

Como criar uma Narrativa

7 pontos para contar uma história

Elementos da Narrativa

- **Qual é o tema da história?**
- **Quem participa da história?**
- **O que acontece na história?**
- **Quem conta a história?**
- **Onde a história se passa?**
- **Quando essa história se passa ou é contada?**
- **Como deve ser a história?**

1. Elementos Narrativos

- Tema
- Ponto de Vista do Narrador
- Personagem
- Cenário - Espaço
- Tempo
- Enredo
- Conflito

2. Ponto de vista do Narrador

- 1 **Foco narrativo, ou ponto de vista:** É o elemento estrutural da narrativa que é a perspectiva pela qual se conta uma história.
- 2 É a **posição a qual o narrador**, enquanto narrante ou voz da narração, conta a história.
- 3 **Narrador:** É quem narra a história, podendo ser:
 - a) Narrador-Onisciente - estando na terceira pessoa, observador, tem conhecimento da história e das personagens, observa e conta o que está acontecendo ou aconteceu. Ele está fora da história, isto é, não se confunde com nenhum dos personagens;
 - b) Narrador - Personagem - estando na primeira pessoa; narra e participa da história, narra os fatos à medida em que acontecem, sem poder prever os acontecimentos com as outras personagens.

3. Personagem

1 Personagens são seres fictícios da trama, ligam-se aos fatos que geram os conflitos e ações. Dá-se o nome de protagonista à personagem principal, esta personagem pode ser uma pessoa, animal ou objeto inanimado. O número de personagens varia, é conforme a vontade do romancista e as necessidades dos dramas. O mínimo são duas personagens para que o conflito se estabeleça.

2 Tipos de Personagens: **a) Protagonista:** é o personagem principal ou o herói, tem o papel central, é fundamental para o desenvolvimento da ação. **b) Personagem secundária:** tem um papel de menor relevo que o protagonista, mas importante para o desenrolar da ação. **c) Antagonista:** papel com sentido oposto; opositor; adversário. Ele é contra alguém ou algo. **d) Figurante:** tem um papel sem importância no desenrolar da ação, cumpre o papel de ilustrar um ambiente ou um espaço social de que é representante.

Tudo o que ocupa um espaço e pratica uma ação, até involuntária, pode ser considerado um personagem.

4. Cenário - Espaço

Espaço ou Cenário – é o ambiente físico onde as ações vão acontecendo ou são desenvolvidas.

O Espaço serve de cenário à ação, onde as personagens se movem.

Observe ao lado exemplos de espaços ou ambientes diferentes. Quais são os ambientes onde os fatos estão acontecendo?



4. Cenário - Espaço

Espaço ou Ambiente social: é constituído pelo ambiente social, representado pelas personagens figurantes. Exemplo um cenário de favela, cortiço, etc. –

Espaço ou Ambiente psicológico: espaço interior da personagem, incluindo as vivências subjetivas, pessoais, pensamentos e sentimentos, cheio de sonhos e desejos que prevalecem nas narrativas intimistas.

O espaço ou ambiente: pode ser desde uma praia a um lago congelado. Conforme o espaço ou ambiente os fatos narrados se desenrolam.

5. Tempo

O tempo pode ser:

- **Cronológico ou tempo da história** - apresenta uma sucessão cronológica dos acontecimentos narrados. Vai do início ao fim da história. Exemplos: um dia, um mês, três anos.
- O **tempo da história** nem sempre coincide com o tempo em que ela foi escrita ou publicada.
- Cuidado para não confundir o **tempo do narrador com o tempo da ação**.
- **Tempo da história** - faz referência à época ou período histórico em que a ação acontece.

5. Tempo

Tempo psicológico - (memória de quem narra, flash-back , ou uma volta ao tempo, feito pelo narrador). É subjetivo, vivido ou sentido pela personagem, estando em consonância com o seu estado de espírito.

Tempo do discurso - é o que resulta da forma como é tratado ou elaborado o tempo da história pelo narrador.

Sua **narrativa dos acontecimentos** pode ser por:

- a) Ordem linear;
- b) Com alteração da ordem temporal, recorrendo à analepse ou à prolepse (antecipação de acontecimentos futuros) ;
- c) Ao ritmo dos acontecimentos, como na cena com diálogo a um ritmo diferente, recorrendo ao resumo ou sumário, à elipse e à pausa;

Na construção do tempo de uma narrativa, deve-se, em primeiro, determinar o momento em que as ações acontecerão, depois escolher os verbos, advérbios e locuções adverbiais conforme o tempo determinado.

6. Enredo

- 1** O enredo é a trama, ou seja, o conjunto de acontecimentos que fazem a narrativa desenrolar-se, o que está envolvido na trama que precisa ser resolvido, e a sua resolução. O gênero que predomina no enredo é a narrativa.
- 2** Todo enredo apresenta: Início, desenvolvimento, clímax e desfecho. O enredo se relaciona com os objetivos de um ou mais personagens na história.
- 3** Características de um enredo: a) Emprego de verbos de ação que dão a movimentação das personagens ; b) Centrado em um conflito; c) Pode ser linear ou não linear;
- 4** Situação inicial - apresentação dos personagens e espaço. Quebra da situação Inicial - com um acontecimento modificador da situação exposta. Conflito - situação a ser resolvida, que desestabiliza as personagens e acontecimentos. Clímax - ponto de maior tensão, ou mais intenso na narrativa. Desfecho - solução do conflito. Nem sempre a solução traz um final feliz.

6. Enredo

Situação inicial - apresentação dos personagens, do espaço e tempo.

Quebra da Situação Inicial - com um acontecimento modificador da situação exposta.

Conflito - situação a ser resolvida, que desestabiliza as personagens e acontecimentos.

Clímax - ponto de maior tensão, ou mais intenso na narrativa.

Desfecho - solução do conflito. Nem sempre a solução traz um final feliz.

6. Enredo – Jornada do Herói

Herói - o personagem principal vive seu cotidiano em seu mundo ordinário. De início uma pessoa comum, até um incidente levá-lo a uma viagem ao desconhecido, atrás de algo muito importante (objeto ou pessoa). Ele recebe a ajuda de um mentor e enfrenta as forças do mal, vencendo-as em uma batalha grandiosa e decisiva.

Aventura - No enredo de aventura, o herói busca uma nova vida e de autoconhecimento, esta busca é o ponto central da história.

ETAPAS DA JORNADA

01. MUNDO COMUM
02. CHAMADO À AVENTURA
03. RECUSA DO CHAMADO
04. ENCONTRO COM O MENTOR
05. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR
06. TESTES, ALIADOS, INIMIGOS
07. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA
08. PROVAÇÃO
09. RECOMPENSA (APANHANDO A ESPADA)
10. CAMINHO DE VOLTA
11. RESSUREIÇÃO
12. RETORNO COM O ELIXIR

6. Exemplo



6. Enredo

A Vingança - A personagem está em seu cotidiano no início da história. Numa situação de extremo conforto, ou de tanta escassez que valoriza pouquíssimas coisas. Algo grave acontece por culpa de alguém, e altera drasticamente o mundo do protagonista, virando-o de ponta cabeça o que causa uma desorientação profunda. Assim, ele parte em busca de uma vingança. A vingança é um tema por deveras violento.

O Amor - A história segue essa sequência: duas pessoas se encontram e se amam, algo impede que elas fiquem juntas, e no fim elas conseguem ou não vencer os obstáculos. Ou uma pessoa ama a outra, enfrentando obstáculos para conseguir ou não ser correspondida. O amor não deve triunfar facilmente. Os obstáculos devem ser inúmeros e quase intransponíveis.

6. Enredo

A Busca / Resgate - Um enredo da Jornada do Herói sem grandiosidade. Começa em seu mundo ordinário, e um incidente ou chamado, leva-o a uma jornada para recuperar ou achar algo específico.

A Fuga / A Perseguição - Em geral liga-se ao personagem principal que é perseguido por algo ou alguém. Em dado momento, geralmente na metade final, os papéis podem sofrer uma inversão: e o perseguidor passar a ser o perseguido e caçado. Se isolarmos os personagens em um ambiente fechado, a tensão pode chegar um elevadíssimo grau de suspense.

Aventura - No enredo de aventura, o herói busca uma nova vida e de autoconhecimento, esta busca é o ponto central da história.

6. Enredo

O Isolado - O protagonista perseguido, diferente, incomum. É isolado, mas precisa decidir enfrentar ou não os obstáculos. Pode ser heróico como o Super-Homem, ou um anti-herói como Drácula, Frankenstein, Wolverine.

O Poder / O Desejo / Ascensão e Queda - Histórias de ascensão e/ou queda de um personagem, enredo de poder e desejo. Ele começa pobre, e vai tornando-se poderoso e corrompido por esse poder, no final pode cair em desgraça ou aprender uma lição. Exemplos: Cidadão Kane, Poderoso Chefão, Apocalipse Now.

O Underdog - O personagem como inferior, incapaz, e tem a chance de provar suas qualidades lutando contra um obstáculo difícil. Exemplos filmes de esporte e amor adolescente.

6. Enredo

Luta contra o Sistema - A luta é maior. Neste enredo, a vitória é praticamente impossível e o personagem acaba esmagado. Exemplo Mohandas Gandhi.

Transformação / Maturidade - Histórias que tratam de conflitos interiores relacionados a mudanças de idade e construção da personalidade. Com a maturidade, a transformação vem também com as mudanças físicas e de uma redescoberta do próprio corpo.

7. Conflito

- 1 O Conflito é o choque de elementos que são contrários, a discórdia ou antagonismo que acontece no enredo. Em um dado momento, surge uma situação a ser resolvida, que quebra a estabilidade do personagens e acontecimentos.
- 2 O conflito pode ser: a) **Conflito Interno** - está no personagem. Ele próprio é sua limitação e obstáculo, isto é, seu corpo, sua mente, seus sentimentos que o atrapalham. b) **Conflito Pessoal** - conflitos com outras pessoas. Alguém se coloca como obstáculo para o personagem e seu objetivo, com clara intenção de impedi-lo. O mais básico dos conflitos pessoais ocorre entre heróis e vilões
- 3 Desfecho ou desenlace ou conclusão: é a solução do conflito, a parte final, que pode ser boa, má, surpreendente, trágica, cômica ou feliz. É a conclusão da narração, pois tudo que ficou pendente durante o desenrolar da trama é explicado, montando o quebra-cabeça que é a história.

7. Estilos de Narrativas

- **Romance** - É uma narrativa longa que pode ser dividida em capítulos, com diferentes personagens envolvidos em uma história principal como também histórias paralelas a essa, apresentando espaço e tempo que podem variar.
- **Novela** - É um texto narrativo de tamanho intermediário entre o conto e o romance. Como qualquer narrativa, apresenta espaço, tempo, enredo, narrador e personagens
- **Conto** - é um gênero literário que também possui uma narrativa curta e tem sua origem da necessidade humana de contar e ouvir histórias. Passa por narrativas orais de povos antigos, trilhando pelos gregos e romanos, pelas lendas orientais, parábolas bíblicas, novelas medievais, até chegar a nós como é conhecido hoje. Um conto pode ser ficcional, fantástico, uma história real ou um conto de fadas.
- **Crônica** – Pode ser jornalística ou histórica. A jornalística é uma coluna de periódicos, assinada, dedicada a um assunto (atividades culturais, política, ciências, economia, desportos etc.) ou à vida cotidiana, contendo notícias, comentários, opiniões, às vezes críticas ou polêmicas. A histórica é a compilação de fatos históricos apresentados segundo a ordem de sucessão no tempo [Originalmente a crônica limitava-se a relatos verídicos e nobres; a partir do sXIX passou a refletir tb. a vida social, a política, os costumes, o cotidiano etc.
- **Fábula** – é uma narrativa curta , em prosa ou verso, com personagens animais que agem como seres humanos, e que ilustra um preceito moral. Portanto, é a narração de uma aventuras e de fatos (imaginários ou não); fabulação.

Como criar uma narrativa

- 1 Ideia central – Narrativa – Foco da ideia;
- 2 Descreve a cena onde vai acontecer – Descrever detalhes, horários, ambiente;
- 3 Dar espaço para a pessoa interagir. Abrir para interação ;
- 4 Use e abuse do sensorial: imagens, sons, vídeos, explora as sensações (medo, prazer, ...);
- 5 Aborde o problema. Definir Conflito. Definir o problema principal de sua história. Ex: música de suspense;
- 6 Momento de trazer a solução. O que você propõem de solução;
- 7 Trabalhar o futuro desejável;
- 8 Como fazer narrativa: Gerar um contexto -> Chamar a atenção do público -> Aprofundar o tema -> Criar uma linha de raciocínio (começo, meio e fim) -> Criar uma conexão entre você e seu telespectador (Contar uma história pessoal) -> Definir seu público alvo -> Despertar um desejo no seu público -> A pessoas tem que despertar o interesse no seu tema