

# Quarto Setor

Que segredos  
habitam nesse  
universo?

Faça personagens  
humanos (ou  
não).

Siga a batida  
certa. Sua  
história deve ter  
ritmo.

Seria clichê ou  
princípio?

ROTEIRIZANDO  
**GABRIEL HERDY**

CRIANDO  
**MUNDOS**

CRIANDO  
**PERSONAGENS**

CRIANDO  
**HISTÓRIAS**

CRIANDO  
**JORNADAS**

# CONTEÚDO

## CAPÍTULO 1 - CRIANDO MUNDOS

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. GÊNERO                        | 4 |
| 2. UNIVERSO                      | 4 |
| 2.1 O QUE EXISTE NESSE UNIVERSO? | 4 |
| 2.2 COMO É O SEU MUNDO?          | 5 |
| 3. SOCIEDADE                     | 5 |
| 3.1 MÉTODO DO CONTEXTO HISTÓRICO | 5 |

## CAPÍTULO 2 - CRIANDO PERSONAGENS

|                        |   |
|------------------------|---|
| 4. PERSONAGENS         | 7 |
| 4.1 MÉTODOS DE CRIAÇÃO | 7 |
| MÉTODO COMBO GUIA      | 8 |

## CAPÍTULO 3 - CRIANDO HISTÓRIAS

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 5. PRINCÍPIOS DA ESCRITA       | 10 |
| 5.1 ESTRUTURAS DE UMA HISTÓRIA | 10 |
| 5.2 PERCURSO NARRATIVO         | 11 |

## CAPÍTULO 4 - CRIANDO JORNADAS

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 6. A JORNADA DO HEROI | 13 |
|-----------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| CONCLUSÃO                  | 17 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 17 |
| CRÉDITOS                   | 17 |

# *Quarto Setor*

Que segredos  
habitam nesse  
universo?

ROTEIRIZANDO  
**GABRIEL HERDY**

CRIANDO  
**MUNDOS**

## 1. GÊNERO

A escolha do gênero é o primeiro passo para planejar sua história. Ele te abrirá opções novas a cada novo passo. Uma comédia permite personagens “monoemotivos” como a dona da livraria que está sempre sorridente, enquanto romances permitem cenas clichês, pois fazem parte do estilo. Escolha sabiamente. Aproveite, misture, explore!

Existem gêneros clássicos

FANTASIA SCI-FI ROMANCE DRAMA SUSPENSE COMÉDIA

E subgêneros dentro deles também

COMÉDIA: PASTELÃO ROMÂNTICA SITCOM PARÓDIA SÁTIRA

Inclusive gêneros de enredos

CRESCIMENTO REDENÇÃO EDUCAÇÃO SOCIAL HISTÓRICO

## 2. UNIVERSO

Agora é a hora de iniciar a criação. Não se preocupe se não conseguiu decidir seu gênero ainda, as vezes ele só irá se manifestar enquanto você planeja sua história. Lembre-se, não existem regras, este é um guia para auxiliar a inspiração.

### 2.1 O QUE EXISTE NESSE UNIVERSO?



MAGIA/PARANORMALIDADE



ALIENS



MUTANTES

Essa etapa é o fundamento de sua história, portanto, pense no assunto que te faz sentir uma emoção. Para algumas pessoas serão coisas **BIZARRAS**, para outras a nossa própria **REALIDADE** pode instigar.

## 2.2 COMO É O SEU MUNDO?



Essa etapa pode causar atrasos para os que decidiram seguir fantasias e ficções científicas. Toda inspiração é bem vinda, porém não deixe que essa etapa tome muito do seu tempo logo no início, pois pode ser desgastante e acabar no famoso bloqueio criativo. Vamos tentar ir de forma mais ágil da seguinte forma:

Pense na **GEOLOGIA E GEOGRAFIA** tendo em mente que sociedades crescem em torno de terras férteis e fontes de água.

Pense na **BIOLOGIA (FAUNA E FLORA)** como Darwin: as espécies que existem sobreviveram a seleção natural por algum motivo, elas completam algum espaço naquele ecossistema.

## 3. SOCIEDADE

Essa é a etapa do **CONTEXTO HISTÓRICO** de sua sociedade, por isso é muito importante ter cuidado com o *Complexo de Tolkien* nesse momento; nem toda história necessita de um mundo novo completamente detalhado e mesmo as que precisam tem de ter atenção quanto a forma que serão contadas. Fantasias de elfos, duentes, ogros e bruxas estão no imaginário coletivo há séculos, portanto ao construir contextos que envolvam novas raças e espécies os faça com novos olhos; uma releitura.

*Game of Thrones* explora a fantasia de dragões e magia sem que estes sejam o combustível de sua história. As **RELAÇÕES INTERPESSOAIS** tomam a frente e movem os personagens em um viés de emoções. Seus conflitos não são “ela irá nos queimar com os dragões”, e sim “ela irá tomar o poder e nos colocar em guerra”, os dragões são apenas a forma que ela fará isso.

Portanto, mesmo que não exista um único humano em sua história, foque nas relações interpessoais e as **EMOÇÕES E CONFLITOS** decorrentes destas.

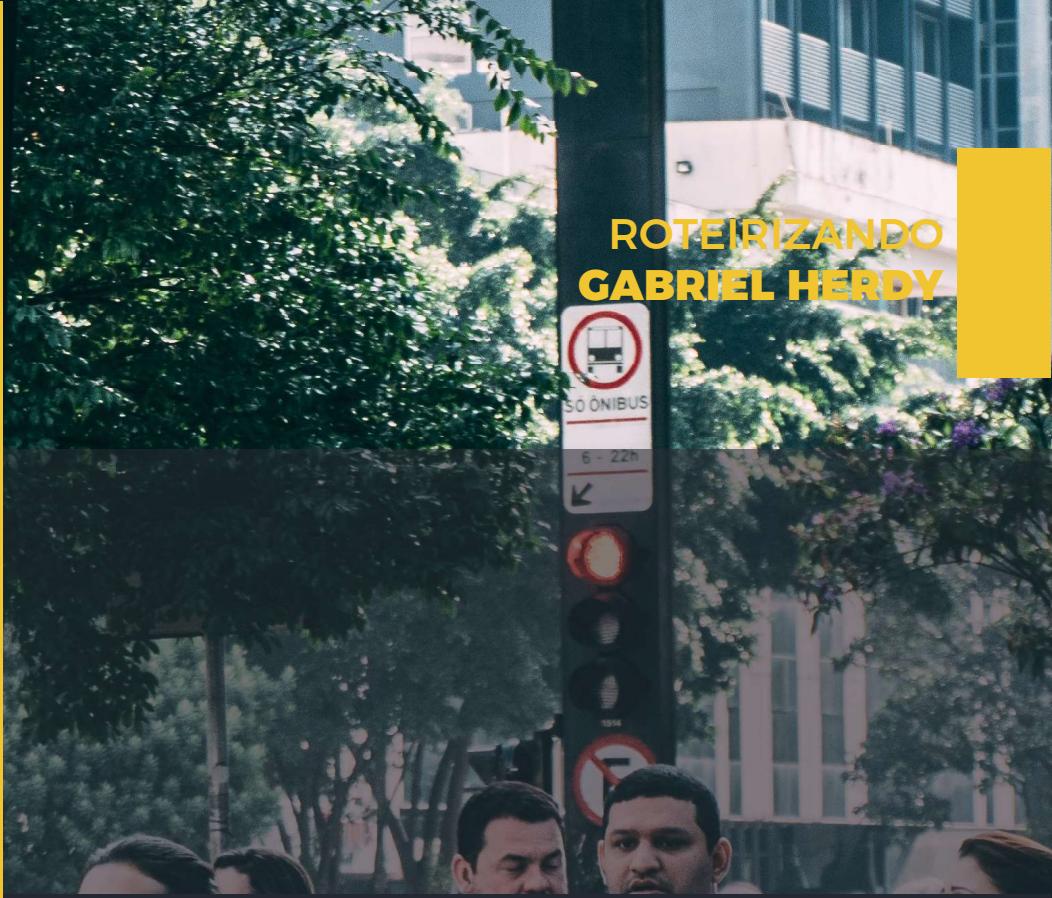
## 3.1 MÉTODO DO CONTEXTO HISTÓRICO



Um método simples e eficaz para alinhar seu contexto histórico é o método do “Por quê?”. Basta responder “Como é a sociedade atualmente?” e em seguida se questionar o porquê daquilo.

# Quarto Setor

Faça personagens  
humanos (ou  
não).



ROTEIRIZANDO  
**GABRIEL HERDY**

CRIANDO  
**PERSONAGENS**



## 4. PERSONAGENS

**“Ninguém é 100% bom ou 100% ruim”**

Personagens devem possuir uma dualidade, isto é o mesmo que dizer que ninguém é 100% bom ou 100% ruim. Faça-os imperfeitos e foque na identificação. Sem identificação seu leitor ou espectador não irá se importar com os altos e baixos da sua história. Portanto, crie pessoas verossímeis para que até mesmo o herói cometa falhas e o vilão possa ser compreendido.

### 4.1 MÉTODOS DE CRIAÇÃO

#### QUALIDADES X DEFEITOS

Selecione o mesmo número de qualidades e defeitos para seus personagens.  
Ex.: Ambioso / Egocêntrico

1

#### MAPA ASTRAL

Crie um mapa astral para seus personagens e veja detalhadamente suas características.  
*(Recomendado para personagens secundários)*

2

#### COMBO GUIA

Siga um guia de características para construir personagens bem detalhados

3

## MÉTODO COMBO GUIA

O método COMBO GUIA se baseia nos conceitos de mapa astral, porém com maior precisão de modelamento ao deixar as lacunas em aberto. Preencha os elementos com as características para cada personagem, lembrando de sempre criar uma dualidade de qualidades e defeitos.

### ESSÊNCIA

#### O QUE MOVE ESSA PESSOA NA VIDA

A Essência deve ser aquilo que, independente da situação, a pessoa se manterá fiel. É o desejo constante que a motiva.

### IDENTIDADE

#### COMO A PESSOA É VISTA PELOS OUTROS

A identidade é a forma como os outros veem aquela pessoa antes de conhecê-la profundamente. Sua primeira impressão.

### EMOÇÃO

#### COMO A PESSOA LIDA COM SENTIMENTOS

A emoção é a forma como esta pessoa lida com os problemas dentro de si. Como ela processa sentimentos.

### COMUNICAÇÃO

#### DE QUE FORMA ELA SE COMUNICA COM O MUNDO?

### RELACIONAMENTOS

#### COMO ELA SE RELACIONA COM AS PESSOAS?

### FORÇA INTERIOR

#### DE QUE FORMA ESSA PESSOA AGE?

### CREENÇAS

#### NO QUE ELA ACREDITA?

### INSEGURANÇAS

#### QUAIS SÃO SUAS INSEGURANÇAS?

# Quarto Setor

Siga a batida  
certa. Sua  
história deve ter  
ritmo.

ROTEIRIZANDO  
**GABRIEL HERDY**

CRIANDO  
**HISTÓRIAS**

## 5. PRINCÍPIOS DA ESCRITA

Nessa etapa do livro iremos ver elementos mais teóricos de como estruturar uma história, pois eles serão as matérias primas de seu percurso narrativo. Como grande referência dessa série e principalmente deste capítulo temos o livro “Story” do Robert McKee e, seguindo seus ensinamentos digo a você, **REGRAS** são construções obrigatórias, por este motivo a escrita não tem regras e sim **PRINCÍPIOS**.

Princípios são elementos que vêm sendo utilizados há muito tempo e sempre funcionam, podendo ser usados como guias. Vejamos os exemplos a seguir:

Uma história necessita ter sempre um movimento constante para frente; um fluxo dinâmico que prende o público e o leva junto na jornada. Contudo, para que isso aconteça são necessárias mudanças há todo momento para atrair sua atenção.

Portanto, nosso primeiro princípio é o da mudança de valor. Um valor pode ser **POSITIVO** ou **NEGATIVO**. Hora sua história está caminhando positivamente, hora negativamente. Essas alterações de valor são chamadas de **EVENTOS**. Com isso temos que **EVENTOS DE VALOR** são **MUDANÇAS DE CARGAS POSITIVAS OU NEGATIVAS**.

“**EVENTOS DE VALOR  
MOVEM A HISTÓRIA  
PARA FRENTE**

### 5.1 ESTRUTURAS DE UMA HISTÓRIA

O **BEAT** (“batida”) é a menor parte de sua história. Ele é o responsável por criar o **RITMO** dos eventos de valor. Cada Beat consiste em uma pequena **MUDANÇA NO COMPORTAMENTO** dos seus personagens, normalmente proveniente de uma ação/reação.



Ex.: Seu personagem anda pela rua e ouve um barulho. Isto provocará uma mudança de comportamento, pois agora ele estará mais atento.

A **CENA** é o conjunto de beats. Em roteiros, cenas são as ações e diálogos que acontecem em determinado espaço e tempo. Se houver mudança de tempo (manhã, tarde e noite) ou local (sala para cozinha) muda-se a cena.

Ex.: INT. SALA DE ESTAR - MANHÃ

A **SEQUÊNCIA** é o conjunto de cenas que englobam um mesmo contexto. Aqui, o espaço-tempo pode mudar, porém o **ASSUNTO PERMANECE FIXO**. Outra questão a se ter em mente, é que o final de uma sequência *sempre* possui uma grande mudança de valor, isto é, se ela começou positiva, terminaria negativa e vice-versa.

Ex.: Um homem trabalha em seu escritório. O telefone toca e ele recebe a notícia de que sua mulher está em trabalho de parto. Ele parte para a garagem, pega seu carro, e dirige até o hospital. Lá, ele se junta a sua mulher e acompanha o nascimento de sua filha.

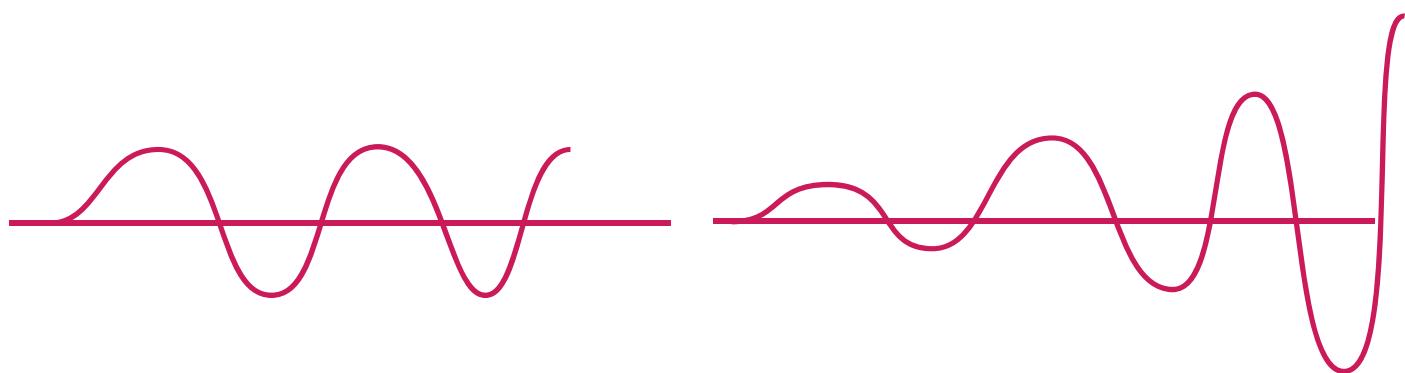
Por fim, os **ATOS** são o conjunto de sequências, que, assim como elas, se agrupam com coerência e temas. Eles são longas partes das histórias que culminam em uma *mudança de consciência* para o protagonista, chamado também de **PONTO DE VIRADA**.

Ex.: Introdução ao mundo do personagem até que ele descobre algo que mudaria a vida dele para sempre (Harry Potter).

## 5.2 PERCURSO NARRATIVO

Para finalizarmos este capítulo, que com toda certeza foi o mais teórico de todo esse guia, vamos ver como isso tudo deve ser aplicado à sua história:

- 1) Quando estiver escrevendo veja sempre de quanto em quanto tempo ocorre um **BEAT**, dessa forma você vai saber o ritmo da sua história e deduzir se está lenta demais.
- 2) Os eventos de valor **DEVEM** evoluir de intensidade. A cada passo na história, maior a consequência, tanto positiva, quanto negativa.



# Quarto Setor

Seria clichê ou  
princípio?

ROTEIRIZANDO  
**GABRIEL HERDY**

CRIANDO  
**JORNADAS**

## 6. A JORNADA DO HEROI

A Jornada do Herói, ou Monomito, é um daqueles assuntos que já foi discutido de todas as formas possíveis, e por mais que seja um clichê, merece nosso respeito, afinal ela é o “clichê original”, ou quase isso.

Digo isso, pois **JOSEPH CAMPBELL**, autor da teoria, a desenvolveu ao estudar as mitologias antigas, e assim, é correto afirmar que há mais de milênios estamos usando a Jornada do Herói como guia para criarmos nossas histórias. Até nos dias de hoje podemos encontrar essa estrutura em blockbusters hollywoodianos.

Logo, acredito ser impreterível à qualquer pessoa iniciante na arte da criação de histórias aprender esta fórmula e fazer com ela o que bem entender, afinal, devemos ter em mente que ela não é regra.

A **JORNADA DO HEROI** é **CÍCLICA** e dividida em **12 ETAPAS** com **3 ATOS**. Sendo assim, usando o que aprendemos no capítulo anterior, sabemos que o final de cada um desses atos irá culminar em um Ponto de Virada, momento em que o protagonista tem uma mudança de consciência, portanto, temos **2 PONTOS DE VIRADA**.



## I ATO

O I ato (lê-se “primeiro ato”) consiste nas **INTRODUÇÕES**. Aqui teremos a introdução ao nosso personagem e ao conflito principal.

### 1) MUNDO COMUM

Esse é o “status quo” do protagonista, seu **DIA-A-DIA**, seja ele bom, seja ruim. Aqui você apresenta ao público como é a vida dele naquele momento.

### 2) CHAMADO DA AVENTURA

Agora que seu público já conhece o cotidiano do protagonista fica mais fácil de mostrar quando algo diferente acontece. Esse é o momento em que algo **CONVIDA** o personagem a mudar.

### 3) RECUSA DO CHAMADO

Existem duas formas que essa etapa pode ter, ou algo/algum impede que seu protagonista aceite o chamado, ou ele mesmo está receoso de aceitar.

### 4) O AUXÍLIO

Essa etapa também pode vir de diversas formas, dentre elas estão:

- Encontro com um mentor ou algo com informações (ex.: um livro) que guiará o protagonista.
- Conselho ou frase de alguém que afeta o protagonista.
- Acontecimento maior que força o protagonista a aceitar o chamado.

## I PONTO DE VIRADA

No momento em que o protagonista tomou a decisão de aceitar o **CHAMADO DA AVENTURA** houve uma **MUDANÇA DE CONSCIÊNCIA** e por este motivo temos o I Ponto de Virada.

Aqui também finaliza o I ATO, e, como vimos no capítulo anterior, os atos terminam em mudanças irreversíveis. Seu protagonista aceitou o chamado e não irá voltar atrás.

## II ATO

O II ato consiste em todo o **DESENVOLVIMENTO** da história, incluindo o **CLÍMAX** (ponto mais alto da carga dramática).

## 5) PASSAGEM PELO LIMIAR

É o momento no qual o protagonista deixa o mundo comum para trás e inicia a sua jornada.

## 6) CAMINHO DE PROVAS

O caminho de seu personagem se transformará em uma **TRILHA DE OBSTÁCULOS** com desafios atrás de desafios. Ao longo de suas batalhas ele fará **INIMIGOS** e também **ALIADOS** que vão auxiliar sua jornada.

Obs.: Essa etapa é mais longa que as outras, pois é aqui também que pode ser inserido o inicio de um romance.

## 7) APROXIMAÇÃO

Nesse ponto o protagonista se **APROXIMA DE SEU MAIOR DESAFIO**. Essa etapa é muitas vezes chamada de “Caverna Profunda”, porque o costume é colocar os personagens em um lugar fechado a caminho de seu objetivo: uma caverna com armadilhas, uma montanha com um dragão, um labirinto com o minotauro; mas isto não é obrigatoriedade, visto que o dono de sua história é você.

## 8) PROVAÇÃO

Não chamarei esta etapa de “Batalha Final”, porque não necessariamente ela é a última, todavia aqui está o **CLÍMAX**, o ponto de **MAIOR CARGA DRAMÁTICA** da sua jornada. O protagonista deve lutar entre vida e morte.

## 9) GRANDE CONQUISTA

Se vitorioso, ele conquista seu desejo, seja ele um objeto ou alguém. Mas independente do resultado da batalha, o protagonista enfrentou a morte (sua ou de outros), e isto o mudou.

## II PONTO DE VIRADA

Tendo passado por tudo que passou, aquele personagem não pensa mais da mesma forma de quando iniciou sua jornada. A **PROVAÇÃO** provoca mais uma **MUDANÇA DE CONSCIÊNCIA** e por este motivo temos o II Ponto de Virada.

Vale ressaltar que o **CLÍMAX** aconteceu no **II ATO**, portanto, os 3 atos não indicam “começo, meio e fim” da forma em que estamos acostumados a pensar, em que o fim indica a batalha final.

Eles são sim “começo, meio e fim”, porém este fim, representado pelo **III ATO** é o momento de resoluções.

### III ATO

O III ato consiste nas **RESOLUÇÕES** provenientes do clímax. As vezes é inexistente em histórias ou muito pequeno como o famoso “e viveram felizes para sempre”.

#### 10) RECUSA DO RETORNO

A recusa ao retorno, assim como a recusa ao chamado, não necessariamente provém do protagonista. Nessa etapa, também chamada de **ESTRADA DE VOLTA** o personagem pode encontrar algum **IMPECILHO** externo, como uma perseguição, ou interno, como a crença de que, depois de tudo que passou, não consegue retornar ao que era.

#### 11) RESSURREIÇÃO

Muitas vezes há uma **REPETIÇÃO** do esquema vida-ou-morte aqui, mas graças a tudo que ele aprendeu, sai vitorioso e consegue emergir se transformando finalmente no **HEROI**.

#### 12) RETORNO

Também conhecida como **RETORNO COM O ELIXIR**, essa etapa finaliza a jornada com o heroi de volta ao seu mundo inicial junto de algo que ele traz consigo dessa aventura. Seja um prêmio ou mesmo só o conhecimento. Fato é, ele não vê o mundo da mesma forma e seu “mundo comum” jamais retornará a ser o mesmo.

FIM

## CONCLUSÃO

Este Ebook foi feito com o intuito de funcionar como guia para todos aqueles que desejam começar a criar histórias. Os quatro capítulos nesta edição estão ligados à primeira temporada da série **ROTEIRIZANDO** do canal **QUARTO SETOR** no YouTube.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Robert McKee - Story

Joseph Campbell - O Herói de Mil Faces

Syd Field - Manual de Roteiro

Chris Vogler - A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces

## CRÉDITOS

Quarto Setor, 2018.

*Todos os direitos reservados.*

Vetores projetados por Freepik.

Autoria e diagramação por Gabriel Herdy.

[contatoquartosetor@gmail.com](mailto:contatoquartosetor@gmail.com)

[www.youtube.com/quartosetor](http://www.youtube.com/quartosetor)

*Para todos que desejam transformar uma faísca em chamas*