsciente, ação e reação; como na realidade, na ficção deve encobrir-se a verdade com uma máscara viva, os verdadeiros pensamentos e sentimentos das personagens devem estar sob o que dizem ou o que fazem;

- **Análise da Cena:** a cena não é sobre o que parece ser, é sobre algo mais que é o que fará a cena funcionar; deve haver sempre um subtexto, uma vida interna que contrasta ou contradiz o texto;
- **Técnicas de análise da cena:** usam-se cinco passos para analisar a qualidade e eficácia de uma cena;
- **Primeiro passo - definir o conflito:** primeiro perguntamos quem guia, motiva ou faz com que a cena aconteça? Qualquer personagem ou força pode guiar uma cena, um objeto inanimado pode guiar uma cena ou um ato da natureza; depois, olha-se para o texto e subtexto e descobre-se qual o desejo da personagem que guia a cena: o que é que ele quer? Depois descobrimos quais são as forças de antagonismo que bloqueiam o desejo; depois de identificar as forças de antagonismo, perguntamos o que desejam elas?

- **Segundo passo – anote o valor de abertura:** identifique o valor em questão na cena e anote a sua carga positiva ou negativa, na abertura da cena;
- **Terceiro passo – partir a cena em beats:** observe o que a personagem parece fazer, e o que ela realmente está fazendo (subtexto); as frases que descrevem a ação no subtexto, não descrevem a atividade da personagem em termos literais; elas vão mais longe, nomeiam a ação essencial da personagem com conotações emotivas; a seguir verificar qual a reação que essa ação provocou; use o mesmo procedimento para todas as ações/reações (beats) da cena;
- **Quarto passo – valor do desfecho:** no final da cena qual é o valor em termos de positivo e negativo, se for o mesmo da abertura então a cena está errada porque nada mudou, nada aconteceu;

➤ **Quinto passo – ponto de viragem:** verificar se está no lugar certo;

- **The resolution:** the denouement of any story is where all is brought to light, feelings are finally expressed and rewards for behaviour bestowed; denouement is a derivation of *dénouer*, meaning to unite, and that's what it is – the knots of plot are undone and complications unravelled; but it is also a tying up of loose ends – in a classically structured work there must be a pay-off for every set-up, no strand left unattended or forgotten;

- **Putting all together:** these building blocks are the primary colours of storytelling; to a greater or lesser extent they either occur in all stories, or else their absence has an implied narrative effect; in archetypal form these are the elements that come together to shape the skeleton of almost every story we see, read or hear; it sounds very simplistic, and in some senses it is, but like the alphabet or the notes on a musical stave, it is endlessly adaptable form; just how adaptable starts to become clear when we see how it lends itself to conveying a tragic tale;

- **Narrative perspectives:** By manipulating perspective in interactive stories the author enables the viewer to observe a narrative from multiple viewpoints; although these viewpoints are created by the author, their order of presentation is edited by the viewer;
- **Perspective in storytelling** has a long history; perspective enhances the interactive elements of the story by presenting alternative viewpoints both spatially and temporally;
- **The viewer navigates** a pathway through the narrative, creating an individual perspective that can be recounted to other audience members;
- **Retelling** the story in this way allows the audience to become aware of multiple perspectives of the story;

- **The Loop: If, Then, Go to:** Manovich identified the loop as a new narrative form appropriate to the computer age; basic computer programming languages use loops to perform the repetitive routines on data arrays; IF/THEN and GO TO statements manipulate the control flow of program code to execute run-time instructions as a non-linear sequence;

- **Diálogo não é conversa:** o diálogo no cinema requer compreensão e economia; deve dizer o máximo que puder com o mínimo de palavras possível; deve ter direção – cada fala deve virar os Beats da cena; pela mudança de comportamento e sem repetição; deve ter um propósito; cada fala do diálogo executa um passo no design que constrói o arco da cena; o diálogo deve soar a uma conversa, usar um vocabulário informal e natural, com contradições e gírias, fale como as pessoas comuns e pense como os sábios (Aristóteles);
- **Guião silencioso:** nunca se escreve um diálogo para dizer alguma coisa que se pode mostrar;

- **Embodied sounds:** describes speech as encoded sound where the listener must decode it using linguistic tools to associate meaning; music is embodied sound which requires no code for understanding; it can be experienced directly without analysis; in between speech and music are sound effects which are half language, half music;

- **Silent-era techniques:** Arnheim notes that many sounds can be left out of the film audio-mix as long as the essentials are present. The audio does not have to be real; it has to fit with the visual information the audience is receiving. On the intelligibility of the film image, Arnheim compares film to music, where the use of pre-defined musical scales allows specific patterns to be created; the formalised structure of black-and-white film places white on black or black on white to create striking visuals, avoiding indeterminate tones; silent-era techniques transcend simple visualisation of the narrative and included the superimposition techniques to convey abstract concepts;

- **Musical motifs:** enable the audience to have informed expectations as to what is going to happen; people respond to music in a similar way when in groups, which explains its power to draw audiences together; the musical motif is used to anchor an audience to parts of the story; it directs the audience's attention to what the director wants them to concentrate on at any particular time; in some films, characters will have a musical motif assigned to them, or a specific emotion may have its own chorus;

- **Using music:** in this way in film is similar to how we consider sound in everyday life; ambient audio reminds us of the world around us and everything that exists in it; ambient music tracks can subtly take us from one scene to another; incorporating their respective changes in pace on mood; this helps to create seamless edits where we are not aware of scenes changing but instead perceive only a single sequence; music can enhance the rhythm of a film sequence and help it flow more smoothly; music may even have originated to increase work efficiency through rhythmic organisation; however, music can conflict with demanding tasks that require concentration; it can distract and disrupt;

- **Music versus dialogue:** Storr states that the brain divides the processing of language and music not so much between words and music as between logic and emotion; emotional content is dealt with by the right hemisphere of the brain and conceptual thought is processed by the left; film-makers are appealing to both right and left hemispheres when they incorporate both music and dialogue into a single scene;

- Music can perfectly capture and **communicate the mood of a scene** in a film and promotes story development and progression; it can be used to convey the inner thoughts of characters as they speak; in this way, music can enhance an actor's performance; it can communicate the emotional meaning of spoken words when running parallel with them;

- **Sound elements of film:** every sound details must be considered in terms of its influence on, and interpretation by an audience; it is one of the most visceral, subtle tools available to filmmakers;