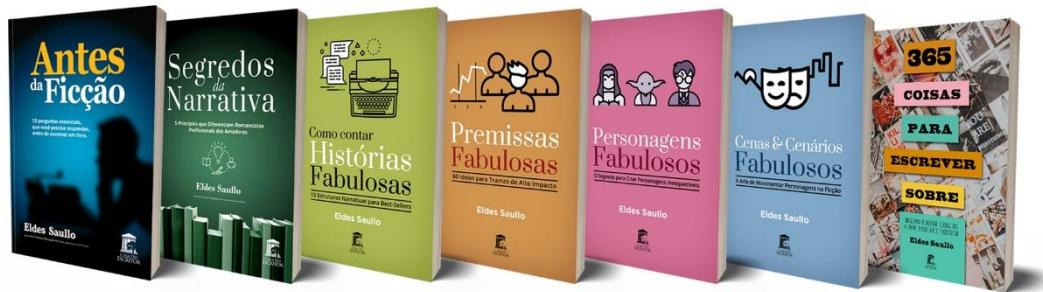


Eldes Saullo



Best-Seller

Como Criar Tramas e Personagens Fabulosos

Combo Romancista

7 Livros em 1



São Paulo
2022

Segredos do Best-Seller

Como criar tramas e personagens fabulosos

Combo Romancista - 7 livros em 1

de Eldes Saullo

Revisão

Marco Kern

Colaboração

Cristiane Ribeiro de Andrade

Produção Gráfica e Editorial

Casa do Escritor

Copyright © Eldes Saullo 2022. Reservados todos os direitos. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida por fotocópia, microfilme, processo fotomecânico ou eletrônico sem permissão expressa do autor.

Sobre o Autor



Meu nome é Eldes Saullo. Sou Escritor, Poeta, Professor e Editor.

Publiquei mais de duas dezenas de livros, com o propósito de ajudar pessoas a propagarem suas histórias e experiências (e consciências) através da escrita.

Nos últimos dez anos, dedique-me a escrever para quem escreve, criando conteúdos sobre escrita criativa e analítica, hábitos e métodos para aprimorar o ato de escrever e sobre marketing literário.

Sou um dos autores mais vendidos na Amazon Brasil.

“*O Hábito da Escrita em 21 Dias*” e “*Escrevendo Ficção Científica e Fantasia*” são seus livros mais vendidos.

Em 2019, lancei meu primeiro romance, “*A Vida é Doce: A História de Imigrantes Italianos em Busca da Felicidade no Brasil do Século XX*”.

Hoje já são 35 livros nas livrarias, 6 cursos online com mais de 3 mil alunos e mais de uma centena de autores publicados com a ajuda da minha consultoria, a **Casa do Escritor**.

Sou pai de quatro filhos e vivo em uma charmosa cidadezinha no Sul de Minas, onde me dedico à escrita e à edição de livros. E o que mais gosto de fazer é ensinar sobre como contar boas histórias.

Este livro reúne o conteúdo de sete e-books de Eldes Saullo:

Antes da Ficção, Segredos da Narrativa, Como Contar Histórias Fabulosas, Premissa Fabulosas, Personagens Fabulosos, Cenas & Cenários Fabulosos e 365 Coisas Para Escrever Sobre.

Índice

Livro 1 Antes da Ficção	9
Questão nº1: Para quem escrevo?	11
Questão nº2: Qual é o objetivo do meu livro?	13
Questão nº3: Por que meu leitor vai se importar com o livro?	15
Questão nº 4: Como minha abordagem é diferente?	16
Questão nº5: Qual é a melhor forma de apresentar minha perspectiva?	17
Questão nº 6: Esta é a hora de publicar meu livro? Por quê?	18
Questão nº7: Quando vou publicar meu livro?	19
Questão nº8: Como posso ir além do livro?	21
Questão nº9: Qual é o impacto do livro em minha obra?	22
Questão nº 10: Como farei com que meu livro chegue às mãos de mais e mais leitores?	23
Questão nº 11: Como posso ir além com o livro?	25
Questão nº 12: O que eu quero que o leitor faça depois de ler meu livro?	26
Questão nº 13: Como eu meço os resultados?	27
Agora é a sua vez.....	29
Livro 2 Segredos da Narrativa	34
1. O Princípio da Coesão	36
2. O Princípio do Tema	38
3. O Princípio da Necessidade.....	40
4. O Princípio da Mudança.....	42
5. O Princípio da Motivação	44
Livro 3 Como Contar Histórias Fabulosas.....	47
Três Atos e a Meta Narrativa	49
1. O Grande Dilema	55

2. <i>In Media Res</i>	57
3. <i>A Jornada do Herói de Joseph Campbell</i>	59
4. <i>A Jornada do Herói de Christopher Vogler</i>	62
5. <i>A Jornada do Herói de Eldes Saullo</i>	64
6. <i>A Jornada do Herói dos Sete Pontos</i>	66
7. <i>A Jornada do Herói de Kenn Adams ou da Pixar</i>	68
8. <i>Um Distúrbio e Duas Portas</i>	70
9. <i>Salve o Gato</i>	72
10. <i>A Tragédia Grega</i>	75
11. <i>A História Circular</i>	77
12. <i>As Crises Fichtianas</i>	79
13. <i>Kishōtenketsu</i>	82
Livro 4 Premissas Fabulosas	87
<i>60 Premissas Fabulosas</i>	89
<i>Exercício</i>	97
Livro 5 Personagens Fabulosos	101
<i>Um Universo de Histórias</i>	103
<i>Narrativa é Personagem</i>	105
<i>A Fórmula do Personagem</i>	107
<i>Os Personagens Necessários</i>	110
<i>Mudanças</i>	116
<i>Características</i>	120
<i>Desejo versus Necessidade</i>	128
<i>Crenças Imperfeitas</i>	130
<i>Defeitos de Caráter</i>	132
<i>As Forças Antagônicas</i>	134
<i>Arquétipos e Defeitos</i>	143

<i>Signos, Mitos e Imperfeições</i>	157
Livro 6 Cenas e Cenários Fabulosos	173
<i>Cena a Cena</i>	176
<i>As Quatro Partes de uma Trama Envolvente</i>	178
<i>Como Descrever Cenários Incríveis</i>	186
<i>Como Criar Cenas Irresistíveis</i>	190
<i>Mostre, não conte. Ou melhor, conte antes de mostrar</i>	197
<i>Como Escrever Diálogos Inesquecíveis</i>	200
Livro 7 365 Coisas Para Escrever Sobre	210
O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção	288
Eternize a História!	290

Antes da Ficção

**13 perguntas essenciais,
que você precisa responder,
antes de escrever um livro.**

Eldes Saullo

Livro 1

Antes da Ficção

“Não é a resposta que ilumina, mas a questão.”

~ Eugene Ionesco

Você sabe qual é a primeira estratégia de marketing de um livro de ficção?

Uma trama excepcional!

Ao agarrar o leitor com uma história arrebatadora, você dá um grande passo para ser bem-sucedido nas vendas.

Uma jornada de transformação de personagens bem construídos é capaz de transformar leitores em fãs.

Se você pretende ser uma escritora ou um escritor de ficção bem-sucedido, precisa contar excelentes histórias com regularidade.

Só assim, elas farão diferença e vão te ajudar a galgar os rankings e a conquistar os prêmios que farão de você um autor ou uma autora best-seller.

Pensar estrategicamente antes mesmo de escrever um livro te coloca à frente de muitos autores incautos e vai te poupar bastante tempo, esforço e também dinheiro no futuro.

Para ajudar você a pensar e refletir sobre estratégias como romancista de ficção, e a escrever livros mais transformadores, preparei essa lista de questões.

Tente responde-las antes de pensar em escrever um romance, uma novela, um conto.

Um caminho planejado é um caminho mais iluminado.
E com muito mais chances de colher melhores resultados.

Questão nº1: **Para quem escrevo?**

Escrever é uma coisa. Escrever com profundidade é outra.

Escrever de maneira clara e objetiva com profundidade é ainda mais desafiador.

É necessário ter uma bagagem artística, filosófica, antropológica e de vida.

Algumas pessoas têm tal facilidade desde as mais tenras idades, outras precisam se aprimorar.

Além disso, não há como não pensar na ponta final, no leitor que degustará seu livro.

Têm pessoas que escrevem para seus umbigos, ou como *hobby*, o que é natural e de grande valor.

No entanto, para ser bem lido, é necessário pensar no público-alvo.

Talvez em outra época fosse mais fácil atingir o topo dos rankings de vendas com um livro jorrado das entranhas de uma vez.

Hoje, e cada vez mais, o planejamento tem gerado mais Best-Sellers.

Planejar é o caminho indicado para criar uma trama que realmente ecoe na mente e, principalmente, no coração de muitos leitores.

E planejamento inclui pensar no público-alvo, em seu leitor ideal.

Com tantas opções de entretenimento disponíveis nos dias de hoje, se você não trabalhar essas questões antes de escrever, fica mais difícil corrigir a rota depois.

Se você deseja escrever um Best-Seller, certifique-se de pensar exatamente como seu leitor ideal pensa.

Que história você pode contar para transformá-lo depois da leitura?

Com que desafios dos personagens, seu leitor vai se identificar?

Estilo é adequar sua maneira de escrever a quem te lê.

Então, com o leitor em mente, você se aprofunda da maneira mais clara e objetiva que conseguir.

Questão nº2: **Qual é o objetivo do meu livro?**

Agora que você já sabe para quem escreve, você precisa especificar o principal objetivo do seu livro.

Sim, ao escrever ficção, você também deve ter um objetivo.

E se ele começa com “ganhar dinheiro”, você começou errado.

Lembra-se das histórias que os professores nos contavam em sala de aula, que sempre traziam uma “moral” no final?

No fundo, toda história tem uma moral.

Identificar o objetivo da transformação antes de começar a escrever o primeiro parágrafo, pode ser bastante útil não apenas durante a escrita, mas também depois, quando você precisar promover seu livro.

Seu objetivo pode ser: levantar uma questão, tirar o leitor da zona de conforto, causar um determinado tipo de sentimento ou até criar uma polêmica.

Cada história tem uma grande oportunidade de causar uma transformação emocional, intelectual e consciencial no leitor.

A maioria dos best-sellers está intimamente ligada às transformações emocionais.

Porque 80% da população do mundo é predominantemente emocional.

Reflita um pouco sobre nisso.

Essa é a causa do desconforto dos pretensos intelectuais, que questionam a qualidade literária de muitos livros bem vendidos.

No fundo, inveja disfarçada de pretensão literária.

Se você pegar os romances, thrillers e livros de ficção mais bem vendidos de hoje, verá que são milimetricamente planejados para causar uma montanha russa de emoções no leitor.

Mas Eldes, você disse que escrever com o objetivo de ganhar dinheiro é começar errado?

Sim, porque dinheiro é consequência e não objetivo.

Seu principal objetivo ao sentar-se para escrever um romance, uma história de terror, suspense, ficção científica ou fantasia, precisa estar relacionado com a transformação no leitor e não em sua conta bancária.

Questão nº3:

Por que meu leitor vai se importar com o livro?

Coloca uma coisa na cabeça: ninguém quer ler um livro.

As pessoas querem se emocionar.

Pessoas pagam para sentir alegria, tristeza, horror, felicidade, desgosto, raiva, alívio e não para ler.

Se o leitor não estiver a fim de se entreter e sentir emoções diferentes por algumas horas e dias, ele não vai comprar seu livro apenas para se certificar de que é bem escrito.

E isso requer mexer com o humor de seres humanos.

Você pode fazer um leitor refletir ou intuir alguma coisa – caso de um thriller de suspense, por exemplo – mas seu livro só ganhará um fã se você for capaz de dar nó em sua garganta, revirar seu estômago, tirar seu fôlego ou arrancar seu coração pela boca.

Explore todos os sentidos.

Crie imagens mentais que hipnotizam, faça o leitor sentir o gosto, o cheiro, a dor, o regozijo.

Faça-o ouvir as vozes dos personagens como elas seriam de verdade.

Só desta forma, ele vai realmente se importar com o que você escreve e ficará ávido pelo próximo livro.

Questão nº 4: **Como minha abordagem é diferente?**

Você já parou para pensar em quantos pontos de vista existem na Terra?

Quantos romances contam exatamente a mesma história com uma abordagem diferente?

Pegue a saga Crepúsculo, por exemplo.

Logo depois de lançado, uma enxurrada de livros sobre os vampiros adolescentes inundou o mercado.

Apenas ecos de uma abordagem original.

Um olhar original é muito raro.

Basta uma busca sobre qualquer tema para ver como a grande maioria das pessoas pensa da mesma forma.

A multidão se copia, aborda o mesmo tema sem se importar com criatividade ou originalidade.

Quantos livros sobre escolas de magia surgiram depois de Harry Potter?

Talvez a expressão “pense fora da caixa” esteja tão cansada que você nem mesmo a considere.

Não deveria.

Seja original, diferente, criativo.

Procure um novo ângulo para uma história já contada.

Ofereça uma perspectiva criativa e surpreendente em uma história e torne-se o novo rei ou a rainha do gênero.

Questão nº5: **Qual é a melhor forma de apresentar minha perspectiva?**

Um romance é o caminho para contar a história?

Ou caberia em um conto, uma novela, um poema, um roteiro?

Cada tipo traz vantagens e desvantagens para o mensageiro e para o destinatário.

Um romance de 300 páginas pode manter o leitor ocupado por mais tempo, porém você terá mais trabalho.

Sua história tem poder para mantê-lo engajado por tanto tempo?

Um deslize é capaz de colocar tudo por água abaixo e o leitor não pensará duas vezes antes de fechar o livro para nunca mais voltar.

E você ainda corre o risco de receber uma avaliação negativa.

Por isso, pense na capacidade de entretenimento de sua trama.

Algumas podem dar pano para uma trilogia ou uma série com muitos livros, outras podem se extinguir em pouco espaço.

E, nesse caso, talvez o melhor caminho seja um conto ou até mesmo um miniconto.

Questão nº 6: **Esta é a hora de publicar meu livro? Por quê?**

Muitos escritores desistem porque estão preocupados com o momento, não olham para o futuro.

A verdade é que nós, seres-humanos, somos imediatistas por natureza.

- Nossa! Quanta gente ganhando dinheiro com romances eróticos. Preciso publicar um livro sobre as aventuras e desventuras sexuais de uma moçoila! – exclamam milhares de vozes na multidão.

Não faça isto a não ser que seja capaz de trazer uma perspectiva extremamente criativa e inovadora para uma trama do gênero.

Ou contente-se com a mediocridade.

Pode até ser que você consiga alguma exposição e resultado, porém eu te pergunto:

É o que você deseja no fundo do coração ou apenas a oportunidade de aproveitar o hype e ganhar algum dinheiro?

Seu objetivo pode ser apenas ganhar dinheiro, e não há mal algum nisso, desde que não se importe se seu livro se tornar mais uma palha no palheiro.

Assim, questione-se sobre o *momentum*.

Isso não quer dizer que você deva ficar esperando para publicar seu livro, mas pensar na data – no espaço do calendário de um ano – em que as possibilidades de mais exposição se multipliquem.

Questão nº7: **Quando vou publicar meu livro?**

Luís Fernando Veríssimo diz que a musa do escritor é o prazo.

Outro dito sobre metas diz que objetivos vagos geram resultados vagos.

Assim, se você deseja realmente escrever, publicar e lançar um romance, um thriller, uma aventura infanto-juvenil, ou seja lá qual for o gênero, você precisa estabelecer prazos.

Prazo para escrever e colocar o ponto final.

Prazo para produzir e publicar seu livro, [o que você mesmo pode fazer](#), sem ficar esperando a boa vontade de uma editora.

Qual será a data de lançamento do livro?

Lembrando que data de lançamento não é data de publicação.

Você pode e deve fazer vários lançamentos do mesmo livro.

Se tem algo que aprendi sobre prazos é que eles precisam ser razoáveis.

Entenda razoável como uma data que te permita escrever um livro sensacional sem muita folga, o que pode dar margem para a procrastinação, nem muito aperto, que pode resultar em estresse ou menos capricho.

Coloque-se uma data de entrega e cumpra-a.

Outra coisa que pode te ajudar é focar menos no resultado final e mais nas partes do processo.

Por exemplo, se seu livro tem 20 capítulos, coloque na agenda para escrever pelo menos um por semana.

E foque no capítulo daquela semana.

Quando você menos esperar, o livro estará pronto.

Pensar no cumprimento de partes e não do todo aumenta sua produtividade e, consequentemente, sua capacidade de publicar mais livros em tempos mais exíguos.

Questão nº8: **Como posso ir além do livro?**

Talvez você não precise imaginar seu livro ganhando as telas em uma superprodução cinematográfica.

Ou nem em transformá-lo em um parque temático.

Porém, ao planejar um livro de uma maneira que ele possa ser adaptado para um roteiro de cinema pode fazer a diferença lá na frente.

Ao planejar todos os livros de Harry Potter antes de escrevê-los, J.K. Rowling contemplou todas as possibilidades, de tramas paralelas a *spin-offs*, que poderiam valorizar ainda mais a saga.

E deu no que deu.

Para realmente se sobressair na multidão de livros que infestam as livrarias reais e virtuais, você precisa criar algo excepcional.

Tão excepcional, que seja capaz de extrapolar o meio livro e, quem sabe, virar uma atração em Orlando.

Questão nº9: **Qual é o impacto do livro em minha obra?**

Desconheço escritor bem-sucedido de um livro só.

Uma das mentalidades mais importantes que quem vive de conteúdo pode desenvolver é a de contexto.

Assim, pense em você como autor nos próximos 20 anos.

Como esse livro, que você está escrevendo agora, se encaixa na sua missão como autor, na sua marca?

Um exercício que gosto de propor para os autores que trabalham comigo é o de pensar de como gostaria de ser reconhecidos daqui a 300 anos.

Quando você não estiver neste mundo e os habitantes do futuro forem analisar sua obra, como você pretende ser definido?

Pense em William Shakespeare, Agatha Christie, Nicholas Sparks, Tom Clancy, Dan Brown, J.K. Rowling.

Tenha em mente o papel que o livro que você escreve agora terá no conjunto da sua obra.

A história que você quer contar é importante para sua marca como escritor ou escritora?

Questão nº 10:

Como farei com que meu livro chegue às mãos de mais e mais leitores?

Muita gente acha que basta publicar um livro e os leitores virão como abelhas em torno de um pote de mel.

Sonho seu!

Um escritor precisa pensar em Marketing, em escrever e vender.

No passado, existiam menos escritores, tudo era muito mais fácil.

A concorrência era muito menor e o marketing não era tão decisivo para o sucesso de qualquer produto.

Também era caro e, por isto, dependia-se de editoras.

Sim, eu sei que incutiram em sua cabeça que escritores escrevem, que o escritor de verdade não se preocupa com essas baboseiras comerciais, que o objetivo somente é escrutinar a condição humana através da profundidade das palavras.

Como dizem em inglês: “*Bullshit!*”

Se você encara desta forma, reveja seus pensamentos limitantes ou aceite que esta atitude não é boa para você nem para seus leitores.

Se você não se promove, nem promove seus livros, menos pessoas vão te ler.

Hoje é muito fácil falar com seu leitor ideal através da Internet e das redes sociais.

Mas você precisa aprender e se esforçar nesse caminho.

Como bem disse Joanne Kraft, “Nem todas as pessoas do marketing são escritores, mas todo escritor deve aprender a ser marqueteiro”.

Se seu livro é bom, não tem porque você não investir na divulgação.

Se você tem problemas em lidar com questões de mercado, separe os horários para cada atividade e, acima de tudo, coloque em sua mente que o leitor precisa te encontrar.

Não é possível deixar esta tarefa a cargo das editoras que investem em livros apenas por seu poder de conversão mercadológica.

Uma coisa que aprendi que pode te ajudar, caso ainda sinta dificuldades é:

Em vez de se perguntar como fazer, pergunte: Quem?

Quem pode te ajudar a colocar mais cópias de seus livros nas mãos dos leitores.

Delegue, terceirize, faça parcerias, mas faça.

Você tem a obrigação de promover seu livro.

Questão nº 11: **Como posso ir além com o livro?**

Você já viu como pode ir além “do” livro e pode também pensar em como pode ir além “com” ele.

Hoje existem diversas plataformas de publicação, que vendem seu livro em muitos formatos, como e-books, audiobooks e até mesmo o livro impresso sob demanda.

Vejo autores dizendo que preferem o papel do que o e-book.

Coloque uma coisa em sua cabeça: quem tem que preferir é o leitor e não o autor.

Você como leitor pode preferir sentir o cheiro e a textura de um livro bem impresso, mas como autor precisa estar onde seu leitor estiver.

E hoje o leitor pode começar o dia ouvindo um audiobooks, enquanto caminha ou dirige para o trabalho, pode ler no Kindle, em outros e-Readers, tablets ou smartphones, na hora do almoço, e pode terminar o dia lendo em papel na cama, antes de dormir.

Você já pensou em traduzir seu livro para outros idiomas?

Uma tradução pode ser um investimento alto, mas hoje existem ferramentas, como o BabelCube.com, em que tradutores entram como “sócios” do seu livro.

Eles oferecem o serviço para um idioma específico e recebem uma parcela dos royalties naquele idioma.

Questão nº 12: **O que eu quero que o leitor faça depois de ler meu livro?**

As primeiras páginas de um livro fazem com que o leitor decida se continuará a ler ou não.

O sentimento ao terminar a leitura terá grande influência na compra do seu próximo livro.

- “Caramba, que livro ruim. Nunca mais leio nada desse cara!”

Para que isto não aconteça, além de entregar uma trama irresistível, também pode deixar claro o que vem depois.

Pense em como você pode deixar o leitor com água na boca pelos seus próximos lançamentos.

Peça para deixarem avaliações do livro na Amazon ou na livraria virtual onde compraram.

Estude funis de vendas e aprenda a construir relacionamentos com leitores por etapas.

Construa uma base de e-mails, peça para que te sigam nas redes sociais, estabeleça conversas com seus leitores.

[Veja um exemplo de funil de ficção](#) que construí para meu romance “A Vida é Doce”

Questão nº 13: **Como eu meço os resultados?**

Como você sabe que chegou lá, se você não estabeleceu um ponto de chegada?

Monitore cada link de cada campanha, post, e-mail e promoção que fizer.

Isto é chato? Muito.

Mas sem acompanhar de perto os números, não há como saber se os resultados foram bons ou ruins.

Objetivos vagos geram resultados vagos.

Antes de publicar um livro, pergunte a si mesmo como você vai medir o sucesso.

Pode parecer óbvio que isto será determinado pelas vendas, porém, se você não medir cada ação, como saberá o que dá certo ou não?

A diferença entre o sucesso e o esquecimento pode estar em uma ação promocional específica.

Acompanhe regularmente os resultados de seu livro, antes, durante e depois do lançamento.

Mais do que isto, monitore cada ação promocional que fizer para aprender o que funciona ou não na hora de divulgar seu trabalho.

Desta forma, estabeleça os parâmetros que vão determinar se você alcançou seus objetivos de uma forma clara.

Quantos livros você pretende vender em um ano?

Quantos livros você quer vender esta semana?

E hoje?

Coloque uma meta clara e trabalhe diariamente para alcançá-la.

Você não imagina o poder que isto tem de gerar resultados.

Particularmente, gosto muito das metas diárias.

Além de mais fáceis de medir e atingir, também são menos frustrantes.

Você tem sempre o dia seguinte para tentar vender mais.

Descobri isso quando fiz um curso de marketing digital e o professor citou o número 2739.

Eu perguntei do que se tratava e ele respondeu:

2739 é o número que você precisa atingir para vender 1 milhão em 365 dias.

Se é um milhão de cópias, de reais ou de dólares, é com você.

Agora é a sua vez...

Responda as perguntas abaixo com sinceridade e carinho:

1. Para quem escrevo?

2. Qual é o objetivo do meu livro?

3. Por que meu leitor vai se importar com o livro?

4. Como minha abordagem é diferente?

Qual é a melhor forma de apresentar minha perspectiva?

5. Esta é a hora de publicar meu livro? Por quê?

6. Quando vou publicar meu livro?

7. Como posso ir além do livro?

8. Como este livro impacta em meus próximos livros?

Como farei com que meu livro chegue às mãos de mais e mais leitores?

9. Como posso ir além com o livro?

10.O que eu quero que os leitores façam depois de ler meu livro?

11.Como eu meço os resultados?

Segredos Narrativa

**5 Princípios que Diferenciam Romancistas
Profissionais dos Amadores**



Eldes Saullo

Livro 2

Segredos da Narrativa

“O Universo não é feito de átomos, mas de histórias.”

~ Muriel Rukeiser

O que você entende por uma grande história?

Para mim, são histórias criativas, construídas com inteligência, paixão e direcionamento para que nós, leitores, tenhamos a oportunidade de nos emocionar e que estimulam nosso intelecto.

Considero uma grande história aquela que me transforma depois que termino o livro.

Bons contadores de histórias nascidos com esse talento são raros.

Muitos conquistam o domínio das narrativas através de estudos e aprimoramento.

Há também aqueles que imitam os bons contadores, o que nem sempre traz bons resultados.

No entanto, com tantos livros por aí, é difícil não esbarrar em tramas mal construídas, personagens inverossímeis, diálogos que não levam a lugar algum, descrições pouco atrativas.

É muito fácil encontrar inconsistência.

Grande parte do problema está na falta de compreensão daqueles que contam as histórias.

O fato é que, como escritores, temos a oportunidade, e também a responsabilidade, de aprender para levar experiências cada vez melhores para nossos leitores.

Este e-book é parte de um conjunto de conhecimentos para ajudar você a contar histórias mais cativantes e inesquecíveis.

Ele fala sobre cinco princípios para escrever bons livros e roteiros:
Coesão, tema, necessidade, mudança e motivação.

São os princípios mais básicos e, por isso, fundamentais para o sucesso de uma boa narrativa.

Por incrível que pareça, talvez sejam os mais negligenciados.

Os escritores em geral, no fundo, têm a intenção de acertar.

Quando erram, o problema geralmente está na falta de embasamento teórico, que resulte em mais consistência para a prática.

Assim, eis cinco bases que você pode se apoiar sem medo para contar boas histórias.

1. O Princípio da Coesão

Cada história é uma unidade e, para ser percebida como tal, necessita de coesão.

Cada cena deve se conectar, de uma maneira lógica, para criar um todo, unificado, de causa e efeito.

Qualquer peça estranha no meio desse quebra-cabeça pode causar problemas na jornada do leitor.

E isso não se aplica apenas à estrutura e às cenas, mas a todos os elementos que compõem sua narrativa.

Para uma narrativa de alto nível, tudo é importante.

Pontas soltas vão causar dispersão.

Diálogos desconectados, que não movem a história, idem.

Não há lugar onde isso seja mais verdadeiro do que na composição de seus personagens.

São eles os condutores do seu enredo, a representação simbólica e arquetípica do tema da história.

Por isso, cada personagem precisa ser importante, por mais coadjuvante que seja.

Colocar um personagem sem função na trama é um dos erros mais básicos dos amadores.

Narrativas são movidas por personagens e, se um deles não cumpre essa função, não há porque estar ali.

A melhor maneira de garantir que cada personagem seja uma peça azeitada da “unidade narrativa” é estruturar a trama antes.

A estruturação permite que você identifique se adicionou um elemento necessário ou estranho à história.

O momento mais significativo em qualquer narrativa é o clímax, que encerra definitivamente o conflito proposto no primeiro e segundo atos.

Tudo deve ser construído e contribuir para isso.

Releia sua trama e reflita se, mesmo excluindo um personagem, uma cena, um diálogo, o clímax funciona perfeitamente.

Se a resposta for sim, você não precisa deles.

Por mais legais que você possa achar, são como zeros à esquerda na sua história.

E o leitor vai perceber.

2. O Princípio do Tema

A coesão ajuda a manter o controle da história, um tema a coloca em outro patamar.

Psicose, de Alfred Hitchcock, é uma jornada sobre “segredos”.

Tudo é milimétricamente construído em torno disso.

Da cena de abertura, onde um casal se encontra de maneira furtiva, até a final, os segredos – e suas nuances, como a desconfiança e a revelação, – estão presentes em tese e antítese.

Histórias baseadas em situações são divertidas, mas nunca vão muito além.

No entanto, ter um tema como base torna tudo mais persuasivo.

As narrativas verdadeiramente boas não são apenas diversão pela diversão.

São jornadas emocionais que causam uma transformação, seja ela grande ou pequena, no leitor.

Para que isso seja possível, o enredo deve ser projetado para contribuir de forma integral e orgânica para um tema.

Pensar em um tema antes de pensar no enredo é uma maneira de construir histórias mais poderosas.

E os temas podem ser definidos em palavras, caso dos “segredos” de “Psicose”, ou tão abertos quanto “as consequências de não dar atenção aos avisos”, caso de “Um Lobisomem Americano em Londres”.

Da mesma forma como o clímax deve ser a vareta nas decisões sobre quais elementos do enredo incluir, o tema deve ser o maestro, que guia o próprio enredo para um destino significativo: ecoar na mente dos leitores.

Assim, um dos erros mais comuns ao se contar histórias é colocar o carro na frente dos bois, o enredo na frente do tema.

Muitos escritores não têm a menor ideia de como fazer isso.

E terminam, na melhor das hipóteses, com uma colcha cinza e mal costurada, que falha em oferecer cor aos conflitos dos personagens e, como resultado, à vida dos próprios leitores.

Quanto mais personagens e tramas paralelas você incluir na narrativa, a cola torna-se ainda mais importante.

O tema faz com que tudo chegue junto a um final significativo.

Toda história tem algo a dizer.

Desta forma, pergunte-se o que a sua está tentando contar.

A resposta de que se trata apenas de uma história, além de ingênuas, é um tiro no próprio pé.

Monitore seus desejos e os desejos de seu leitor ideal.

Mergulhe em suas mentes e almas e procure a “moral da história” capaz de transformá-los enquanto leem e a você mesmo enquanto escreve.

3. O Princípio da Necessidade

Vejo muitos escritores incluindo cenas em suas narrativas apenas porque são divertidas.

A diversão é sedutora, mas pode fazer com que boas promessas de histórias se transformem em leituras cansativas e descartáveis.

Escritores de ficção científica e fantasia são os que mais precisam redobrar os cuidados nesse sentido.

Como as possibilidades são infinitas, as chances de enfiar coisas no meio só porque são legais é tentadora.

Para resolver isso, basta fazer como monges budistas e medir desejo versus necessidade.

A cena, o personagem, o diálogo está ali porque você quer ou porque é estritamente necessário?

Na escrita, o poder está em suas mãos. Então tudo pode.

Então, a questão simples que você pode se colocar é:

Devo?

Não há razão para incluir personagens, cenários ou cenas só porque são legais.

Antes de tudo, eles precisam contribuir para a narrativa.

Pergunte-se: se eu tirar isso, a história perde o sentido?

Além de algo ser necessário para o enredo, aquilo ressoa a nível temático?

Quanto tudo funciona em uníssono, o leitor se esbalda.

Você verá que até para escrever, a complexidade de se juntar as peças para formar a trama se torna algo mágico.

E as palavras ficam ainda mais gostosas.

4. O Princípio da Mudança

Bom, você já viu o quanto importante é o significado para a ressonância de uma história.

A dificuldade de compreensão disso é natural, já que a maior parte dos seres humanos vive nas camadas instintiva e emocional.

Talvez isso explique a quantidade de histórias sem pé nem cabeça, que existem por aí, e a escassez de filmes com mais de sete pontos de avaliação no IMDB.

Há também o problema do envolvimento.

Muitas vezes estamos tão envolvidos com a história, que é difícil saber como procurar um significado objetivo.

Escrever já é significativo por si mesmo.

A maneira mais fácil de determinar se sua história, como um todo, tem significado ou se algum elemento específico de sua história contribui para isso, é procurar o arco de mudança.

Os eventos da história que importam geram mudanças, seja em seu protagonista, seja no mundo ao seu redor.

Muitas coisas podem acontecer em uma história, mas se não causarem uma mudança significativa e duradoura, de nada valerão.

Para saber se isso ocorre em sua narrativa, compare o início com o fim dela.

O que mudou?

Que crenças enraizadas, limitantes ou visões de mundo de seus personagens mudaram?

Como isso transformou suas maneiras de agir?

Como suas ações transformaram o mundo ao seu redor?

Que mudanças físicas, emocionais, intelectuais ou espirituais ocorreram?

Com o mundo ao seu redor mudou?

Tente ir fundo nessas respostas, não se contentando apenas com as mudanças físicas.

“O personagem estava vivo no início e morreu no fim” não é uma boa resposta.

Que objetivos iniciais dos personagens foram mudados?

A que distância eles se encontram desses objetivos?

Se não houver uma mudança nesse sentido, nada mudou.

5. O Princípio da Motivação

Em uma história guiada pelo enredo pode ser fácil se envolver com ações externas.

Isso dificulta criar razões (orientadas para o personagem) significativas para essas ações.

Um enredo sólido depende de motivações sólidas do personagem, caso contrário não vai funcionar.

Personagens não podem roubar um banco apenas porque isso é dramático e interessante.

Não podem entrar em um conflito apenas por entrar, nem se apaixonar somente porque são seres apaixonantes.

É preciso haver um motivo robusto para isso.

Anote aí: quanto maior o obstáculo entre o personagem e seu objetivo, mais contundente deve ser a motivação.

As motivações de seus personagens são o catalisador que os direciona para o clímax.

A ação de cada personagem deve ser alinhada com suas declarações de missão.

E elas precisam ser escrutinadas a cada cena, após cada decisão tomada e cada ação praticada.

As ações pelas ações, ou que sejam apenas convenientes para o enredo, aumentam os furos no convés da trama e devem ser revistas.

Nosso foco principal, como escritores, é servir à trama.

Somente desta maneira conseguiremos servir aos leitores.

Para isso, é preciso elaborar motivações significativas para o personagem e, em seguida, acompanhá-las com honestidade e convicção a cada passo.

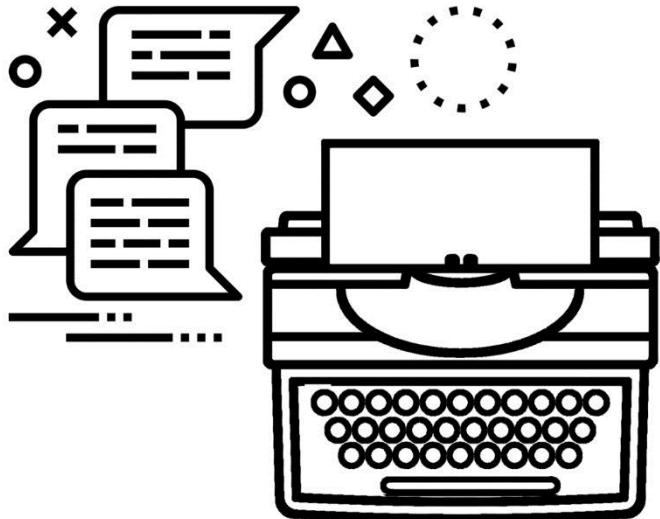
Contar uma história não é difícil. Contar uma história verdadeiramente significativa é.

Requer habilidades de compreensão, percepção e vontade.

Requer clareza e disciplina absoluta para escolher os elementos que apoiam - e rejeitar aqueles que prejudicam - uma visão valiosa do mundo.

Você precisa superar a mediocridade reinante e buscar a compreensão na amplitude da narrativa para escrever histórias que ecoam na eternidade.

Os leitores contam com você!



Como contar **Histórias Fabulosas**

13 Estruturas Narrativas para Best-Sellers

Eldes Saullo

Livro 3

Como Contar Histórias Fabulosas

“A cada um só conto a história que lhe pertence.”

~ C. S. Lewis

Por que você planejaria uma história antes de sentar-se para escrevê-la?

Eu posso te dar muitas respostas, longe de regras ou qualquer outro tipo de imposição.

Cada escritor funciona de uma maneira e esta é a beleza do negócio, o que faz a magia acontecer.

Vamos a algumas respostas, começando pela principal:

Uma história estruturada é muito mais persuasiva.

Como você já sabe o que acontece antes de escrever pode direcionar o leitor com mais precisão.

Você vai criar cenas mais coesas e saberá como prender melhor a atenção dele entre os capítulos.

Assim, a estruturação ajuda não apenas a conquistar mais leitores, mas a escrever com mais segurança.

Quando você se senta para escrever um livro todo estruturado, as chances de você conseguir terminá-lo aumentam muito.

Com o plano de uma história em mãos, dificilmente você vai procrastinar ou sofrer bloqueios criativos.

Porque, durante a fase do planejamento, você alinha e ordena os três pilares capazes de tornar uma história extraordinária:

Conflito: físicos, emocionais, intelectuais ou espirituais – internos, externos ou interpessoais – que o personagem principal deverá enfrentar antes de alcançar seus objetivos.

Clímax: a decisão que ele vai precisar tomar diante do maior obstáculo.

Resolução: a solução para o conflito, seja ela feliz, infeliz ou em aberto.

Você pode se basear em eventos, em um personagem ou até mesmo em um lugar para ser o fio condutor da trama, mas precisa estabelecer uma estrutura de acontecimentos para fazer a coisa funcionar.

Existem diversos tipos de estruturas narrativas e até mesmo correntes que pregam a ausência dela, o “desestruturalismo”.

Sou da turma que acredita que há infinitas formas de planejar uma obra literária.

Não creio que tudo se resuma ao monomito, como fez Joseph Campbell.

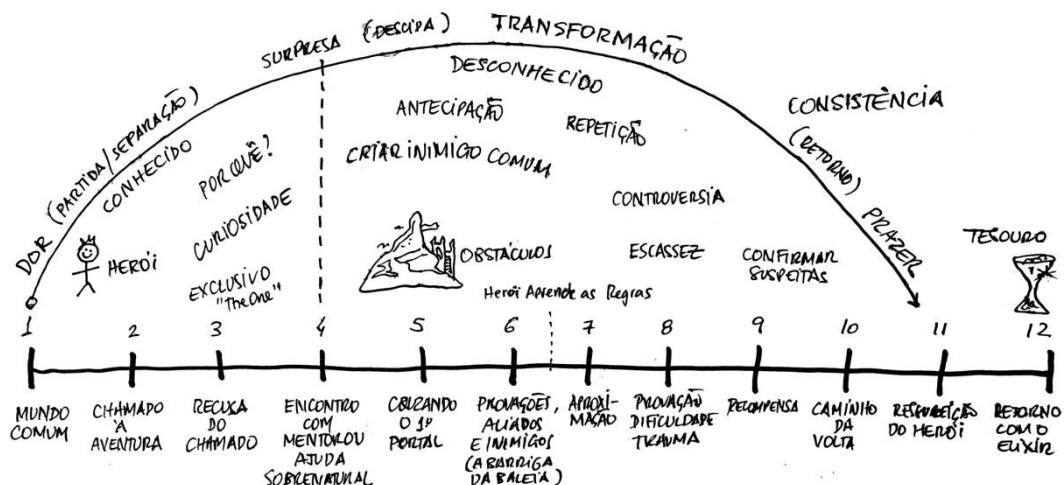
Por isso, quero te apresentar treze maneiras de estruturar seu romance, sua novela, um conto, uma fábula.

Utilize-as para dar guiar sua escrita, seja de um livro, seja de um roteiro.

Use-as para dar mais consistência às suas histórias.

Isso vai aumentar seu poder de manter os leitores grudados no que você escreve.

Três Atos e a Meta Narrativa



Das fábulas, passando pelos gregos e chegando até Hollywood, os três atos estão presentes em praticamente todas as histórias.

Os três atos ajudam a dar forma à trama e dão ao leitor um sentido, mais uma motivação para ler.

Você pode até escrever uma história sem pé nem cabeça, mas as chances dela se tornar bem avaliada pelos leitores é mínima.

Portanto, ao pensar em uma história, pense em começo, meio e fim.

Como você já sabe, o principal objetivo deve ser coordenar conflito, clímax e resolução, independente do modelo estrutural que vá utilizar em seu livro.

Com esta base em mente, eis a estrutura resumida dos três atos:

ATO I – Configuração, Exposição, Abertura

Apresente seus principais personagens e estabeleça o cenário.

Crie um problema que arranke o protagonista de sua zona de conforto e o coloque na direção da história.

Pense nisso:

Qual é o problema, o desafio, a busca, jornada ou dilema que ele enfrenta e que deve conter riscos terríveis o suficiente para justificar um livro inteiro sobre isso?

Seu objetivo aqui é fazer com que o leitor invista no personagem principal e no que ele deve realizar até um incidente que muda absolutamente tudo, a ponto de tornar certas coisas irreversíveis.

Uma coisa é deixar alguém com raiva ou triste, outra é algo que force a agir.

Esse incidente precisa forçar o personagem diante de uma ameaça, com consequências terríveis em caso de fracasso, muito mais do que frustração ou constrangimento.

Pense no pior resultado possível e faça com que seu personagem principal passe o resto da história lutando para evitá-lo.

ATO II – Confronto, Crise Serial, Aprofundamento

O problema parece pequeno a princípio, mas se torna mais complexo.

Quanto maior o desejo do protagonista de alcançar seu objetivo, mais impossível parece ser encontrar a solução.

Isso deve ser lógico, não apenas obra do acaso ou pura coincidência, e deve piorar progressivamente.

No processo de tentar consertar as coisas, seu protagonista vai ganhar habilidades, sabedoria, virtudes e músculos, que serão muito úteis no final das contas.

Mas até lá, as coisas só se complicam.

A tensão aumenta progressivamente, até chegar ao clímax, aquele momento em que seu personagem parece ter falhado horrivelmente, sem saída e sem esperança.

ATO III – Resolução, Transformação, Fim

O desfecho da história. Seu personagem principal deve ser bem-sucedido ou fracassar, com base no que aprendeu com as crises.

É aqui também que você amarra as pontas soltas e satisfaz o leitor, ao mesmo tempo em que o deixa querendo mais.

Um bom final deve trazer:

Aquilo que está em jogo, ou seja, o leitor sente que se houver mais um erro, o fracasso do protagonista é certo.

Uma transformação, o protagonista precisa ter crescido em algum aspecto – físico, emocional, intelectual ou espiritual – após ter superado os obstáculos.

A solução, ou seja, todas as provas e aprendizados do personagem o ajudam a resolver o problema e alcançar seus objetivos. Ou não, caso de um final infeliz. Ou *ainda não*, caso de um final em aberto.

Particularmente, gosto de dividir a história em 4 partes iguais, sendo uma no primeiro ato, duas no segundo e uma no terceiro.

Assim, sem engessamentos e apenas como meta, para um livro de 300 páginas, o primeiro ato terá 75 páginas, o segundo ato 150 páginas e o terceiro e último ato mais 75 páginas.

São elas:

Parte 1 – Configurar: o protagonista é apresentado.

Parte 2 – Tatear: o protagonista aprende sobre o que o tira da zona de conforto e prepara um plano.

Parte 3 – Atacar: o protagonista, agora com mais conhecimento, ataca o problema rumo a seus objetivos.

Parte 4 – Resolver: o protagonista resolve a questão dramática da trama.

Eu aprofundo cada uma delas no livro “*Cenas & Cenários Fabulosos*”, parte integrante deste “combo”.

Segundo Christopher Booker, em “*The Seven Basic Plots*”, existem sete linhas narrativas.

Mas antes delas, existe a meta narrativa, a mãe de todas as tramas.

E ela é dividida em cinco partes:

1. Fase da Antecipação: o protagonista é inserido, muitas vezes contra sua vontade, no conflito que está por vir.

2. Fase do sonho: a história começa, o protagonista tem algum sucesso e cria uma ilusão de invencibilidade ou de felicidade.

3. Fase da frustração: o protagonista tem seu primeiro confronto com as forças antagônicas, e a ilusão de invencibilidade ou felicidade se esvai.

4. Fase do pesadelo: tudo piora e a esperança aparentemente está perdida. É o clímax da trama.

5. Fase da Resolução: o protagonista supera seu fardo contra todas as probabilidades.

A partir da meta narrativa, Booker elenca os sete tipos de narrativas básicas:

1. Comédia: o conflito se torna cada vez mais confuso, mas finalmente se torna claro em um único evento esclarecedor. Não necessariamente cômica, esse tipo de narrativa envolve algum tipo de confusão ou mal-entendido, que deve ser resolvido antes que seja tarde demais.

2. Tragédia: o protagonista é alguém com uma grande falha de caráter ou defeito que, em última análise, é a sua ruína. Seu infeliz final evoca pena de sua loucura e a queda de um caráter

fundamentalmente bom. Via de regra, a tragédia fala das consequências do exagero e do egoísmo humanos.

3. Atingindo a Maioridade (ou Dos Trapos à Riqueza): O protagonista, modesto e moral, mas oprimido, atinge um final feliz quando seus talentos naturais são exibidos para o mundo.

4. Renascimento: um evento força o protagonista a mudar seus hábitos e muitas vezes a se tornar um indivíduo melhor. Há uma sombra ameaçadora, que parece quase vitoriosa ou estabelecida, até que uma sequência de eventos fortuitos (ou mesmo milagrosos) conduzem à redenção e ao renascimento do protagonista, à restauração da ordem.

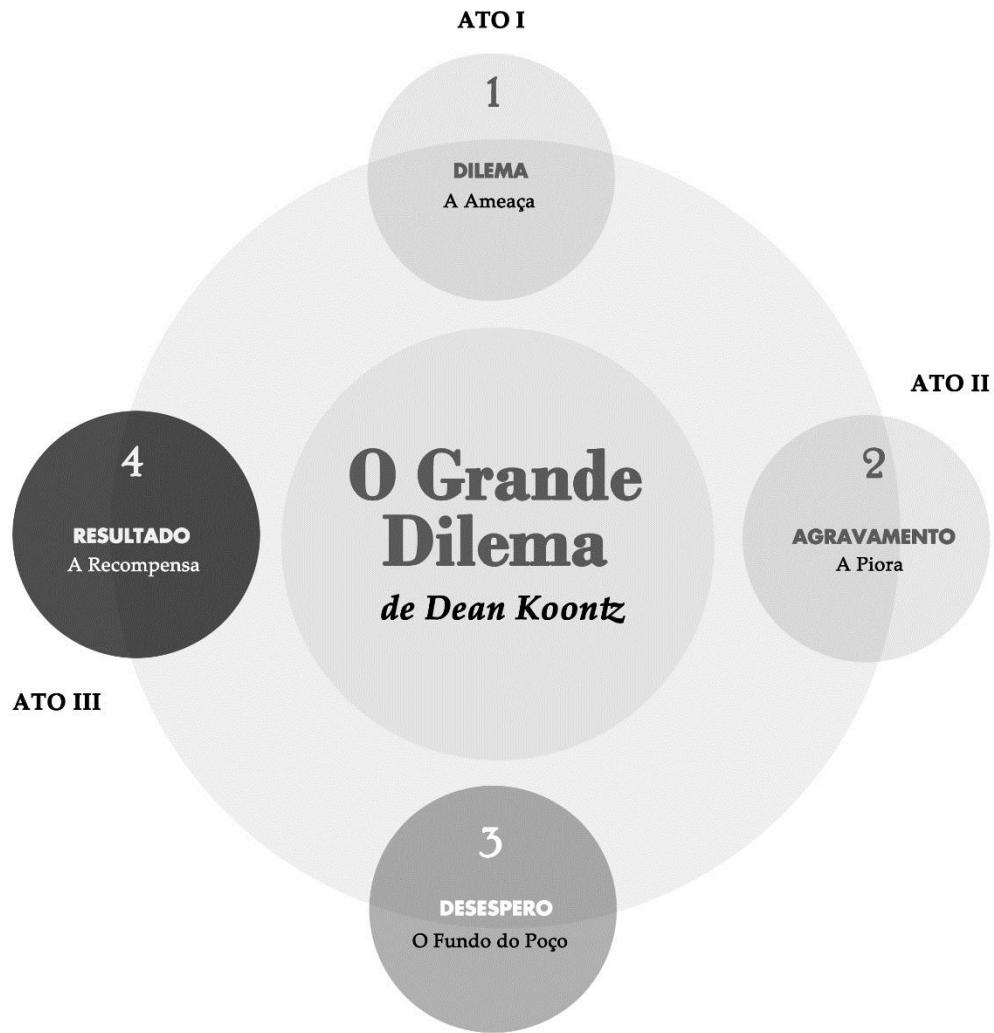
5. Viagem e Retorno: histórias de protagonistas normais, que são repentinamente lançados fora da zona de conforto, muitas vezes em uma terra estranha, e depois de superar as ameaças que ela representa ou aprender importantes lições exclusivas daquele local, retorna com experiência.

6. História de Busca: o protagonista e seus companheiros se propõem a adquirir um objeto importante ou a chegar a um local. Eles enfrentam tentações e outros obstáculos ao longo do caminho.

7. A História do Homem no Buraco (ou Superando o Monstro): O protagonista deve destruir uma força contrária muito maior (muitas vezes maligna) para reestabelecer a ordem.

Agora que você já conhece as bases, dos atos e da meta narrativa, conheça treze modelos estruturais presentes nos grandes best-sellers...

1. O Grande Dilema



O Grande Dilema tem um mestre, o americano Dean Koontz, autor de mais de uma centena de livros.

A maior parte de sua obra é uma mistura de *thriller* psicológico e terror, salpicados com um pouco de ficção especulativa, com

inteligências artificiais malévolas ou vilões com o poder de parar o tempo.

Dean não poupa dilemas brilhantemente tecidos para seus destemidos heróis desvendarem e, por conta disso, desde a década de 60, é figura carimbada na lista dos best-sellers.

Uma boa trama gira em torno de um grande conflito pelo qual passa o personagem principal.

Portanto, nada melhor do que começar uma história com ação e, melhor ainda, que esta ação o coloque diante de um terrível problema logo de cara. Os quatro passos são:

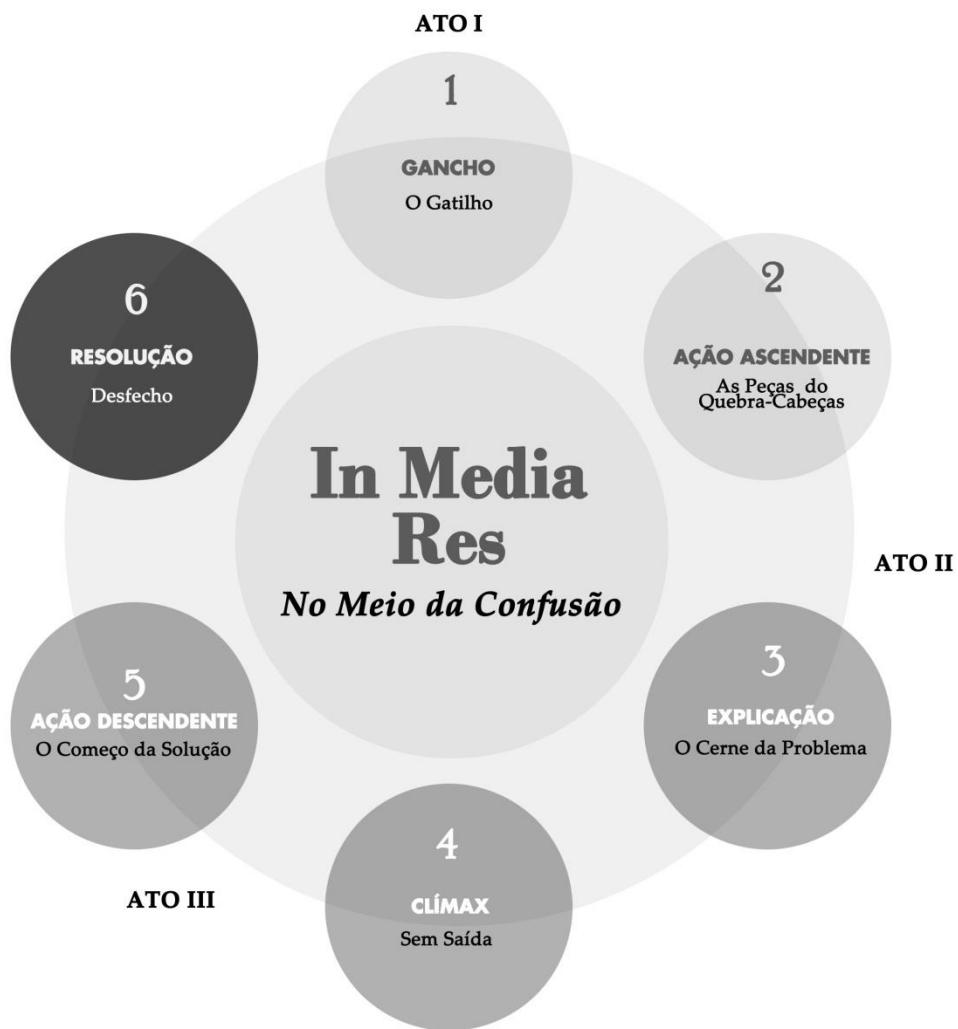
Dilema: o tipo de problema terrível depende do gênero, mas em resumo, é pensar no pior dilema possível para seu personagem principal.

Agravamento: qualquer ação que seu personagem faz para sair da sinuca de bico torna as coisas ainda piores.

Desespero: a situação chega a um nível do desespero, que até você deve se perguntar como vai conduzir a história a partir desse ponto.

Resultado: até que, diante e contra todas as probabilidades, seu protagonista alcança o sucesso.

2. In Media Res



Do latim, “no meio das coisas”, *In Media Res* é uma técnica literária em que a narrativa começa no meio da história, em vez de no início.

Em outras palavras, comece com algo acontecendo.

Não necessariamente uma ação explosiva, a não ser que sua trama seja um thriller policial, mas passe ao leitor a sensação de estar no meio de um evento importante.

Exemplos clássicos são a Ilíada de Homero e Os Lusíadas de Camões.

No cinema temos Pulp Fiction, O Advogado do Diabo, A Paixão de Cristo e Os Bons Companheiros, como exemplos de tramas que utilizam bem esta técnica.

O modelo usa a estruturação de seis partes da seguinte forma:

Gancho: começar o romance no modo In Medias Res significa cortar a conversa fiada e já cair direto na história através de um gancho.

Ação Ascendente: aos poucos, vai se montando o quebra-cabeça do acontecimento que abre a trama.

Explicação: hora de explicar a história de fundo, o conflito principal, aquilo que impede o protagonista de ser feliz, salvar o mundo, conquistar o topo.

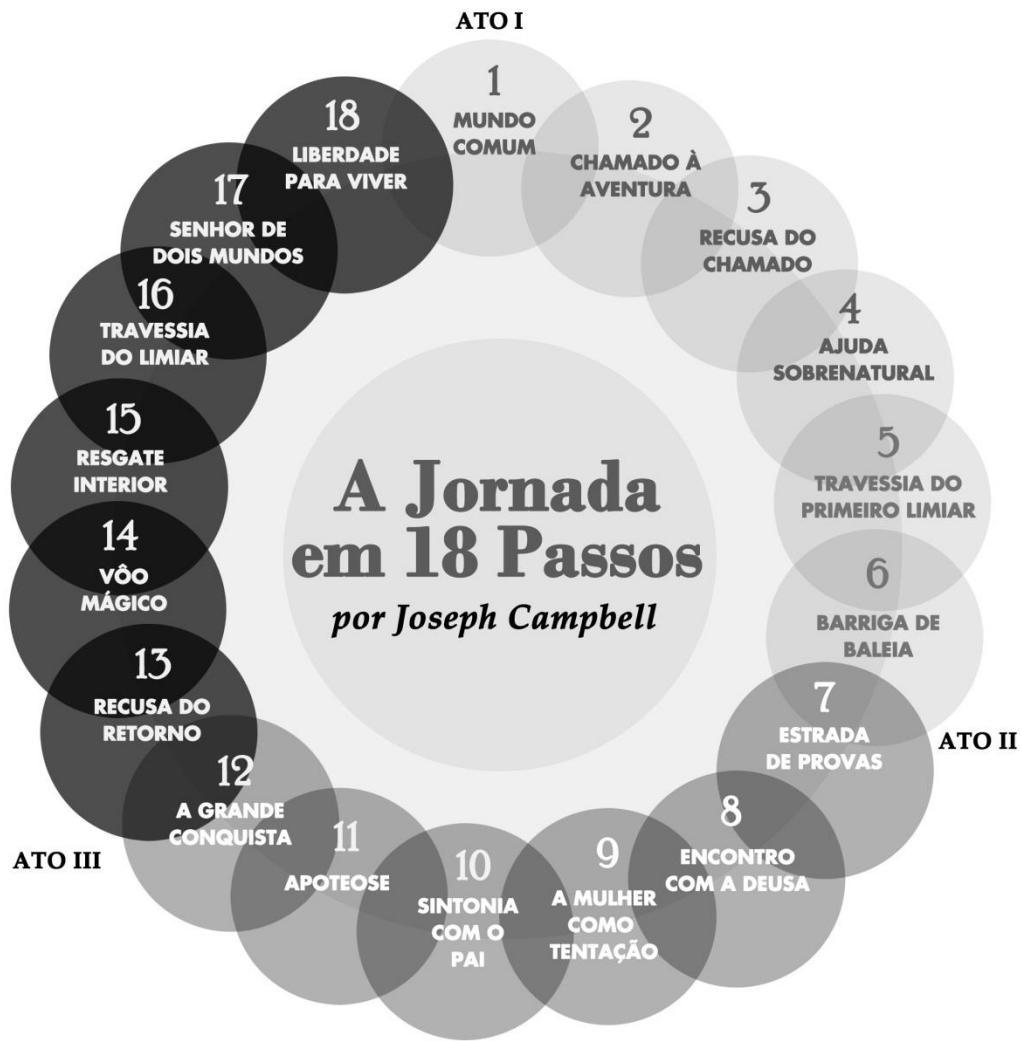
Clímax: chega-se ao momento decisivo para o herói, quando o conflito atinge o ápice e o protagonista se vê sem saída.

Ação Descendente: depois das ações que culminam no clímax, inicia-se uma etapa onde o conflito produzido pela ação dos personagens começa a ser solucionado.

Resolução: o desfecho, a solução (ou não) do conflito produzido pela ação dos personagens. É a conclusão da história, que pode ser previsível ou imprevisível, ter um final fechado ou aberto.

3.

A Jornada do Herói de Joseph Campbell



O método estrutural mais utilizado nos livros de ficção científica, fantasia e terror foi conceituado pelo antropólogo Joseph Campbell, no livro “O Herói de Mil Faces”.

Tem como base o monomito, uma espécie de jornada cíclica presente nos mitos, e conta com 18 partes.

Mundo cotidiano: o protagonista é uma pessoa comum em seu mundo comum, sem consciência do problema.

Chamado à aventura: é convidado a embarcar em uma aventura, seja por um amigo, outro personagem ou como consequência de uma ação.

Recusa do Chamado: a insegurança o leva a querer desistir, cair fora ou transferir a “roubada” para outro personagem.

Ajuda Sobrenatural: alguém, um mestre ou mentor, dá um empurrão para que o protagonista aceite avançar na missão.

Travessia do Primeiro Limiar: o protagonista se compromete com a missão e entra no mundo mágico ou desconhecido.

Barriga da baleia: a primeira transformação ocorre e o protagonista começa a compreender o novo mundo.

Estrada de Provas: o protagonista enfrenta as primeiras provas e conhece seus amigos e inimigos.

Encontro com a Deusa: nesse momento, o protagonista precisa dar uma prova de que pode avançar na aventura, de que é realmente o escolhido.

A Mulher como Tentação: mais uma prova e o protagonista precisa decidir o lado em que vai ficar e superar uma tentação.

Sintonia com o Pai: o antagonista apresenta seus planos na iminência de um grande confronto.

Apoteose: o protagonista se decide e tem seu grande momento, ele precisa de um ato de heroísmo ou superação para cumprir sua missão.

A Grande Conquista: missão dada, missão cumprida.

Recusa do Retorno: o protagonista agora reluta em retornar ao seu mundo comum.

Voo Mágico: ele passa por um processo para poder retornar ao seu mundo.

Resgate Interior: para isso, precisa de uma ajuda, um resgate que o coloque no caminho de casa.

Travessia do Limiar: o protagonista faz uma reflexão de toda a aventura e da sua transformação.

Senhor de Dois Mundos: ele está mudado e agora faz parte de dois mundos.

Liberdade para Viver: o herói termina sua jornada, recebe uma recompensa e pode descansar ou viver feliz para sempre.

4. A Jornada do Herói de Christopher Vogler



50 anos mais tarde, em "A Jornada do Escritor", Christopher Vogler fez uma análise mais detalhada do conceito proposto por Campbell, tomando como base diversos filmes famosos e o resumiu em 12 partes.

Mundo Comum: mostra o universo conhecido do protagonista, antes da história começar e um pouco de seus anseios e dificuldades.

Chamado para a Aventura: o problema se apresenta ao protagonista, causando um distúrbio em suas crenças.

Recusa do Chamado: por algum motivo, há uma reticência, uma recusa ou demora do protagonista em aceitar o chamado.

Encontro com o Mentor: uma figura importante na vida do protagonista o convence a aceitar o chamado.

Cruzamento do Limiar: o protagonista cruza a linha entre o mundo comum e o mundo mágico ou especial, um passo sem volta.

Testes, Aliados e Inimigos (ou Barriga de Baleia): o protagonista aprende as regras do novo mundo, é treinado e conhece seus parceiros e oponentes.

Aproximação da Caverna: o protagonista obtém êxitos em suas primeiras provações.

Provação: a maior crise da jornada, onde é preciso tomar uma decisão de vida ou morte.

Recompensa: o protagonista supera a morte, vence o medo e é recompensado.

Estrada de Volta: é preciso retornar ao mundo comum.

Ressurreição: mas antes disso, um outro teste é apresentado e o protagonista precisa usar tudo o que aprendeu para superá-lo.

Retorno com o Elixir: o protagonista volta para casa com uma nova consciência.

5. A Jornada do Herói de Eldes Saullo



Peguei carona com Campbell e Vogler e simplifiquei um pouco mais “a jornada”, propondo uma estrutura de seis partes.

Apresentação: apresente seu Herói e lhe dê um objetivo. Coloque-o em ação. Ninguém é perfeito, dê-lhe um defeito. Não o julgue,

deixe isto para o leitor. Faça o leitor se importar com ele. Oriente o leitor no tempo e no espaço

Disrupção: pense em um grande conflito, seja ele interno, externo ou interpessoal. Ameace com a morte física, psicológica ou social. Crie uma ruptura irreversível e arremesse o protagonista no principal conflito.

Aprofundamento: piore as coisas. Faça seu protagonista tropeçar, seguir pistas falsas e tomar caminhos errados. Mergulhe-o em um espiral de problemas, com tentativas e erros. Crie tensão, gere alívio, crie mais tensão.

Limite: coloque o protagonista em um beco sem saída, faça-o encarar a morte de frente. Coloque-o diante de escolhas difíceis. A vida ou objetivo fica por um triz. A noite escura da alma se faz presente.

Conquista: chega a hora da virada, o momento de superação. Relações se transformam, atitudes mudam. Há descobertas e aprendizados. E uma grande revelação.

Consequências: Momento de comemorações e Celebrações. Há o retorno ao ponto de partida, mas com um novo olhar. Pode haver uma antecipação do que está por vir. O final pode ser feliz ou infeliz. Uma pergunta fica no ar...

6.

A Jornada do Herói dos Sete Pontos



Trata-se de um método estrutural que começa com a resolução e retrocede, o que garante um arco de personagem bem dramático para o protagonista.

As partes são:

Gancho: o ponto de partida é um gancho do futuro do protagonista.

Primeiro Turno da Trama: uma ação introduz um conflito que conduz a história até o meio.

Primeiro Ponto de Pinça: o protagonista sofre uma pressão no processo de atingir seu objetivo.

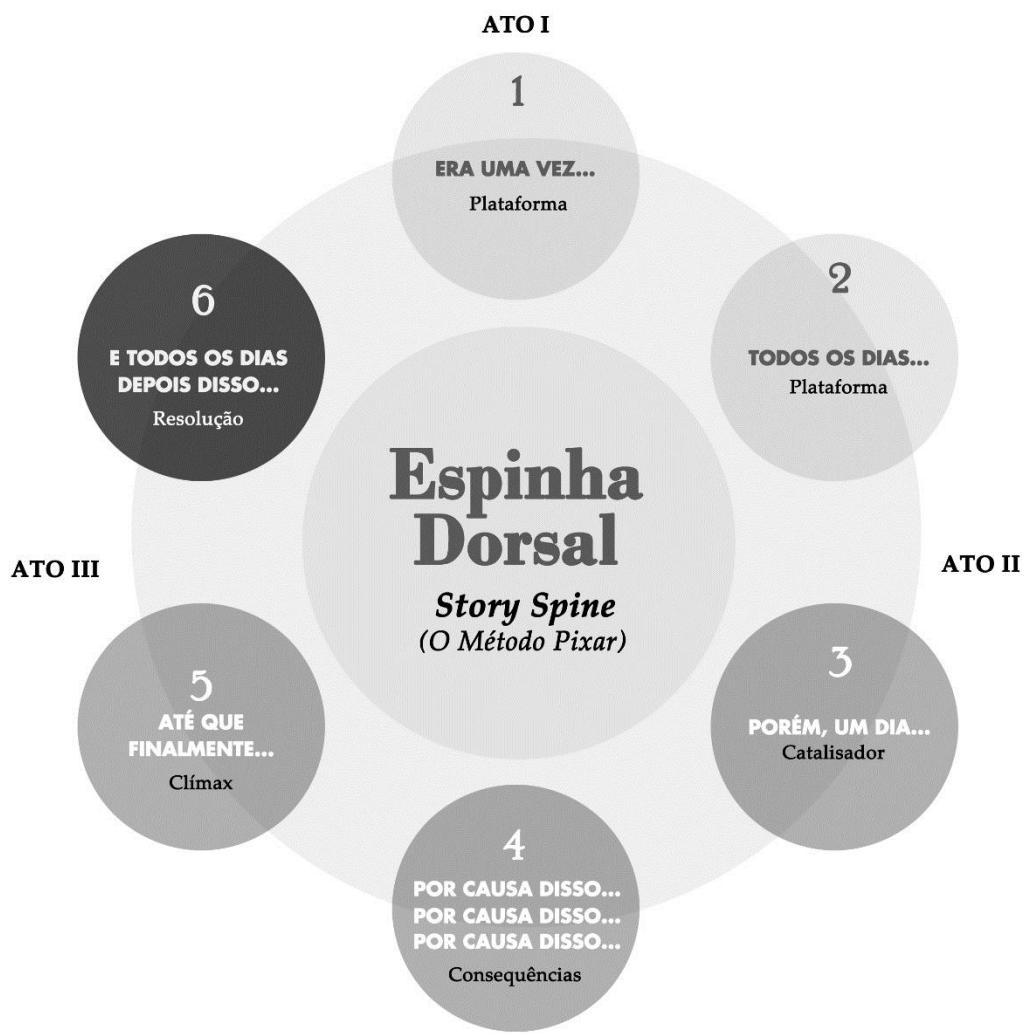
Ponto Médio: o protagonista responde ao conflito com ação.

Segundo Ponto de Pinça: uma nova carga de pressão torna mais difícil para o personagem atingir seu objetivo.

Segundo Turno da Trama: um evento move a história do ponto médio para a resolução. O protagonista agora tem tudo o que possui para atingir seu objetivo.

Resolução: o clímax. Tudo que aconteceu até agora na trama conduz a este momento. Há um contraste entre o protagonista assustado do início com a coragem requerida e demonstrada neste ponto. O objetivo é alcançado.

7. A Jornada do Herói de Kenn Adams ou da Pixar



Também com base na Jornada do Herói, há o método chamado “Espinha Dorsal”.

O método foi adaptado pelo roteirista Kenn Adams, autor de “Como criar uma peça inteira: a arte do teatro espontâneo”.

É uma das regras para se contar histórias usadas pela Pixar, produtora dos maiores sucessos de animação do cinema, como “Toy Story”, “Os Incríveis” e “A Vida é uma Festa”.

A Espinha Dorsal é uma maneira muito prática de se criar histórias para crianças e videogames.

Trata-se de uma fórmula estruturada para que você se concentre nos detalhes e construa uma narrativa satisfatória.

Eis a estrutura:

Era uma vez _____.

Todos os dias, _____.

Mas um dia _____.

Por causa disso, _____.

Por causa disso, _____.

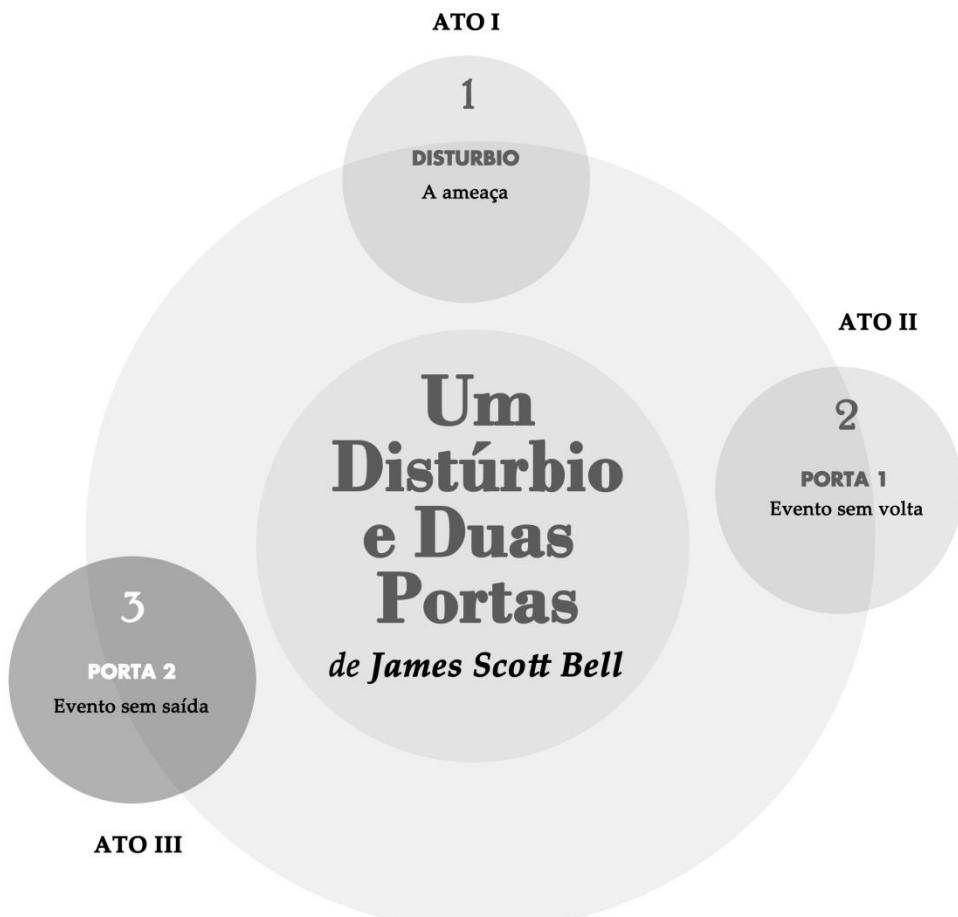
(repita quantas vezes você quiser)

Até que finalmente _____.

E todos os dias depois disso _____.

E a moral da história é _____.

8. Um Distúrbio e Duas Portas



James Scott Bell, especialista em escrita criativa, introduz esse conceito em seu Livro “*Plot and Structure*”, cuja tradução é enredo e estrutura.

Observe que, por mais que haja uma mudança de nomenclaturas, tudo acaba se resumindo em uma jornada de três atos: começo, meio e fim.

Você pode começar pelo começo, pelo meio ou pelo fim, mas no final das contas acaba com estruturas muito similares.

Aliás, James recomenda começar pelo meio em um de seus livros, em um modelo parecido com o In Media Res.

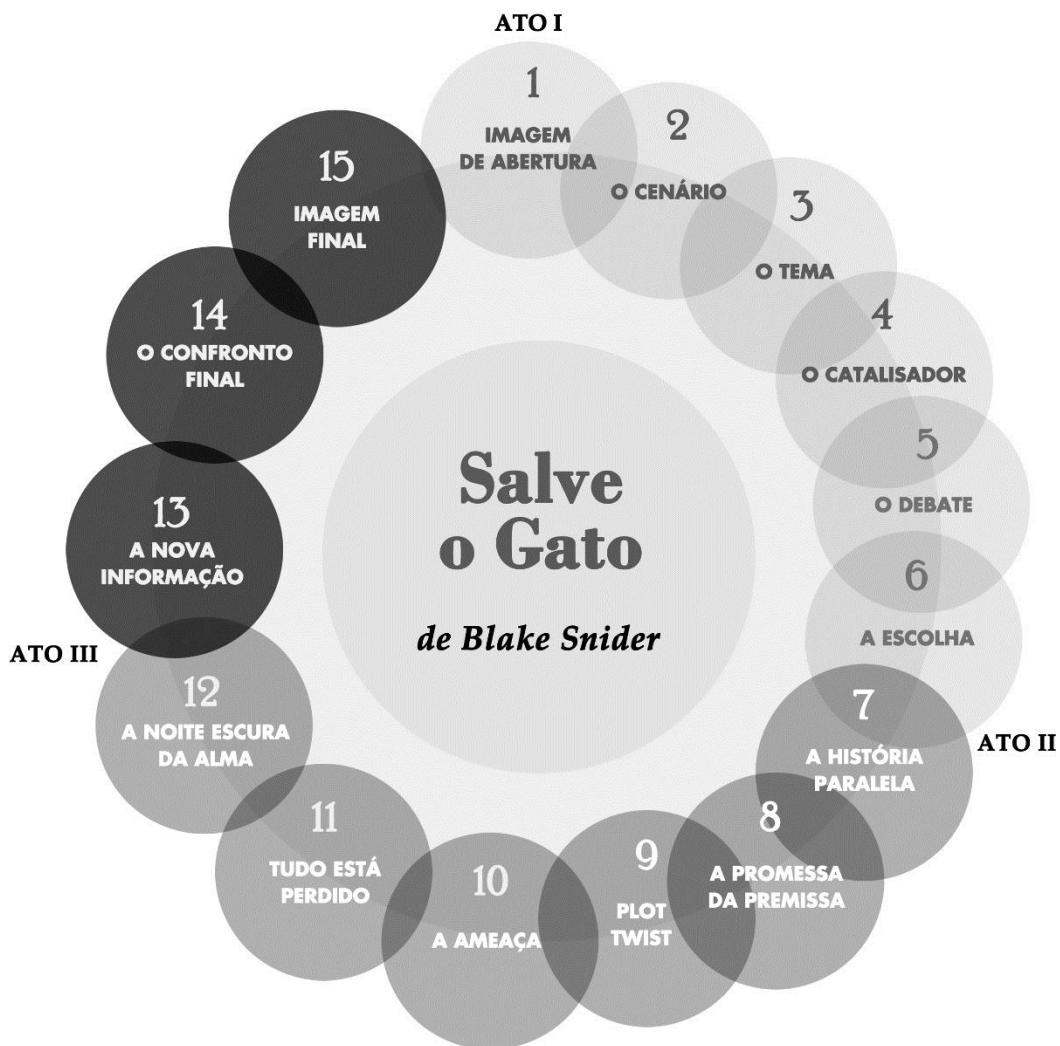
No modelo de “Um Distúrbio e Duas Portas”, novamente temos três atos.

Distúrbio: acontecimento inicial ameaça a vida normal do protagonista.

Primeira Porta: outro acontecimento impulsiona o personagem para o meio da história. Depois que ele entra por esta porta, não há mais como retornar.

Segunda Porta: conduz ao confronto final, ao desastre, também sem volta.

9. Salve o Gato



Salve o Gato é um modelo de estrutura de história, delineado por Blake Snyder, que subdivide o início, meio e fim de uma história em 15 “batidas” ou pontos de trama.

Cada uma dessas batidas tem um propósito específico e possui uma função particular em relação à trama. São elas:

Imagen de abertura: uma cena introdutória mostra um instantâneo, “antes” de mostrar o protagonista e o mundo imperfeito em que ele vive.

O cenário: O protagonista, seu mundo e seu objetivo inicial são apresentados, além dos coadjuvantes mais importantes.

O tema: uma afirmação é feita por um personagem, sugerindo o que o protagonista aprenderá antes do final da história.

O catalisador: um evento catapulta o protagonista para um novo mundo ou para uma nova maneira de pensar.

O debate: o protagonista debate seus próximos passos e reluta em mudar por um determinado motivo.

A escolha: o protagonista toma a decisão de encarar o problema de frente, de entrar no novo mundo.

A história paralela: introduz um novo personagem ou personagens que servirão para ajudar o protagonista a aprender o tema ou a moral da história.

A promessa da premissa: situações que entregam o que a premissa da trama promete e ajudam a reforçar o gênero. Por exemplo, se é uma história de detetive, é hora de colocar o detetive em ação.

Plot twist: um acontecimento inesperado – como um crime, uma transformação, um duelo, uma noite de amor inesquecível – acontece.

A ameaça: Independentemente do caminho que o protagonista siga, seu medo mais profundo (seus vilões internos) e o antagonista (os vilões externos) se aproximam.

Tudo está perdido: algo acontece e leva o protagonista ao seu ponto mais baixo.

A noite escura da alma: o protagonista leva tempo para processar tudo o que aconteceu. Trata-se do momento mais sombrio da história.

A nova informação: o protagonista recebe ou tem acesso a uma nova informação, que renova suas esperanças.

O confronto final: como ele usa a nova informação para superar o problema.

Imagen final: um novo instantâneo mostra o “depois” e o quanto o protagonista mudou com a história.

10. A Tragédia Grega



O romancista polaco-alemão Gustav Freytag descreveu, no século XIX, uma estrutura usada por muitos escritores durante muitos milênios.

Ao observar os padrões estruturais da tragédia grega clássica e no drama de Shakespeare, Freytag identificou um arco narrativo com cinco estágios.

São eles:

Introdução: apresenta principalmente os principais elementos de ficção - o cenário, personagens, estilo etc. Nesta etapa, o único foco do escritor deve ser construir o mundo em que o conflito se desenrola.

Ascensão: a ação crescente explora o conflito da história até seu clímax. É uma etapa em que as coisas “pioram”: alguém toma uma decisão errada, o antagonista fere o protagonista, novos personagens complicam ainda mais a trama.

Clímax: o conflito da história chega ao auge, estabelecendo o destino dos personagens principais. É o ponto de virada na história. Depois dele, não há mais possibilidade de retorno.

Queda: a ação decisiva da história. O protagonista toma uma decisão que o alivia momentaneamente, mas o coloca em rota de colisão com um confronto ainda maior.

Catástrofe: o pior pesadelo do protagonista se torna real e ele termina no fundo do poço.

11.

A História Circular



O roteirista americano Dan Harmon, mais conhecido pela popular série de comédia *Rick & Morty*, criou uma versão simplificada da Jornada do Herói, de Joseph Campbell, na qual o herói deixa seu mundo comum e mergulha em um mundo especial

Harmon apresenta oito etapas dessa viagem ao desconhecido. Cada etapa representa uma nova mudança na história:

Zona de Conforto: o personagem está em seu mundinho rotineiro, em que detém o controle da situação.

O desejo por algo: O protagonista realmente quer algo. Ele deseja tanto atingir essa meta, que fará de tudo para alcançá-la. No entanto, a realização desse desejo está fora de seu alcance, o que o tira de sua zona de conforto.

A situação incomum: Para atingir o objetivo, o protagonista entra em um território desconhecido. E perde o controle.

A adaptação: O protagonista combina as habilidades que já possui com suas habilidades recém-adquiridas para se adaptar totalmente ao novo ambiente. No entanto, isso gera uma corrida contra o tempo, o que pode causar problemas.

A conquista: O que o protagonista realmente queria é finalmente conquistado, mas isso acaba gerando novos obstáculos.

O preço a pagar: No momento em que as coisas pareciam estar bem encaminhadas, coisas ruins começam a acontecer. O protagonista ganha uma coisa, mas perde outra muito importante ou significativa.

O retorno: Como resultado, o protagonista retorna à antiga zona de conforto, onde tudo é familiar novamente.

A mudança: No entanto, algo mudou, o protagonista já não é mais o mesmo. Houve uma superação, seja de um medo ou de uma falha de caráter. Seu mundo comum se torna melhor depois da experiência.

12.

As Crises Fichtianas



As Crises Fichtianas, também conhecidas como Curvas Fichtianas, compõem uma estrutura narrativa muito utilizada por escritores de mistério e suspense das chamadas *Pulp-Fiction*, muito populares na década de 60.

É uma estrutura narrativa que começa imediatamente com uma ação ascendente, seguida por uma série de crises em ritmo acelerado.

O conceito foi concebido por John Gardner no livro “*The Art of Fiction*”. Gardner propõe a narração de histórias por meio de eventos episódicos, que gradualmente conduzem a uma crise de grandes proporções.

A estrutura básica é composta de sete partes:

Incidente Incitante: Algo inesperado acontece: um crime, uma descoberta, um veredito, uma morte, um desaparecimento.

Primeira Crise: Os personagens reagem ao fato.

Segunda Crise: Uma decisão ou escolha no passado, de um ou mais personagens, desencadeou acontecimentos, mudou os rumos nas vidas pessoais ou profissionais, e culminou no fato ocorrido.

Terceira Crise: Um fato atual contribui para piorar a situação. A prisão de um dos personagens, uma separação, um novo crime, a morte de alguém importante.

Quarta Crise: Através da perspectiva de um personagem, algo crucial impacta diretamente na ocorrência.

Clímax: Os momentos derradeiros, antes do fato, até culminar na ocorrência.

Readaptação: As consequências do fato nas vidas dos personagens e os rumos de cada um.

13. Kishōtenketsu



As estruturas ocidentais giram em torno de um conflito.

O protagonista é apresentado, o cenário é estabelecido, ele se depara com um obstáculo e passa a maior parte da história tentando superá-lo.

Os japoneses têm um método que não necessita de conflito para funcionar.

Ele se chama Kishōtenketsu e é a estrutura presente nas lendas urbanas, nas piadas, histórias em quadrinhos e videogames.

O grande diferencial do método é uma reviravolta.

Kishōtenketsu é uma história contada em quatro atos.

Todo o enredo é construído em torno de uma reviravolta no terceiro ato, que contextualiza toda a narrativa.

Nos modelos estruturais ocidentais, a trama geralmente começa com a introdução de um conflito que acaba levando ao clímax.

No método Kishōtenketsu, a história é configurada de acordo com o grande “*plot twist*” ou reviravolta do enredo.

A grande diferença é que não há a necessidade de contar uma história transformadora. Ou seja, o protagonista não precisa sair melhor ou pior de sua jornada.

Existe uma reviravolta, mas ela não precisa ser devastadora, nem mesmo um evento negativo. Elas são usadas para surpreender apenas, geralmente com humor.

O método tem quatro partes:

Ki (Introdução): apresente personagens, cenários e toda informação importante para a compreensão da trama.

Shō (Desenvolvimento): expanda a situação e dê forma aos personagens.

Ten (Reviravolta): a etapa mais importante da história, onde uma virada ou um acontecimento inesperado.

Ketsu (Conclusão): o desfecho da história, o resultado da reviravolta.

Como você pode perceber, a estrutura narrativa mais simples é a de três atos (começo, meio e fim) com pontos de tensão e virada entre eles.

Depois dela, existe a meta narrativa, mãe de todas as tramas.

A Jornada do Herói é a mais difundida das narrativas de três atos, presente na maioria dos livros, filmes, séries etc., e possui em sua essência a meta narrativa.

No fundo, você pode notar que a estrutura de três atos e a meta narrativa são as bases para todas as outras estruturas narrativas.

Histórias que fogem deste padrão muitas vezes são avaliadas como sem pé nem cabeça e, por isso, têm menor capacidade de manter o leitor conectado e maior de gerar críticas negativas.

Podemos estruturar a partir de uma ideia, o que é muito usado nas tramas policiais e de ficção científica, ou a partir de um personagem, cujo foco é a transformação de alguém.

Na primeira, a trama é construída a partir de uma questão, do tipo “*Quem matou?*” ou de uma suposição “*E se uma raça alienígena dominasse a Terra?*”.

Na segunda, a história é construída a partir de um personagem real ou fictício, que passa por uma grande transformação, alcança uma grande conquista ou que simplesmente cresce.

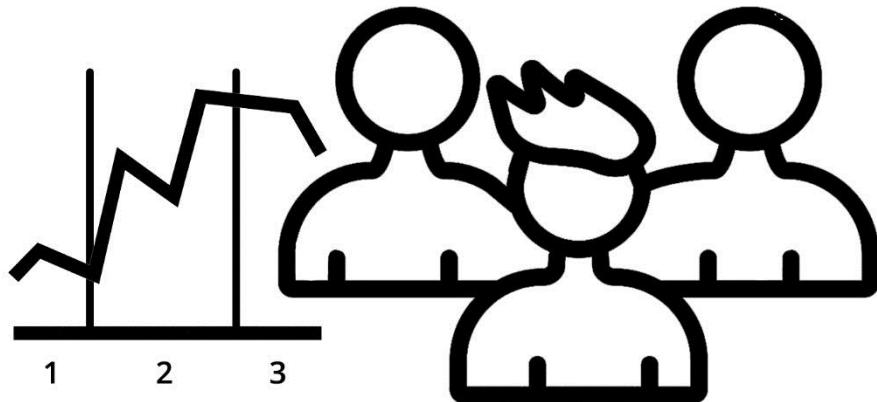
Há ainda a narrativa que se baseia em um evento, causador de uma mudança de parâmetros ou da ordem estabelecida, e a cíclica, na qual um protagonista completa um ciclo e retorna ao ponto inicial, gerando um recomeço a partir daquilo que foi destruído.

De qualquer forma, a estrutura de três atos bem construída deve capturar a atenção e situar a história no primeiro ato (exposição) e aprofundar nos dois seguintes (complicação e resolução).

Outro ponto importante a se destacar é que cada gênero possui características e requisitos próprios que são procurados pelo leitor no momento da escolha do livro.

Conhecer e utilizar essas particularidades com criatividade aumentam as chances de seu livro chegar à lista dos mais vendidos.

Você pode ir mais fundo nas estruturas criativas de acordo com os gêneros, nos meus livros “[Escrevendo Romances – Como Escrever Histórias que Apaixonam](#)”, “[Escrevendo Ficção Científica e Fantasia – Como Escrever Histórias de Outro Mundo](#)” e “[Escrevendo Terror – Como Escrever Histórias de Arrepiar](#)”.



Premissas Fabulosas

60 Ideias para Tramas de Alto Impacto

Eldes Saullo

Livro 4

Premissas Fabulosas

*"Existe algo de delicioso em escrever
as primeiras palavras de uma história.
Você nunca sabe aonde elas vão te levar".*

~Beatrix Potter

No dicionário, premissa é um fato inicial a partir do qual se inicia um raciocínio ou um estudo. Na literatura, é um passo além da ideia, quando você transforma um insight metafísico sobre uma história ou personagem e uma ou duas frases no papel, em algo físico.

Podemos dizer que a premissa é a pedra fundamental da sua história.

Seja você um arquiteto, que escreve depois de muito planejar, ou um jardineiro, que deixa a história te conduzir, é praticamente impossível começar a escrever um livro sem uma premissa.

Segundo o roteirista americano Eric Edson, o segredo de uma trama de sucesso parte de *um protagonista ativo e empático, com uma motivação palpável, baseada em uma aposta arriscada, na qual deve ganhar, parar, escapar ou recuperar algo, contra um oponente poderoso, o que cria um forte conflito, que gera uma jornada emocional no leitor.*

Se narrativa é personagem, já que não existe narrativa sem personagem, a motivação é um elemento crucial para que ela funcione.

Desta forma, quanto maior o risco físico, emocional, social ou profissional enfrentado pelo protagonista, maiores são as chances de prender o leitor na trama.

Assim, uma premissa poderosa possui, em sua raiz, uma aposta arriscada.

Quanto maior o risco, maior é o impacto caso não se consiga ganhar, parar, escapar ou recuperar o que está em jogo.

A motivação do protagonista para alcançar seu objetivo deve ser inversamente proporcional a de uma poderosa força antagônica tentando impedir.

Isso gera no leitor o desejo de saber se ele será bem-sucedido ou não.

Este e-book traz 60 ideias de tramas com apostas arriscadas, nas quais o protagonista precisa superar um grande desafio para alcançar seus objetivos.

Junto com cada premissa, um ou mais exemplos de filmes, que se basearam no conflito proposto, para ilustrar.

Depois, um exercício para você deixar suas premissas cada vez mais afiadas.

Construa sua história com base em uma dessas linhas e amplie suas chances de manter o leitor ávido pela resolução.

60 Premissas Fabulosas

1. **O Conquistador:** O antagonista quer destruir um lugar ou o Universo e precisa ser superado. *Os Vingadores, 007.*
2. **Desaparecido:** Alguém, que o protagonista ama, desaparece misteriosamente. *Garota Exemplar, A Cabana, À Espreita do Mal.*
3. **O Resgate:** O protagonista, alguém que ele ama ou um membro da equipe, é sequestrado ou feito prisioneiro e precisa ser resgatado. *O Resgate do Soldado Ryan, Busca Implacável.*
4. **A Ameaça Mortal:** Alguém está tentando matar o protagonista, ou alguém que ele ama, e ele não sabe por quê. Ele pode ou não conhecer os motivos ou quem o ameaça. *Desejos Mortais, Distúrbio, Stalker.*
5. **O Serial Killer:** Há um serial killer à solta, que deve ser detido. Pode ser uma pessoa, um animal, uma máquina, um monstro, um alienígena. *O Silêncio dos Inocentes, Zodíaco, Ted Bundy.*
6. **Mente Obscura:** O protagonista, um amigo ou ente querido sofreu lavagem cerebral, amnésia ou foi possuído, mudando seu comportamento para fazer coisas que não deveria. *Sob o Domínio do Mal, O Exorcista.*
7. **A Escapada:** O protagonista, ou um grupo, deseja fugir da prisão, da escravidão ou de outro tipo de opressão ou perseguição. *Um Sonho de Liberdade, Mad Max: Estrada da Fúria.*

8. **Justiça Distante:** A investigação de um crime leva o protagonista a um país estrangeiro ou a um submundo perigoso. *Stillwater, Redenção.*
9. **A Escolha:** O protagonista precisa provar seu valor ou defender uma escolha e enfrenta a oposição ferrenha de alguém muito próximo. *Boy Erased, Billy Elliot, O Rei Leão, O Poderoso Chefão.*
10. **Os Reféns:** Inocentes são feitos reféns em um lugar – uma casa, um prédio, outro país – e o protagonista precisa resgatá-los. *Argo, Duro de Matar.*
11. **Virtualidade Real:** O protagonista, que imaginou ou fingiu ser um guerreiro ou herói, agora se encontra em uma batalha real ou em um jogo com grandes apostas. *Jogador Nº1, Jogos de Guerra.*
12. **Instinto de Sobrevivência:** O protagonista está perdido, isolado ou encalhado em um ambiente inimigo, uma mata selvagem, um deserto, um planeta inóspito ou algum outro lugar onde a sobrevivência é um desafio. *Gravidade, Alien.*
13. **Natureza Violenta:** Uma catástrofe ou desastre natural, como um tsunami ou um vírus, ameaça exterminar o protagonista e todos ao seu redor. *2012, O Dia Depois de Amanhã, Epidemia, Contágio, O Impossível.*
14. **Eu Sou a Justiça:** O protagonista está decidido a se vingar de quem arruinou sua vida ou a vida de um ente querido, seja fazendo justiça com as próprias mãos ou levando o detridor à justiça. *Erin Brockovich, Kill Bill.*
15. **Em Busca de Justiça:** O protagonista tem certeza de que alguém, um amigo ou um ente querido, foi injustamente acusado ou condenado e procura provar sua inocência. *Doze Homens e Uma Sentença.*

16. **Correndo da Lei.** O protagonista está fugindo da lei. Ele pode ser culpado ou pode ter sido incriminado. *O Fugitivo, Prenda-me Se For Capaz.*
17. **O Escolhido:** Um grupo ou uma comunidade pede ao protagonista, geralmente um estranho no ninho, para salvá-los de inimigos, invasores, um monstro ou algum outro tipo de ameaça. *Matrix, Por um Punhado de Dólares, A Lista de Schindler, Avatar.*
18. **Objeto Mortal:** O protagonista deve encontrar, recuperar ou se livrar de uma arma, bomba ou objeto mágico, amaldiçoado ou perigoso. *O Senhor dos Anéis, Contagem Regressiva.*
19. **A Jornada do Herói:** O protagonista, uma pessoa comum, descobre que tem poderes especiais ou está destinada a uma aventura heroica. *O Homem Aranha, Harry Potter.*
20. **Poder em Mão:** O protagonista tem poderes especiais ou conhecimentos secretos que deve esconder, ou então corre o risco de ser morto ou capturado. *ET, o Extraterrestre, A Identidade Bourne.*
21. **O Grande Assalto:** O protagonista, com ou sem um grupo, planeja roubar algo importante, como informações do governo ou algo muito valioso. *Onze Homens e Um Segredo.*
22. **Posse Ameaçadora:** O protagonista (ou outro personagem) toma posse de algo valioso, perigoso ou importante, o que causa muitos problemas. *O Pintassilgo, ET – O Extraterrestre.*
23. **Um Time Improvável:** Rivais, inimigos ou simplesmente pessoas aparentemente incompatíveis se unem para alcançar algum objetivo em comum. *Toy Story, Os Guardiões da Galáxia.*

- 24. Herói Criminoso:** Protagonista fora-da-lei, improvável ou controverso é recrutado pelos mocinhos para empregar conhecimento ou habilidades exclusivas em uma tarefa ou caso. *O Esquadrão Suicida.*
- 25. A Revolução:** Um grupo tem objetivos comuns, mas um dos integrantes se volta contra outros, geralmente por causa de uma injustiça, e organiza um motim ou revolução. *Moxie, Footloose.*
- 26. A Intriga:** Amantes, irmãos ou amigos são colocados uns contra os outros, e apenas um deles pode prevalecer. *A Duquesa, Dinastia.*
- 27. Roubo de Identidade:** Por meio da tecnologia ou outros meios, a identidade de alguém é apagada ou assumida por outra pessoa. *A Rede, Inimigo do Estado, O Vingador do Futuro.*
- 28. Empatia pelo Alvo:** Um algoz, espião ou assassino decide ajudar seu alvo em vez de cumprir sua missão. *Branca de Neve e o Caçador.*
- 29. Um Amor de Inimigo:** O protagonista se apaixona pelo inimigo, mas permanece leal às suas obrigações. *Thomas Crown.*
- 30. O Escândalo:** Algo, que é segredo ou íntimo, é tornado público e o protagonista deve lidar com as consequências. *Lilyhammer, Coisas Belas e Sujas.*
- 31. Quem Matou?:** Um crime ocorre em uma reunião familiar ou em um grupo e todos são suspeitos. O protagonista precisa solucionar o caso. *Entre Facas e Segredos, Os Sete Suspeitos.*
- 32. Amigos Inimigos:** Um grupo de amigos ou parentes se reencontra depois de muitos anos e precisam lidar com uma

situação inesperada e difícil. *As Invasões Bárbaras, O Reencontro, Até a Eternidade.*

33. **O Jogo Mortal:** O protagonista e um grupo heterogêneo é selecionado para combater ou concorrer entre si e suas vidas correm perigo. *Maze Runner, Rollerball, Corrida Mortal.*
34. **Um Lugar Estranho:** O protagonista viaja para um lugar inóspito e se depara com situações estranhas e ameaçadoras. *Psicose, Um Lobisomem Americano em Londres.*
35. **Caça ao Tesouro:** O protagonista se une a um grupo para encontrar algo valioso e enfrentam antagonistas com os mesmos objetivos. *Os Goonies, Caçadores da Arca Perdida.*
36. **Guerra dos Sexos:** Um casal precisa lidar com uma situação difícil que os coloca em lados opostos. *História de um Casamento, Beleza Americana.*
37. **Em Busca da Vitória:** O protagonista, expoente ou aprendiz em um esporte, arte ou matéria, precisa superar obstáculos para vencer uma competição/eleição ou provar seu valor. *Rocky, Quem Quer Ser Um Milionário?*
38. **Juntos por um Ideal:** O protagonista precisa defender ou incluir um oprimido em seu grupo ou lutar por uma causa em meio a opositores ferrenhos. *Green Book, Terra Fria, O Sorriso de Monalisa.*
39. **Todos os Romances:** Um casal precisa superar uma grande diferença para poder ficar junto. *Romeu e Julieta, Cinquenta Tons de Cinza, A Proposta.*
40. **Três é Demais:** O protagonista precisa lidar com as consequências de uma relação não monogâmica. *Vicky Cristina Barcelona, Closer – Perto Demais, Jules e Jim.*
41. **Obsessão:** Um voyeur ou fã torna-se obcecado, com consequências chocantes. *Janela Indiscreta, Perversa Paixão.*

- 42. Carga Pesada:** O protagonista deve viajar até certo ponto e por um determinado tempo - talvez com um prisioneiro ou um tesouro a reboque - ou haverá consequências terríveis. *Estrada Alucinante, Carga Explosiva.*
- 43. Ameaça Genética:** Uma criatura feita pelo homem torna-se uma ameaça mortal. *Frankenstein, Jurassic Park.*
- 44. Passagem para a Morte:** Um meio de transporte está prestes a sofrer um acidente catastrófico. *Titanic, Velocidade Máxima.*
- 45. A Morte como Parceira:** O protagonista é incriminado, perseguido ou ludibriado pelo cônjuge, namorado ou amigo e precisa escapar de suas garras. *Antes de Dormir, Dormindo com o Inimigo.*
- 46. Aprendiz Eficiente:** Por meio de treinamento e determinação, uma pessoa não qualificada se torna um soldado, espião ou herói eficaz. *Aprendiz de Feiticeiro, Capitão América.*
- 47. O Passado Condena:** Alguém com um passado violento, ou alguém aposentado de um trabalho perigoso, é puxado de volta para a briga. *Uma História de Violência, John Wick, Desejo de Matar.*
- 48. Incriminado:** Uma pessoa no lugar errado na hora errada torna-se cúmplice ou testemunha de um crime terrível, colocando-a em perigo. *A Testemunha*
- 49. Dúvidas Mortais:** Alguém se matou ou matou alguém muito próximo, mas o protagonista tem certeza de que o crime foi forjado por outra pessoa. *Versões de um Crime.*
- 50. O Cerco:** Um pequeno grupo se defende contra um ataque de uma força muito maior e/ou mais poderosa. *Madrugada dos Mortos, Eu Sou A Lenda, 300, Stalingrado – A Batalha Final.*

- 51. O Filho Pródigo:** O protagonista retorna, depois de muito tempo, à cidade natal e pena para se reconectar com as pessoas por conta de suas decisões erradas no passado. *Amargo Reencontro.*
- 52. O Príncipe Plebeu:** O protagonista descobre que é herdeiro de um império, reino, empresa e precisa enfrentar oponentes estabelecidos para se tornar o que deveria ser. *O Diário da Princesa, Punhos de Aço.*
- 53. Negativo Positivo:** O protagonista descobre que está do lado errado ou que fez escolhas erradas no passado e agora precisa mudar isso. *Comer Rezar Amar, A Vida Secreta de Walter Mitty, Amor à Toda Prova.*
- 54. Identidade Trocada:** Duas pessoas com ideias, comportamentos ou formas de agir opostas são obrigadas a trocar de papéis por um tempo. *Your Name, Sexta-Feira Muito Louca.*
- 55. Uma Causa Impossível:** O protagonista, profissional expoente em uma área, vai passar pelo maior desafio em sua carreira. *O Advogado do Diabo, Jerry Maguire.*
- 56. Viagem no Tempo:** O protagonista precisa viajar no tempo para consertar um erro do passado, mas acaba mudando seu próprio futuro ou presente para pior. *De Volta para o Futuro, The Umbrella Academy.*
- 57. Do Nada ao Tudo:** O protagonista precisa provar seu valor em um novo emprego ou lugar. *Scarface, O Diabo Veste Prada.*
- 58. A Cura:** O protagonista, que vive à margem da sociedade ou tem um problema físico, emocional ou mental, precisa se reconectar com o mundo para poder salvar/se relacionar com alguém. *O Lado Bom da Vida, Neuromancer.*

59. **Causa Perdida:** O protagonista precisa reunir e liderar um bando de incompetentes ou inocentes para que consigam vencer ou superar um desafio. *Sociedade dos Poetas Mortos, Legítimo Rei, Vida de Inseto.*
60. **Tic Tac:** O protagonista tem um tempo cronometrado para impedir uma catástrofe pessoal ou pública. *Armagedom.*

Exercício

Escolha um dos modelos da lista e crie uma premissa para a sua história com base em uma aposta de alto risco. Anote a premissa fabulosa na linha abaixo e depois responda às questões...

Quem é o protagonista da sua história e o que deseja?

O que acontece que o tira de sua zona de conforto e ameaça sua integridade física, emocional, social ou profissional?

O que ele precisa ganhar, parar, escapar ou recuperar para retornar à zona de conforto?

Qual a pior coisa que pode acontecer se não conseguir?

Como termina a história?

Lembre-se que a base de uma ideia poderosa é composta de “um protagonista, um conflito e um antagonista”.

E uma boa história gira mais em torno do que dá errado do que o que dá certo.

A trama poderosa baseia-se em conflitos difíceis, ou seja, em barreiras praticamente intransponíveis, que são colocadas entre o presente e o futuro dos personagens.

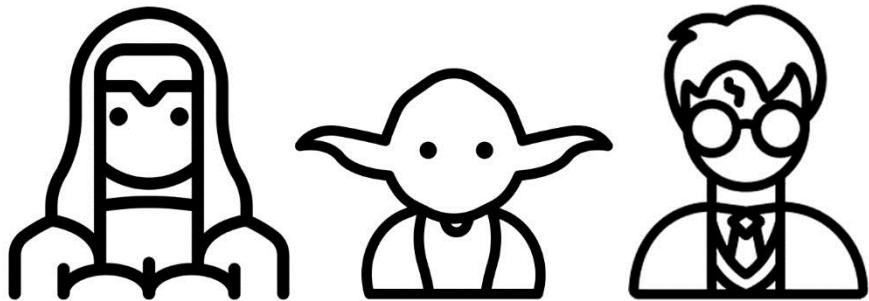
Quanto maior o conflito, maior o risco e, consequentemente, a aposta.

Os conflitos podem ser:

- INTERNOS, como os relacionados à saúde física, emocional, intelectual e espiritual dos personagens;
- EXTERNOS, ou seja, relacionados ao habitat – lar, bairro, cidade, país, mundo – ou à fonte de sustento (profissão);
- INTERPESSOAIS, conflitos em sua relação com os outros (status).

Uma boa trama sempre faz o personagem enfrentar a morte. Pode ser a morte física, a morte psicológica ou a morte social ou profissional.

Coloque a integridade de seu personagem em risco e mantenha o leitor ávido pelos próximos acontecimentos.



Personagens Fabulosos

O Segredo para Criar Personagens Inesquecíveis

Eldes Saullo

Livro 5

Personagens Fabulosos

*"Um protagonista ATIVO e empático,
com uma MOTIVAÇÃO palpável,
baseada em uma APOSTA ARRISCADA,
na qual deve ganhar, parar, escapar ou recuperar algo,
contra um oponente PODEROSO,
o que cria um forte CONFLITO,
que gera uma jornada EMOCIONAL no leitor."*

~Eric Edson

Qual é o seu maior desejo?

Você já parou para pensar na distância entre aquilo que você mais quer e aquilo que você realmente precisa?

E o que te impede de alcançar seus objetivos?

Uma barreira interna, como a preguiça ou a falta de coragem, ou uma força externa, como a situação econômica ou alguém próximo que vive colocando obstáculos?

Se você deseja criar um personagem verossímil, com o qual seu leitor se identifique, você vai precisar ir além de características físicas.

Este livro é sobre isso, sobre ir além para construir gente igual a gente em suas histórias.

Para criar boas histórias, você vai precisar de grandes personagens, com virtudes, defeitos, crenças, desejos e necessidades.

Existe uma fórmula para cria-los, que você vai conhecer mais adiante.

Você também vai descobrir porque uma história deve conter apenas os personagens necessários, nem um mais, nem um a menos.

Existe também uma fórmula para construir antagonismo, o verdadeiro motor das tramas.

Porque boas histórias partem do princípio do que tem grandes possibilidades de dar errado e não de dar certo.

Você também vai poder se inspirar em arquétipos, signos e mitos para criar personagens inesquecíveis.

E tudo começa com um universo, que é feito de histórias...

Um Universo de Histórias

A teoria quântica afirma que o observador de um fato influencia em como o fato é percebido.

E se a realidade fosse uma simulação?

Talvez você se surpreenda ao saber que isso não é apenas metafísica avançada ou falácia de teóricos da conspiração.

A realidade objetiva é impossível de ser enxergada exatamente como ela é.

A experiência que temos com a realidade é apenas uma história que nossa mente nos conta.

A imagem, que você acha que enxerga de uma maneira, entra invertida em sua retina, onde mais de cem milhões de células fotorreceptoras transformam as ondas luminosas em impulsos eletroquímicos, que são decodificados pelo cérebro.

O som que você ouve e o gosto que você prova são percebidos de maneiras diferentes em cada pessoa.

Nossa mente transforma nossa vida em uma jornada, da qual somos protagonistas.

Todas as histórias que ouvimos, desde a mais tenra idade até a notícia que lemos no Facebook hoje de manhã, contribuíram de alguma maneira para a percepção da nossa própria narrativa.

E também impactarão na sequência de nossas vidas.

Os Vedas consideram a mente humana como um órgão, tal qual o coração ou o próprio cérebro.

Essa maneira de pensar ajuda a nos enxergarmos como observadores da própria existência histórica.

A mente busca sempre criar uma narrativa linear de nossas vidas, ordenando as memórias pessoais em sequências de causa e efeito.

Essa história que a mente de cada pessoa conta para si mesma também inclui outros personagens.

Uma das mais profundas necessidades humanas é tentar entender como pensam esses outros personagens, que nos cercam por todos os lados.

Porque esta é uma forma com que nosso cérebro procura controlar o ambiente em que está inserido.

A busca por controle é primitiva, decorre na mais profunda busca humana pela sobrevivência.

A necessidade de entender os outros está tão enraizada em nossa mente, que projetamos isso até em animais ou objetos.

Quem nunca tentou entender o que se passa na cabeça do seu animal de estimação?

Casais muitas vezes se desentendem por fantasiarem sobre o que se passa na mente do outro ou por projetarem seus próprios defeitos históricos no outro.

Isso se dá porque fomos condicionados a viver na base da comparação, da competitividade, da negociação e da troca.

Assim, as histórias são a porta e as janelas para satisfazer nosso desejo de entender a mente alheia.

Essa é a razão de nossa atenção ser mais atraída por histórias que remetem à imperfeição alheia, no fundo, a imperfeição que existe em cada um de nós.

Narrativa é Personagem

Ter uma boa história para contar é importante, mas uma trama verdadeiramente estimulante flui a partir de um personagem bem delineado.

Um personagem com vícios, defeitos, transtornos de personalidade e uma visão particular do mundo, baseada em crenças solidificadas, que fará com que ele aja de acordo com seus interesses.

Quando falamos dos defeitos de um personagem, temos a tendência a nos referirmos à teoria do controle, ou à maneira que ele acredita que deve agir para que o mundo ao seu redor se estabilize.

Além da teoria do controle, outro elemento chave de um personagem bem delineado é sua personalidade.

Os cinco traços de personalidade de ordem superior são:

1. **Abertura:** o interesse por novas experiências físicas (aventuras), emocionais (relações), intelectuais (ideias) e espirituais (imaginação). A personalidade aberta possui um alto grau de curiosidade.
2. **Conscienciosidade:** também conhecida como escrupulosidade, é o desejo de executar bem uma tarefa e levar a sério os compromissos e obrigações com outras pessoas. É a tendência para a autodisciplina, para os deveres e para o cumprimento de metas e objetivos.
3. **Extroversão:** caracterizada pela tendência na busca por estímulos e emoções positivas, a personalidade extrovertida

procura um profundo envolvimento com o mundo exterior e a companhia de outras pessoas.

4. **Neuroticismo:** a tendência para interpretar situações comuns como negativas, frustrações ameaçadoras ou irremediavelmente difíceis. Personalidades mais neuróticas têm maiores propensões ao mau humor e a sentimentos como ansiedade, preocupação, medo, raiva, frustração, inveja, ciúme, culpa, humor depressivo e solidão. São emocionalmente reativas, naturalmente julgadoras e mais vulneráveis ao estresse.
5. **Agradabilidade (ou simpatia):** a tendência à cooperação e à compassividade, que reflete na preocupação com o bem-estar alheio e com a harmonia social. A personalidade simpática é otimista, não julgadora, presume inocência e valoriza a boa relação aos outros.

Na construção de um personagem, determinar os graus e as combinações de cada um desses traços vai te ajudar a pensar da maneira como ele pensaria, nas decisões e escolhas que faria e em como reagiria diante das circunstâncias.

Diante de outros personagens com traços diferentes, o conflito decorrente do desentendimento é inevitável.

Esta é a fonte de onde jorra o drama.

A Fórmula do Personagem

O ser humano se desenvolve a partir de metas. Por isso gostamos de ler sobre personagens que também agem de acordo com tais metas. Em “O Segredo do BestSeller”, os autores Jodie Archer e Matthew L. Jockers, descobriram que o personagem best-seller é aquele que “faz”, “precisa”, “quer”. Segundo o algoritmo, o personagem decidido tem muito mais chances de ganhar os leitores do que aqueles que “hesitam”, “refletem” ou não sabem muito bem o que querem.

A construção de personagens pode ser muito complexa. Muitas características e diversas pequenas informações precisam ser conectadas para oferecer compreensão e visualização satisfatória das peças no tabuleiro. Como já foi dito, narrativa é personagem. Por isso, em sua essência, a tarefa pode ser mais simples. Eis a fórmula:

Personagem + Desejo x Necessidade + Obstáculo = CONFLITO

Veja como funciona com os best-sellers:

Robert Langdon (simbologista) + Desejo de saber como Soniére foi morto (e assim ajudar sua neta Sophie) x Necessidade de superar a claustrofobia + Polícia tendo-o como principal suspeito (Fache) = CONFLITO.

Anastasia Steele (estudante) + Desejo de se envolver amorosamente com Christian Grey (o misterioso bilionário que ela entrevista) x Necessidade de ser independente + As preferências sexuais nada ortodoxas dele (Sadomasoquismo) = CONFLITO.

Todo conflito nasce de uma ameaça.

As ameaças podem ser físicas, emocionais, sociais ou profissionais.

E as grandes ameaças estão ligadas às questões literais ou metafóricas de vida ou morte.

Langdon pode ir para a cadeia (morte social).

Anastasia pode não suportar a dor em uma relação sadomasoquista (morte física), além de perder a afeição do homem que ama (morte emocional).

O conflito é forte quando o risco é alto, quando o oponente é forte, quando o desejo do protagonista é forte.

O conflito pode ser explícito (visto), desagradável, crescente, mais desafiador, surpreendente.

Mas antes de tudo deve ser crível e resolvível, de preferência de uma maneira significativa.

Você pode detalhar (e deve) profundamente cada personagem. Mas as principais perguntas que precisam ser respondidas são:

- Qual é o DESEJO concreto do seu personagem? O que ele quer? (Seu desejo externo.)
- Qual é a sua NECESSIDADE? O que ele precisa? (Sua necessidade emocional interna.)
- Quais são os obstáculos que impedem o personagem de conseguir o que deseja?
- Como esses obstáculos se tornam progressivamente mais difíceis para o personagem navegar? (A jornada de negociação de obstáculos os ajuda a vivenciar uma transformação emocional interna que permite ao personagem obter o que realmente necessita).

Assim que o personagem tiver o que necessita, ele será capaz de superar o obstáculo final e conseguir o que deseja.

Uma trama também pode ter os personagens que você deseja, mas no fundo basta ter os personagens que ela precisa, como veremos a seguir...

Os Personagens Necessários

Sabe aquele personagem, que você colocou em sua história apenas porque gosta, mas que não tem função na trama?

Corte-o!

Ao contar uma história, concentre-se nos personagens que realmente contribuem para que ela avance.

Eric Edson, em seu livro “*Story Solution*” elencou nove tipos de personagens fundamentais:

O PROTAGONISTA

O protagonista é o personagem cujo objetivo, originado de uma aposta arriscada e urgente, direciona a história para frente.

Como é imperfeito, possui virtudes e vícios.

O protagonista escolhe a ação que abraça o vício ou a virtude. O vício leva à demora. A virtude leva ao sucesso.

O protagonista pode ser um herói, um anti-herói, um herói trágico, um herói trapaceiro ou um herói catalizador.

É ele quem está na zona de conforto e se depara com o incidente incitante que balança suas convicções. Dê lhe uma motivação forte.

É ele quem age, quem aumenta ou diminui as apostas e quem soluciona o problema.

Todos os outros personagens na trama vão servir, de alguma maneira, ao protagonista em sua jornada de transformação.

Cada personagem adicional terá a função de ajudar ou obstruir o protagonista. São as únicas funções disponíveis.

Use ferramentas temáticas, como simbolismos e metáforas.

Faça os personagens secundários variações do tema.

O ANTAGONISTA

Naturalmente, o antagonista é a maior força de obstrução no caminho do protagonista. É o maior opositor, o maior adversário, aquele que gera complicações e dificuldades que elicitam simpatia pelo protagonista.

O antagonista cria o dilema ou situação da história e revela, aos poucos, como o protagonista lida com a adversidade.

Suas ações revelam falhas e fraquezas do protagonista, bem como seus pontos fortes.

Ele força o protagonista a entrar em um novo território, físico ou emocional, e a confrontar a premissa moral em um momento de graça. Parece ser imbatível. Deve ser um indivíduo.

O antagonista acredita no que faz vê a si mesmo como o protagonista da própria história, mas nunca pode se tornar o herói da história.

Ele pode ser o lado oposto ou o oposto psicológico do protagonista.

O antagonista ameaça o protagonista infligindo dor física, emocional, social ou profissional.

Sempre possui ajudantes, pessoas que carregam consigo seu desejo contra o protagonista e seu objetivo.

O antagonista pode carregar a máscara da amizade e não ser revelado como a verdadeira força oponente até o fechamento da trama.

O antagonista não precisa ser necessariamente uma pessoa má. O antagonista mau é conhecido como vilão.

Em um romance, o objeto de afeição do protagonista pode ser o antagonista.

O AJUDANTE

O ajudante é o personagem que luta lado a lado com o protagonista.

Desafia suas motivações, mantém o no caminho da honestidade, força a emersão, através de conselhos e conflitos, do conflito interno do protagonista para que este possa ser examinado.

Frequentemente provê alívio cômico.

O ajudante compromete-se com o objetivo, mas nunca é o primeiro a mover a história.

Não é tão habilidoso quanto o protagonista e, frequentemente, possui um status social menor.

É completamente leal e confiável. O ajudante não pode morrer e também não experimenta amadurecimento.

O MENTOR

O mentor pode ser qualquer pessoa, de qualquer idade, que transmita informações ou transfira habilidades para o protagonista.

Pode haver mais de um mentor na história. O mentor quase sempre morre.

E sempre dá ao protagonista um presente importante ou crucial ou lhe passa informações vitais.

O mentor pode ser desonesto ou imoral, impuro ou obsceno, falho ou detestável.

O INTERESSE AMOROSO

O Interesse Amoroso é um personagem que gera grandes mudanças na história, o que inclui uma trama paralela secundária de conquista sexual.

Relacionamentos estão sempre ligados às questões de controle, principalmente quando estilos de vida e propósitos são diferentes.

E a necessidade de controle é uma das maiores causas de conflitos.

O Interesse Amoroso o protagonista a olhar para dentro e buscar o crescimento.

Nem toda trama requer um interesse amoroso, mas romance é a melhor trama paralela que há.

O GUARDIÃO DO PORTÃO

É o personagem que força o protagonista a provar seu valor antes de seguir em frente.

ALIADOS

Aliados são os personagens que auxiliam o protagonista.

E existem diversos tipos:

- O ALIADO DE COMPARAÇÃO mantém-se o mesmo, enquanto o herói se transforma;
- O AJUDANTE-SEGUIDOR oferece talentos especiais, habilidades ou assistência que o protagonista não dispõe;
- O SALVADOR-ESPERANÇOSO é o estranho que tenta o resgate do protagonista, mas falha/morre na tentativa;
- O TORCEDOR encoraja e leva boas vibrações para o protagonista;
- O INOCENTE EM PERIGO serve como objetivo do protagonista quando, em risco, precisa ser resgatado.

OPONENTES

Os oponentes são os personagens que obstruem o caminho.

E podem ser dos tipos:

- O AGENTE-ADVERSÁRIO, aquele que recebe ordens do antagonista;
- OS ASSECLAS, grupo de ajudantes do antagonista.

- O ENCRENQUEIRO-INDEPENDENTE, que atrapalha o protagonista, mas não tem qualquer relação com o antagonista.

PERSONAGENS DA ATMOSFERA

Personagens de atmosfera são aqueles que compõem o mundo real da história.

É o motorista de táxi, o atendente da loja, o garçom etc.

A partir da definição dos personagens necessários para contar uma história, você pode pensar nas mudanças que ele sofre ao longo da história...

Mudanças

Enquanto nossa ambição por entender outros seres humanos reflete em nosso desejo de “se dar bem” com os outros, nós possuímos mais uma necessidade profundamente entranhada:

Mudar para um status superior.

Um fracote, que entra em uma academia, quer alcançar o status dos musculosos.

Uma garota sem namorado quer encontrar um homem bacana, com quem valha a pena mudar seu status de solteira para casada.

Um discípulo, que se interna em um *ashram* na Índia, quer alcançar a Sabedoria de seu mestre.

Acontece que muito de nosso bem-estar físico, emocional e mental parece depender do status que outras pessoas dão para nós.

E para superar isso, existem dois caminhos: o altruísta, que se adequa e une às pessoas em busca do objetivo, e o egoísta, que passa por cima, chantageia, mente e passa o outro para trás para chegar lá.

A necessidade por status vive em constante embate contra a pressão por agir altruisticamente, o que gera drama e conflito.

Nossa busca por status nos fornece um objetivo concreto para trabalhar. E isso faz com que nos coloquemos como participantes da luta de um personagem por um objetivo.

Disso nasce a obsessão por um personagem.

Harry Potter deseja se tornar um mago mais poderoso para poder enfrentar o bruxo que assassinou seus pais.

Seu desejo por vingança, mesmo que direcionado através de ações inocentes e altruístas, prendeu as mentes de uma geração inteira.

A mudança de status também pode levar a quebra de crenças solidificadas, o cerne de uma história interessante.

Em “Uma Mente Brilhante”, John Nash é um matemático prolífico, que alcança uma carreira acadêmica respeitável, o que inclui um prêmio.

Ao ser convocado pelo governo para um trabalho com criptografia, suas crenças são testadas pelo corporativismo, o que detona uma série de delírios e alucinações.

A partir disso, ele precisa usar de toda a sua racionalidade para voltar a ter uma vida normal.

A maioria das histórias que ouvimos de nossos pais até um thriller, nos ensinam lições sobre o jeito certo de nos comportarmos e contêm, de certa maneira, alertas sobre o que pode acontecer se não o fizermos.

Isso é mais fácil de perceber nos livros infantis, com a velha “moral da história” e nos textos religiosos.

As histórias nos ensinam lições sobre maneiras de conquistar e assegurar nosso status como indivíduos.

Mas e quando não apenas nosso status individual, mas nosso status como sociedade é ameaçado?

Nós recorremos a histórias que remetem ao desejo primal de mantê-lo.

Em outra ponta, as histórias nos dão a habilidade de empatizar com um personagem, nos transportando para seu cérebro.

Somos praticamente hipnotizados pela história.

Estudos mostram que quando estamos nesse estado, nossas atitudes e crenças são mais suscetíveis às mudanças.

Por fim, histórias atuam como uma espécie de peça teatral, permitindo que a gente experiencie mudanças com controle, em um ambiente seguro, como um livro.

Podemos ver as consequências de atos obscuros decorrentes da perda de controle sem precisarmos perder nosso controle.

O poder das histórias reside nas experiências de perder-se.

Elas se tornam uma jornada de descoberta de coisas sobre si mesmo, sobre o outro e sobre o mundo que compartilhamos.

O cérebro humano é atraído por histórias sobre como personagens imperfeitos reagem e se adaptam a mudanças inesperadas.

Uma boa história começa com um personagem com crenças imperfeitas sobre como controlar seu mundo e alcançar seus objetivos.

Então, ele se vê diante de obstáculos, que vão testar tais crenças e estimular o leitor a imaginar quem o personagem realmente é em seu âmago.

Adicionando elementos como lacunas de informação, linguagem poética ricas em metáforas e um tema sobre mudança de status estimulam o cérebro a seguir adiante, mantendo os leitores conectados e ansiosos para saber mais.

Então, explore a questão sobre querer e precisar.

Uma maneira interessante de desenvolver um personagem é fazê-lo querer algo conscientemente, mas precisar de algo subconscientemente.

Pense sobre o que seu personagem imperfeito pode precisar para curar sua visão quebrada do mundo, e então lhe dê um desejo superficial pelo completo oposto.

No fundo, ecoando Joseph Campbell, esse é o cerne do monomito, da história do homem, que precisa evoluir a razão e a consciência, mas que sucumbe diante dos desejos físicos e emocionais.

Antes de nos aprofundarmos nisso, vamos olhar na superfície, na ponta do iceberg da criação de personagens, as características...

Características

A primeira cena de “*Oldboy*”, de Chan-Wook Park, mostra um homem, pendurado à beira de um edifício, agarrado pela gravata. Só é possível ver a silhueta de quem o segura.

A primeira frase de “*Paradiso*”, de Toni Morrison, diz: “Eles atiraram primeiro na garota branca”.

Tais ganchos de abertura nos empurra imediatamente para dentro da ação e levanta a seguinte questão em nossas mentes: *quem são essas pessoas?*

Uma boa história está quase sempre ligada à questão sobre quem é o personagem.

A busca pelas respostas, que decorre da nossa urgência de entender a mente alheia, é que nos mantém lendo o livro ou assistindo ao filme.

Desta forma, como você ajuda seu leitor a determinar que tipo de pessoa um determinado personagem é?

Quando você o coloca em situações que revelam seu caráter.

Há situações específicas que nos ajudam a responder à pergunta mais profunda no entendimento de uma pessoa: *esse personagem é altruísta ou egoísta?*

Quando conversamos com um desconhecido pela primeira vez, nosso subconsciente inicia a busca por responder essa questão o mais rápido possível. Isso está intimamente ligado ao nosso instinto de sobrevivência. A questão é repleta de variáveis:

Eu posso confiar nessa pessoa ou não?

Essa pessoa fará por mim ou eu terei que fazer por ela?

Ela me trará boas vibrações ou sugará minha energia?

Estudos mostram que dois terços de nossas conversas diárias são sobre outras pessoas.

A maior parte dessas conversas são fofocas, que giram em torno de como alguém egoísta quebrou as regras éticas ou morais da sociedade, em vez de aderir a elas.

Assim, *uma boa história revela o quanto um personagem é ou não egoísta.*

Outra maneira de determinar o tipo de pessoa em um personagem é através de mudanças inesperadas que colocam em xeque suas crenças mais profundas.

Essa inter-relação entre a narrativa da superfície e a narrativa interna da psique de um personagem é como começamos a ver sua mudança.

A partir do incidente, que coloca o personagem em conflito com suas crenças, fazendo-o agir de maneira diferente do que estava acostumado, e que o faz perguntar a si mesmo “*quem eu sou realmente?*”.

A partir disso, nós, leitores, também deixamos de saber quem ele ou ela é e começamos a tentar ligar os pontos.

Isso alimenta a curiosidade natural de nossos cérebros, que precisa preencher as lacunas com informação.

E uma das maneiras de revelar informações sobre um personagem é através dos diálogos.

Um bom diálogo move a história para frente, enquanto revela uma faceta do personagem, seja parte de sua história, da sua personalidade ou de suas emoções.

Outra maneira de preencher tais lacunas é através dos cenários ou da interação com eles ou com os objetos contidos neles.

Um rapaz que pega uma lata de açúcar na parte mais alta do armário é alguém com uma boa estatura. Ao retirar um papelote com cocaína da lata, isso vai nos contar mais um pouco sobre quem ele é internamente.

Uma mulher que se esforça para que a calça jeans entre no corpo é alguém com problemas de peso. Um pôster de um grupo de pagode na parede do quarto dela vai nos contar mais um pouco de quem ela é externamente.

Oferecer tais cenas sem comentários permite que os leitores façam suas próprias deduções sobre os personagens.

Isso não significa que você não deva fazer descrições.

Tudo depende de como você vai fazê-las.

Uma boa dica é descrever usando outros sentidos, que não a visão.

As descrições poéticas causam um verdadeiro frenesi em nossos cérebros.

A percepção do valor de uma comida muda de acordo com o paladar, por exemplo.

O uso de metáforas sensoriais também evoca associações poderosas, criam uma experiência mais vívida na mente do seu leitor.

“A voz dela era como música para meus ouvidos”.

“O sorriso do garoto iluminou a sala, enquanto ele abria os presentes de aniversário”.

“A cara azeda não impressionou a menina”.

Para cada personagem que criar, responda:

Ele é altruísta ou egoísta?

O que ele deseja?

O que ou quem o está impedindo de alcançar seu objetivo?

O que ele fará sobre isso?

Qual o papel dele na trama?

Faça as reflexões que pessoas reais parecidas com seu personagem poderiam fazer sem julgar, sem sentir raiva ou generalizar.

Mesmo que as ações e escolhas que elas façam sejam odiosas para você.

Isto é mais importante ainda quando estiver pensando no antagonista.

Muitos autores pecam por generalizar ou simplificar demais seus vilões, justamente por não conseguirem se transportar para seus modos de pensar e agir.

Capriche no protagonista, no antagonista e nos coadjuvantes.

Abaixo, alguns pontos de partida para detalhar seus personagens antes de começar a escrever.

Aparência Física

- Altura
- Constituição
- Peso
- Pele
- Cabelo
- Estilo
- Cor dos olhos
- Feições faciais
- Traços característicos

- Cicatrizes/marcas
- Saúde geral
- Estilo de vestimenta
- Sotaque/Jeito de falar
- Asseio / Organização

Infância

- Ocupação do pai
- Ocupação da mãe
- Onde nasceu e morou
- Relação com pai e mãe
- Irmãos
- Amigos de Infância
- Relacionamento familiar
- Rixas na família
- Situação financeira
- Memória mais feliz
- Traumas de infância
- Eventos da infância que ainda afetam

Vida Pessoal

- Estado Civil
- Relacionamento atual

- Relacionamentos passados
- Orientação sexual
- Problemas em relações
- Convicções passadas
- Hobbies
- Comida/bebida favorita
- Medos frequentes
- Filosofia de vida
- Visão Religiosa
- Música/Livro/Filme Favorito
- Cores Favoritas
- Animais de Estimação

Detalhes Biográficos

- Data, Local, Hora de Nascimento
- Educação / Escolaridade
- Ocupação
- Histórico ocupacional
- Onde mora?
- Sucessos/realizações
- Fracassos
- Obstáculos na vida
- Habilidades especiais
- Deficiências

- Dons/talentos
- Traços de Personalidade
- Histórico geográfico
- Signo

Vida Secreta

- Fobias
- Pior coisa que poderia acontecer
- Melhor coisa que poderia acontecer
- Vícios
- Maior orgulho e maior vergonha
- O que não gosta em si mesmo?
- O que mais quer da vida?
- Metas pessoais
- Forças pessoais
- Fraquezas pessoais
- Transgressões sexuais
- Compulsões
- Obsessões

Situação Atual

- Casamento / Sociedade (Qualidade e Problemas)
- Filhos/dependentes
- Dependentes

- É feliz no que faz?
- O que preferia fazer?
- Colegas de trabalho (Relacionamento e questões)
- Situação financeira
- Qualidade da vida em casa
- Rotina diária típica
- Carro que dirige
- Casa onde mora

Na História

- Como você define o personagem em uma frase?
- Coisa mais importante a saber sobre ele/ela
- Como o personagem se vê?
- Como é visto pelos outros?
- Você gosta desse personagem? Por quê?
- Que traços de personalidade irão ajudar ou atrapalhar o personagem a atingir seu objetivo?
- O que faz o personagem diferir de personagens similares?
- Por que os leitores irão se lembrar vividamente desse personagem?

Além de pensar nas características, também é preciso determinar os desejos e necessidades internas de cada um, como veremos a seguir...

Desejo versus Necessidade

As necessidades humanas dizem respeito a situações de privação percebida.

Elas envolvem necessidades fisiológicas (comida, água, abrigo), de segurança (física, emprego, recursos, propriedade) sociais (conexão, pertencimento, afeto), de estima (autoestima, confiança, status, reconhecimento), de realizações individuais (autoexpressão, conhecimento, espontaneidade, criatividade, moralidade) e espirituais (harmonia, autoconhecimento).

O ser humano vive em constante busca de satisfação para preencher essas lacunas, diariamente.

A falta em alguma área gera um estado interno de busca por satisfação.

É importante ressaltar que as necessidades se misturam. A necessidade de abrigo (casa) pode gerar uma necessidade de status (mansão).

Assim, uma necessidade de reconhecimento pode levar um vilão a querer ser dono do mundo.

As necessidades dependem também do grau de evolução de cada ser, que podem ser divididos em instintivos, emocionais, racionais e conscientiais.

Não há uma linha limítrofe, mas seres instintivos giram em torno das necessidades fisiológicas e de segurança.

A busca básica é pela sobrevivência. Seres emocionais estão mais ligados às buscas sociais e de estima, à busca por prazer.

Seres racionais têm mais necessidades de realizações individuais, às buscas pela moralidade e ética.

Por fim, os seres conscientes têm necessidades espirituais, pelo conhecimento mais profundo de si mesmos.

A grande diferença entre desejos e necessidades é que o desejo tem muito mais a ver com algo que queremos especificamente ter.

E não algo que, efetivamente, precisamos para a nossa sobrevivência.

Nossos desejos são muito moldados pela cultura, pelo contexto em que vivemos e por questões de personalidade individual.

De uma forma simples: necessidade é tudo aquilo que precisamos para a nossa sobrevivência e para manter o equilíbrio interno.

Desejo é a forma como escolhemos satisfazer alguma necessidade – e isso vai depender muito do mundo que nos cerca, do mundo externo.

Em todo caso, tenha sempre em mente que as ameaças às necessidades têm sempre um maior impacto do que sobre os desejos.

Você privar um homem de comprar uma garrafa de água Perrier (desejo) é algo menos impactante do que você privar um homem de beber água (necessidade).

Crenças imperfeitas e defeitos de caráter são chaves para desenvolver DESEJOS e NECESSIDADES de seus personagens, assunto do próximo capítulo...

Crenças Imperfeitas

Se você entrevistar um réu condenado por um crime, pode até acabar acreditando em sua inocência, tamanha é a capacidade humana de defender a própria honra.

Cada pessoa é o herói ou a heroína da própria história.

Cada pessoa tende a se perceber como um ser superior em relação aos outros. O maior defeito humano é se achar especial.

Quando vemos a raiva no outro, um olhar espantado, de desdém ou até mesmo um ar superior no outro, nós os reconhecemos, porque já vimos aquilo em nós mesmos.

Nossa mente faz com que busquemos uma memória da raiva, do espanto, do desdém, das vezes em que nos sentimos superiores aos outros.

No entanto, quando entramos na mente de um personagem imperfeito ao longo de uma história, nossa mente cria um espaço, uma espécie de experimento cientificamente controlado, que possibilita explorarmos nossas próprias imperfeições com segurança.

Muitas dessas imperfeições têm como base crenças solidificadas desde os primórdios de nossas vidas, através de influências sociais e culturais.

E não apenas formam a visão da história de cada um no mundo, como impactam significativamente em suas vidas.

Uma pessoa, criada em uma família tradicional católica, desenvolverá um sistema de crenças baseadas na disciplina.

Outra, criada em uma comunidade hippie, será influenciada por ideais de liberdade.

Não há erro ou acerto, nem Bem ou Mal em nenhuma delas. Ambas têm falhas no desequilíbrio, no excesso ou na falta.

O excesso de disciplina estrangula, a falta gera caos. O excesso de liberdade gera caos, a falta estrangula.

O problema é que depois que tais crenças entranham nossas mentes, passaremos praticamente a vida adulta inteira defendendo-as.

Por isso nos sentimos agredidos, quase que fisicamente, quando confrontados com ideias opostas as que fomos criados.

A grande ironia é que nosso sistema de crenças nos cega em relação às nossas próprias imperfeições, mas arregala bem os olhos e os faz enxergar bem longe, quando se trata das falhas alheias.

Então, eis a primeira dica para o desenvolvimento de personagens mais verossímeis:

**Torne seus personagens agarrados
às suas crenças imperfeitas.**

Defeitos de Caráter

Além das crenças imperfeitas, outro grande fator de conflito são as fraquezas, os vícios, que geram os defeitos de caráter.

Defeitos de caráter têm mais relação com objetivos do que você imagina.

No fundo, são eles que nos mantém longe de alcançarmos nossas metas e que acabam tornando os obstáculos mais intransponíveis.

A preguiça leva à dificuldade de realização.

A gula à desistência.

A avareza à solidão.

A luxúria à falta de sentido na vida.

A inveja à autodestruição.

A ira leva à loucura.

A soberba à ruína.

A força da fraqueza na construção de um personagem está justamente quando ela amplia as barreiras e dificulta a ação em direção os objetivos.

Os defeitos de caráter de um personagem vão contribuir para que os obstáculos se tornem mais intransponíveis e fazer com que a jornada rumo ao objetivo seja ainda mais complicada.

Assim, escolher uma fraqueza ou um vício para seu protagonista, vai ajudar você a construir uma história mais hipnótica.

É bom ressaltar que o oposto, ou seja, destacar uma virtude, também ajuda a construir bons antagonistas.

Na série “Demolidor”, seu arqui-inimigo Wilson Fisk, conhecido como o Rei do Crime, ama Vanessa, sua namorada, e faz uma omelete praticamente perfeita no café da manhã.

Os obstáculos gerados pelos defeitos e imperfeições são os mais “relacionáveis” com o leitor, justamente por permitirem o “campo de provas seguro” para que ele também cresça junto com o personagem.

O protagonista não pode ser seu próprio adversário, mas o conflito interno é uma força antagônica que precisa estar presente em todas as tramas para poder ser relacional ao leitor.

Isso torna a história muito mais engajante.

Quando uma história é fraca, na maioria das vezes, a causa inevitável é o antagonismo fraco.

Em vez de gastar sua criatividade criando e refinando o lado positivo de sua história, gaste algum tempo construindo o lado negativo.

É o que você aprenderá a fazer no próximo capítulo...

As Forças Antagônicas

Você já tentou escrever uma história, mas sente que ela não está funcionando bem?

Anote aí: falta antagonismo.

A força oposta é aquela que derruba, que faz as coisas darem errado, o que significa conflito.

Você se lembra quando os professores nos pediam para contarmos como foram nossas férias?

Era tudo muito chato, pois a maior parte dos casos relatava eventos do tipo “fui à casa da minha avó” ou “viajei para a Disney”.

Não ficávamos ansiosos pela leitura das histórias dos amigos e muito menos motivados a contar as nossas.

Até que um dia, um professor modificou a pergunta para “O que deu errado em suas férias”?

Pronto! Nunca foi tão divertido ouvir as aventuras (e desventuras!) dos colegas.

Cada história era mais interessante do que a outra.

Também ficou mais gostoso sentar para escrever os acontecimentos, mesmo que tivéssemos que aumentarmos um pouco para tornar as coisas mais eletrizantes.

Quando estiver pensando na sua história, faça a mesma pergunta:

“O que deu errado na vida dos personagens naquele universo paralelo, na utilização daquela invenção extraordinária, ao lidar com aquele tipo de magia, naquela história de amor, naquele fim de semana na casa do lago?”

E você descobrirá a origem do conflito, o antagonista.

Eis a força que vai tentar impedir o protagonista de atingir seu objetivo.

Tal força representa cada elemento da história que impede o protagonista e seus aliados de atingirem seus objetivos.

E como você já sabe, tais forças podem ser externas, vão criar barreiras justamente aos desejos do personagem.

Ou internas, vão criar obstáculos para às necessidades de transformação do personagem.

Em uma história bem estruturada, as forças antagônicas são apresentadas no primeiro ato, crescem no segundo ato e, no terceiro ato, tornam-se extremamente fortes.

Isso obriga o protagonista a superá-las. Ou morrer.

E como você pode garantir que o antagonismo alcance o clímax desejado?

Multiplicando, pouco a pouco, as forças antagônicas em cada parte da história.

Se você apresenta um vilão no início da trama e diz que ele quer conquistar o mundo, o leitor vai rir e dar pouca importância.

Mas se você dá a ele um motivo realmente crível para isso e faz com que o protagonista descubra suas reais intenções aos poucos, superando barreiras cada vez mais difíceis, o leitor ficará preso.

Porque, quanto maior a luta, maior a recompensa, mais significativa será a vitória, se ela for conquistada.

Mas é necessário ir além do positivo (protagonista) e do negativo (antagonista), pois isso mantém as coisas superficiais e sua história ficará sem sal.

O maniqueísmo funcionava nas tramas do século passado, mas hoje você precisa de muitos tons de cinza.

Há graus de negatividade e é nesse ponto que se constrói o antagonismo multidimensional.

Você precisa pensar em termos de opositos, desvios e limite.

Por exemplo, em um romance, a oposição pode se dar entre AMOR e ÓDIO.

Quantas vezes você já não leu uma história de amor e ódio?

No caso, AMOR é o valor positivo e ÓDIO o negativo.

Neste caso, você pode pensar na INDIFERENÇA, uma situação um tanto negativa, mas não totalmente oposta, como um desvio.

E no ÓDIO DISFARÇADO DE AMOR, ou em situações quantitativamente piores, como o limite.

Assim, aqui vão alguns exemplos para você reforçar suas forças antagônicas:

AMOR

Positivo: Amor

Negativo: Ódio

Desvios: Indiferença ou falta de amor próprio.

Limite: Ódio disfarçado de amor ou ódio a si mesmo.

JUSTIÇA

Positivo: Justiça

Negativo: Injustiça

Desvios: Parcialidade

Limite: Tirania

ORDEM

Positivo: Ordem

Negativo: Caos

Desvios: Desordem

Limite: Anarquia

VERDADE

Positivo: Verdade

Negativo: Mentiras

Desvios: Ocultação, mentiras brancas

Limite: Autoengano, Segredos

ESPERANÇA

Positivo: Esperança

Negativo: Desilusão

Desvios: Dúvida

Limite: Desespero

RIQUEZA

Positivo: Riqueza

Negativo: Pobreza

Desvios: Classe média, Pobreza Feliz

Limite: Riqueza Infeliz

PRAZER

Positivo: Prazer

Negativo: Dor

Desvios: Torpor, insensibilidade

Limite: Sadomasoquismo (a dor percebida como prazer)

CELEBRIDADE

Positivo: Celebridade

Negativo: Anonimato

Desvios: Limbo, indefinição

Limite: Esquecimento

ALEGRIA

Positivo: Alegria

Negativo: Tristeza

Desvios: Desalento, apatia

Limite: Amargura

LIBERDADE

Positivo: Liberdade

Negativo: Escravidão

Desvios: Coibição ou restrições

Limite: Escravidão condescendente

CONSCIÊNCIA

Positivo: Consciência

Negativo: Inconsciência

Desvios: Loucura, Heresia

Limite: Morte

CORAGEM

Positivo: Coragem

Negativo: Covardia

Desvios: Medo, preocupação

Limite: Covardia percebida como coragem

LEALDADE

Positivo: Lealdade

Negativo: Traição

Desvios: Lealdade dividida, egoísmo

Limite: Autossabotagem

MATURIDADE

Positivo: Maturidade

Negativo: Imaturidade

Desvios: Infantilidade

Limite: Imaturidade percebida como maturidade

COMUNICAÇÃO

Positivo: Comunicação

Negativo: Isolamento

Desvios: Alienação, obsessão

Limite: Insanidade

SUCESSO

Positivo: Sucesso

Negativo: Fracasso

Desvios: Falta de sorte, obstinação, viver de aparências
Limite: Impostura

FIDELIDADE

Positivo: Fidelidade
Negativo: Infidelidade
Desvios: Desobrigação
Limite: Infidelidade a si mesmo

SABEDORIA

Positivo: Sabedoria
Negativo: Estupidez
Desvios: Ignorância
Limite: Ortodoxia (a ignorância percebida como sabedoria)

INDEPENDÊNCIA

Positivo: Independência
Negativo: Dependência
Desvios: Desobediência, insubmissão
Limite: Vício

RAZÃO

Positivo: Razão
Negativo: Irracionalidade
Desvios: Crença
Limite: Fundamentalismo

O tema de sua história pode nascer desse exercício.

Ele também vai te ajudar a se livrar do maniqueísmo e a construir antagonistas (e vilões) mais poderosos.

Tome nota: uma trama convincente se baseia em forças externas, que forçam naturalmente o protagonista a enfrentar a força interna e, só depois de superar a interna ele consegue vencer a externa.

Ao iluminar pouco a pouco o caminho do protagonista, pensando em termos de opostos, desvios e limites, você trilha o caminho para uma bela história.

As forças antagônicas devem crescer em intensidade do primeiro até o final do segundo ato para que, no terceiro ato, o protagonista apresente a solução, embutida na própria história.

Isso evita a solução inesperada, improvável ou mirabolante, *Deus ex machina*.

Eis o segredo da transformação do protagonista, que acaba por transformar o leitor.

Existem diversas forças antagônicas, que podem ser utilizadas para a criação de histórias fabulosas.

São elas:

- Homem contra Ele Mesmo. (crença x verdade, desejo x realidade, desejo x expectativa, objetivo interno x objetivo externo, medos x objetivos).
- Homem contra Homem (antagonista ou vilão).
- Homem contra Sociedade (grupo, governo, sistema, cultura)
- Homem contra Natureza (catástrofes naturais)
- Homem contra Deus/Destino
- Homem contra Besta
- Homem contra Paranormal
- Homem contra Tecnologia/Magia

Ao usar as ferramentas acima, você cria uma reação antagônica em cadeia, que compensa natural e honestamente nas dimensões positivas.

Com isso, você está mais preparado para levar sua história às alturas de sua imaginação e dos corações de seus leitores.

Você pode construir protagonistas e antagonistas ainda mais relacionáveis com o leitor utilizando arquétipos na construção de virtudes, defeitos, forças e fraquezas.

É o que veremos a seguir...

Arquétipos e Defeitos

O termo arquétipo (*arché + tipós*) tem origem na Grécia antiga e significa “modelo original”. Um arquétipo possui características semelhantes, copiadas ou emuladas em várias pessoas.

O termo também é utilizado na filosofia e na psicologia. Na teoria Junguiana, um arquétipo é conhecido como “uma imagem mental primitiva herdada dos primeiros ancestrais humanos e supostamente presente no inconsciente coletivo”.

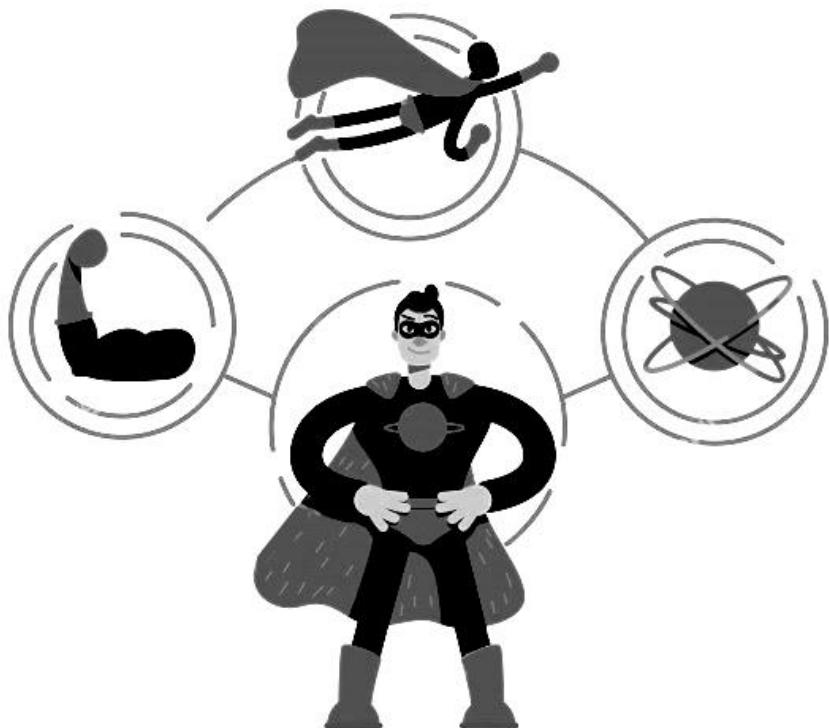
Assim, imagens arquetípicas são personagens que representam necessidades e desejos humanos inconscientes.

Jung definiu doze arquétipos primários, cada um com seu próprio conjunto de valores e significados, cada um com seus objetivos. Nas próximas páginas você também vai conhecer seus defeitos.

Utilize-os na construção de seus personagens.

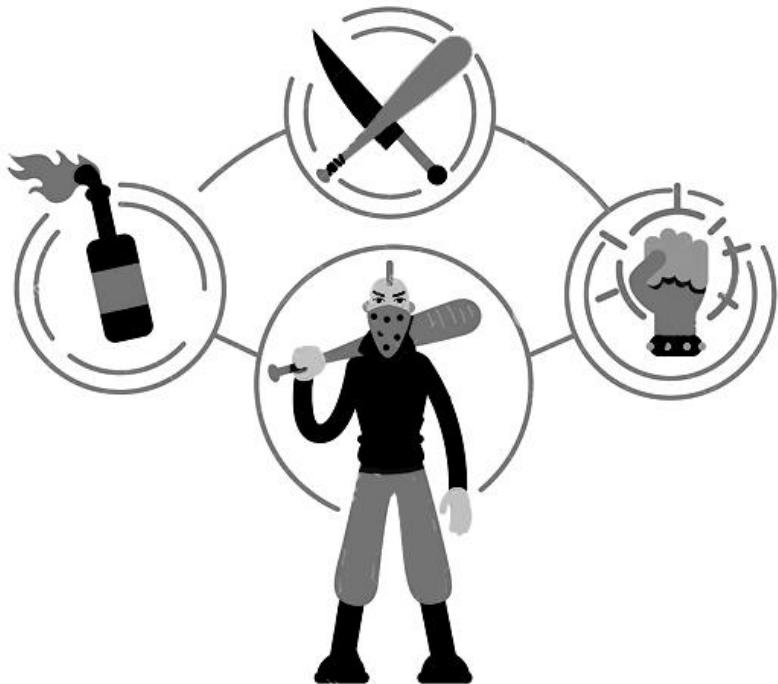


O HERÓI



O desejo do herói é provar seu valor através de atos de bravura e ações impossíveis. Seu objetivo é a vitória e seu maior medo é fraquejar. Seu lema é “*onde há vontade, há meios*”. Seus defeitos são a arrogância e a crueldade, decorrentes do desejo por conquistas. O Herói se sente compelido a competir, vencer ou a seguir sua própria trilha sem a ajuda de ninguém. Costuma ver tudo como uma ameaça ou um desafio a ser enfrentado. Os personagens mais conhecidos, que embarcam o Herói arquetípico, são Hércules, Harry Potter, Neo (Matrix), Frodo Bolseiro, Simba (O Rei Leão), Rocky Balboa.

O FORA DA LEI



O desejo do Fora da Lei é por vingança ou por revolução. Para ele, regras são feitas para serem quebradas. Seu principal objetivo é a metamorfose e o maior medo é a aniquilação. Seu maior defeito é o comportamento autodestrutivo, que o leva a machucar os outros e a si mesmo. Podem incluir vícios, compulsões ou atividades que minam a intimidade, o sucesso na carreira ou a autoestima até abusos físicos ou emocionais, com efeitos destrutivos sobre os outros. Outra dificuldade está no controle da raiva diante das frustrações. Mérida (Valente), Sirius Black (Harry Potter), Wolverine, Batman, Ferris Bueller (Curtindo a Vida Adoidado), Han Solo, são grandes exemplos de Foras da Lei.

O MAGO



O Mago deseja o conhecimento das leis fundamentais de como o mundo funciona. Seu grande objetivo é a transformação e seu maior medo é da feitiçaria maligna. Para ele, tudo pode acontecer. Os defeitos do mago estão relacionados à personalidade manipuladora, que levam ao menosprezo, e à desconexão com a realidade, que reduz a capacidade de analisar opções e possibilidades. Outro ponto pode ser a desonestade, inerente ao desejo de aproveitar a magia ou o poder para seu próprio propósito. Snape (Harry Potter), Anakin Skywalker, Frank Underwood (House of Cards), Gandalf, Merlin, são exemplos de Magos arquetípicos.

O ÓRFÃO



O arquétipo do Órfão tem o desejo de pertencimento, da conexão com os outros. Sua meta principal é recuperar a segurança e seu maior medo é o de ser explorado. Ele enxerga a igualdade entre os seres. Seus maiores defeitos são o cinismo e a tendência de se fazerem de vítimas. Por acharem que precisam de um tratamento especial, já que são tão frágeis ou foram tão vitimizados, a reclamação é parte integrante da sua comunicação. O órfão é capaz de atacar até mesmo as pessoas que está tentando ajudar, prejudicando todos e a si mesmo. Como bons exemplos de Órfãos arquetípicos temos Homer Simpson, Anastasia, Bilbo Bolseiro, Ron Weasley, Peter Parker.

O BUFÃO



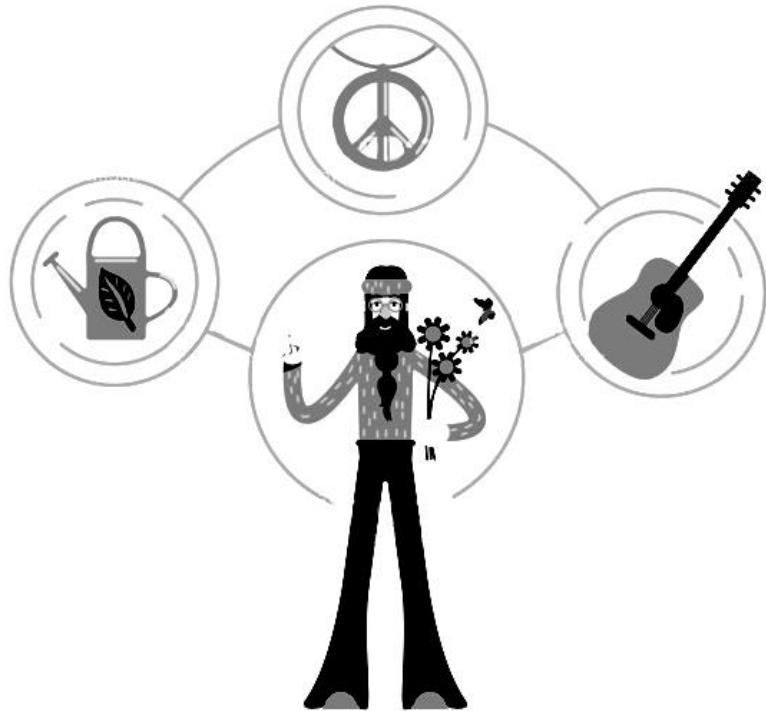
O Bufão deseja aproveitar o momento com o máximo prazer. Seu grande objetivo é a diversão e seu maior medo é o da estagnação. “*Se eu posso dançar, não preciso fazer parte da sua revolução*”, é o seu lema. Devassidão, irresponsabilidade, preguiça, piadas cruéis, embuste são seus defeitos. Um glutão, preguiçoso ou libertino, totalmente comandado pelas luxúrias e impulsos do corpo, sem qualquer senso de dignidade ou autocontrole. Sua excitação constante pode decorrer da dependência de álcool ou drogas. Os Bufões arquetípicos mais notáveis são C3PO, os gêmeos Weasley (Harry Potter), Beetlejuice (Os Fantasmas se Divertem).

O AMANTE



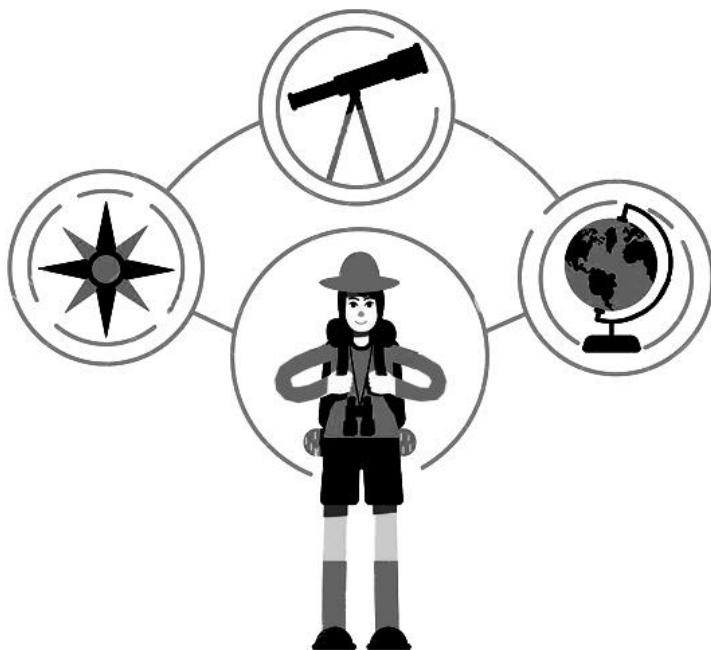
O Amante deseja alcançar a intimidade e experimentar o prazer sexual. Seu maior objetivo é ser feliz e o maior medo é a perda do amor. “*Só tenho olhos para você*”, costuma dizer. Seus defeitos são a objetificação e sexualidade descontrolada. Suas relações são baseadas na dependência. O Amante pode ter um lado sereia, atraindo outros de suas buscas, ou sedutor, que usa o amor para a conquista. Viciados nos relacionamentos ou no sexo, o Amante é incapaz de dizer não, quando uma paixão surge, ou fica arrasado quando rompe com alguém. Os Amantes arquetípicos mais famosos são Cinderela, Samwise (O Senhor dos Anéis), Romeu e Julieta, Luna Lovegood (Harry Potter).

O INOCENTE



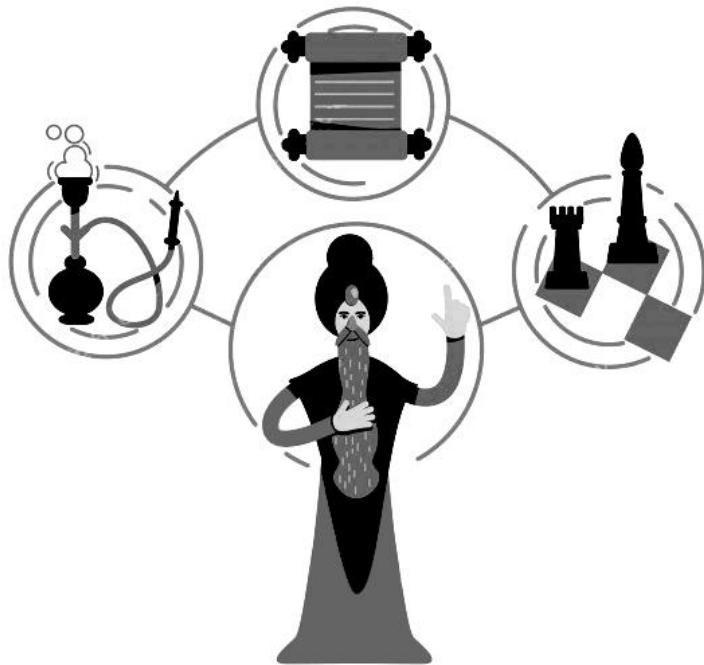
O mais feminino dos arquétipos, o Inocente deseja experimentar o Paraíso. Ele anseia pela manutenção da sua segurança, pela felicidade acima de tudo, que não precisa ser apenas a sua. Seu maior medo é o do abandono. “*Livre para sermos eu e você*” é o seu mote. Seus defeitos estão ligados à ingenuidade, à dependência quase infantil. O consumismo pode ser um de seus traços negativos. O Inocente possui a capacidade de negação, de esconder o que realmente está acontecendo. E pode machucar os outros e a si mesmo com isso, mesmo não reconhecendo ou até reprimindo o que sabe. Branca de Neve, Luke Skywalker, Pippin (O Senhor dos Anéis) são os Inocentes arquetípicos mais conhecidos.

O EXPLORADOR



Tem o desejo de experimentar coisas novas, de pegar a estrada e, fundamentalmente, de se autodescobrir através da exploração do que é exterior. Seu grande objetivo é a busca por uma vida melhor e seu maior medo é a conformidade, a zona de conforto. “*Não me aprisione!*”, costuma dizer. Os maiores defeitos do Explorador estão ligados à incapacidade de se comprometer, à alienação e à teimosia. O egocentrismo e o perfeccionismo também são traços negativos de sua personalidade, o Explorador está sempre se esforçando para estar à altura de um objetivo impossível ou para encontrar a solução mais correta. Os grandes Exploradores arquetípicos são Indiana Jones, Capitão Kirk, Star Lord (O Guardião das Galáxias), Mulan e praticamente todas as princesas da Disney.

O SÁBIO



O Sábio carrega o desejo para descobrir a verdade. Seu grande objetivo é alcançar a verdade, mesmo que ela seja dolorosa e desconfortável. Seu maior medo é decepcionar-se. “A verdade vos libertará” é seu versículo favorito. O Sábio tem como defeitos ser excessivamente crítico e a falta de sentimentos ou de empatia. Frio, dogmático, muitas vezes pomposo e sem coração, pode se tornar um juiz insensível, dizendo que o outro não é bom o suficiente ou não está fazendo do jeito certo. Os Sábios arquetípicos mais proeminentes da ficção são Yoda, Morpheus (Matrix), Hannibal Lecter, Professor Xavier (X-Men), Dr. Spock.

O CRIADOR



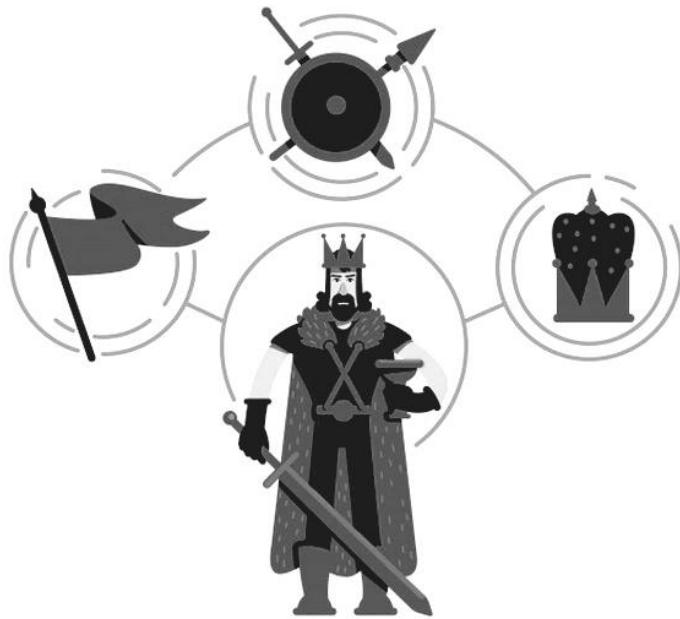
O arquétipo do Criador possui o desejo de criar algo duradouro, único, individualista ou incomum. A persona visionária, das inovações inteligentes e do pensamento não convencional. Seu grande objetivo é a identidade e seu maior medo é a falta de autenticidade. “*Se pode ser imaginado, pode ser concretizado*” é sua citação favorita. Autoindulgência, desorganização e estrelismos são seus defeitos. O Criador é obsessivo compulsivo por trabalho e imagina tantas possibilidades, que nenhuma pode ser posta em prática plenamente. Costuma preencher seu vazio com projetos não essenciais, com desafios ou com alguma coisa nova para fazer. Frequentemente assumem a posição de um cientista bem-intencionado ou de um artista sábio e seus arquétipos mais famosos são Zeus, Tony Stark, Dr. Emmet Brown (De Volta para o Futuro), Mozart, Kevin McCallister (Esqueceram de Mim), Ratatouille.

O CUIDADOR



O Cuidador deseja proteger as pessoas do sofrimento. Ele se realiza no altruísmo. Seu maior objetivo é ajudar os outros e o maior medo é o do egoísmo. Seu mandamento favorito é “*Ame ao próximo como a ti mesmo*”. Os defeitos do Cuidador estão ligados ao auto-sacrifício, à codependência, ao sentimento de culpa. É o mártir sofredor, que controla os outros os fazendo se sentirem culpados. Há uma necessidade compulsiva de cuidar ou de resgatar os outros. Através de comportamentos manipuladores ou abusivos, ele se aproveita do cuidado para controlar ou sufocar. Uma frase que costuma jogar na cara dos outros é “*Eu me sacrifiquei por você!*”. Alguns Cuidadores arquetípicos famosos são Mary Poppins, Hagrid, Dumbledore, Obi Wan Kenobi.

O GOVERNANTE



O Governante tem o desejo de controlar, de obter poder absoluto. Seu maior objetivo é a ordem e seu maior medo é o do caos. Sua frase predileta vem de O Poderoso Chefão, de Mario Puzzo: “*Poder não é tudo. É a única coisa que existe*”. Os maiores defeitos do Governante são a rigidez e o elitismo. Rigidez, comportamentos de controle, atitude de direito, elitismo, codependência são seus defeitos mais comuns. É o tirano, que insiste no seu próprio caminho e jeito de fazer as coisas, banindo os elementos criativos do reino (ou da psique) para obter o controle a qualquer preço. É o rei ou a rainha que se entrega a ataques de fúria e grita “*Cortem sua cabeça!*”. Isso decorre também por não saberem como lidar com a responsabilidade assumida. Darth Vader, Peter Pan, Tony Soprano, Lord Voldemort, Rei Arthur são os Governantes arquetípicos mais notáveis.

Para concluir, é importante ressaltar que ninguém é tão preto no branco. Cada ser humano possui dentro de si mais de um arquétipo. E deve funcionar assim com personagens.

A mescla gera personagens multifacetados, mais ricos e com maior poder de encantar leitores. Harry Potter, por exemplo, traz em sua essência os arquétipos do herói, do órfão e do mago.

Signos, Mitos e Imperfeições

As mitologias são fontes inesgotáveis de inspiração há milênios, com suas fábulas, deuses, semideuses e outras figuras.

A grega, por exemplo, contém diversas lendas sobre personagens imortais, como os deuses e deusas, as divindades primordiais, os titãs, os gigantes e deidades do inframundo, do mar, do céu, da terra, da agricultura e da saúde; e os personagens mortais, os heróis, os reis, as mulheres notáveis, os adivinhos, as Amazonas e os prisioneiros do Tártaro.

Você pode buscar as correspondências em outras mitologias: romana, egípcia, nórdica, iorubá, celta, hindu, chinesa, japonesa etc.

Dentro das mitologias também existem infinitas histórias que podem servir como fonte de inspiração para personagens e tramas.

Na mitologia grega, por exemplo, você encontra:

A Ilíada, A Odisseia, Jason e os Argonautas, O Labirinto (Teseu e o Minotauro), Perseu e Medusa, as Amazonas, a Queda de Ícaro, Pigmaleão e Galatéia, O Rei Midas, A Caixa de Pandora, Apolo e Dafne, A Abdução de Europa, O Mito de Niobe, Eros e Psiquê, Orfeu e Eurídice, As Danaides, Édipo Rei, O Enigma da Esfinge, Narciso e Eco, A Camisa de Nessus, Faetonte e a Carruagem do Sol, O Mito de Sísifo, Atlas Titã, Mílon de Crotona, Os Trabalhos de Hércules, O Julgamento de Paris.

Outra maneira criativa de compor personagens é através da astrologia, acredite você ou não na metafísica dos astros.

A Inspiração Zodiacal

As características predominantes de um mapa astral podem funcionar como uma grande fonte de inspiração.

A astrologia parte de informações específicas como hora e local precisos de nascimento, o que inexiste para um personagem imaginado.

No entanto, você pode determinar uma data completa – dia, mês, ano e hora – e um local de nascimento e, a partir disso, construir um mapa astral do personagem para obter informações sobre sua forma de agir, de pensar, de sentir etc.

Ou, caso não queira ser tão aleatório, eleger um avatar, ou seja, associar o personagem a um ator ou atriz, que encarnaria bem seu personagem, e usar as informações deles para construir o mapa astral.

Uma análise apenas do signo solar poder trazer muitos *insights*, mas nada como um aprofundamento para poder ir bem mais fundo no personagem.

Os vícios e defeitos podem ser encontrados nos signos solares, aqueles que o mundo generaliza para determinar as características.

“Fulano é leonino, ele se acha o centro do universo”.

Pode funcionar, mas é superficial. É uma visão de fora para dentro, a abordagem generalista e superficial a que estamos acostumados com o horóscopo do jornal.

O ouro você encontrasse ao fazer uma análise completa do mapa astral, com os planetas, casas, posições e oposições.

Por exemplo:

- A posição do Sol diz como o mundo vê o personagem.

- A Lua diz como ele se vê internamente, como sente.
- Mercúrio como pensa.
- Vênus como se relaciona.
- Marte como age individualmente.
- Júpiter como age coletivamente.
- Saturno apontará seus desafios.
- Urano seu talento único.
- Netuno seu grande ideal.
- Plutão trará *insights* sobre sua relação com a espiritualidade.
- O signo ascendente sobre o que precisa superar em vida, sobre o processo cármico.

Os elementos – fogo, ar, terra e água - poderão inspirar traços predominantes, como sensibilidade ou rigidez.

Tome como base, características e defeitos de cada signo do zodíaco, pesquise as divindades míticas relacionadas a cada um deles e construa personagens ainda mais profundos:

ÁRIES

O personagem ariano gosta de ação, toma iniciativa, é impetuoso e um líder nato. Adora impor sua vontade. Os traços negativos são a agressividade, a crueldade, a arrogância e o agir sem pensar. Inspire-se nas mitologias dos deuses da guerra, como Ares (grega), Marte (romana), Hórus (egípcia), Odin ou Tyr (nórdica), Ogum (iorubá).

TOURO

O personagem taurino é estável, sensual, gosta dos prazeres da mesa e da cama e vive em busca de segurança. É apegado e materialista. Por outro lado, pode ser possessivo, teimoso,

ciumento e mesquinho. Inspire-se nas mitologias das deusas da beleza, da sensualidade e do amor, como Vênus (grega), Afrodite (romana), Hathor (egípcia), Freya (nórdica), Oxum (iorubá).

GÊMEOS

O personagem geminiano é comunicativo, possui o dom da oratória, valoriza a inteligência, as trocas. Jovial e curioso, é o símbolo da dualidade da vida. Os piores defeitos do geminiano são a superficialidade, o deslumbre e a manipulação. Inspire-se nas mitologias dos mensageiros dos deuses, como Hermes (grega), Mercúrio (romana), Anúbis (egípcia), Hermod (nórdica), Exu (iorubá).

CÂNCER

Emotivos, sensíveis e perceptivos, o personagem canceriano sente grande necessidade de dar e receber proteção. Seus traços negativos são a possessividade, o mau-humor, o pessimismo e o ciúmes. Carentes por natureza, adoram fazer uma cena por conta do excesso ou falta de cuidado ou paparicos. Inspire-se nas mitologias das deusas da caça ou lunares, como Ártemis (grega), Diana (romana), Neith (egípcia), Skadi (nórdica), Oxóssi (iorubá).

LEÃO

O personagem leonino é apaixonado, criativo e tem muita força de vontade. Tem um alto poder de atração e é extremamente determinado. Por outro lado, o leonino é dominador, desdenhoso, excessivo e insolente. Ele não suporta restrições e adora ser admirado e lisonjeado. Inspire-se nas mitologias dos deuses do sol

e do esplendor, como Apolo (grega), Febo (romana), Áton (egípcia), Baldur (nórdica), Orumilá (iorubá).

VIRGEM

O personagem virginiano possui inteligência crítica, seletiva e ordenadora. É extremamente pragmático, detalhista e minucioso. Entre seus defeitos estão o cinismo, a rigidez, a teimosia e a covardia. Inspire-se nas mitologias dos deusas-mãe, como Hera (grega), Juno (romana), Ísis (egípcia), Frigga (nórdica), Oiá-Iansã (iorubá).

LIBRA

O equilíbrio, a justiça e o compromisso são as principais virtudes do libriano. Adora socializar e é ligado em manifestações artísticas, na poesia, na dança, na música. Seus traços negativos são a indecisão, a racionalidade excessiva, a vagareza. O libriano costuma ser superficial. Inspire-se nas mitologias das deusas da sabedoria e da eloquência, como Atena (grega), Minerva (romana), Amonet (egípcia), Bragi (nórdica), Obá (iorubá).

ESCORPIÃO

O personagem escorpiano é complexo e profundo. Sedutor por natureza, é intuitivo, curioso, exigente e responsável. Por outro lado, é manipulador, ciumento, frio e vingativo. Inspire-se nas mitologias dos deuses da soberania sobre a morte, como Hades (grega), Plutão (romana), Osíris (egípcia), Hela (nórdica), Icu (iorubá).

SAGITÁRIO

O personagem sagitário tem um grande senso de justiça, é benevolente, otimista e generoso. Por outro lado, pode ser arrogante, esbanjador, imoral e exibicionista. A megalomania, a falta de limites e a soberba são também seus traços negativos. Inspire-se nas mitologias dos senhores do céu, do pai dos deuses, como Zeus (grega), Júpiter (romana), Amon, Hórus ou Rá (egípcia), Odin (nórdica), Xangô (iorubá).

CAPRICÓRNIO

O personagem capricorniano possui grande capacidade de realização, é perseverante, disciplinado e responsável. Seus traços negativos são a melancolia, a indiferença, a desconexão emocional e a arrogância. Inspire-se nas mitologias dos deuses do tempo e das travessuras, como Cronos (grega), Saturno (romana), Kairós (egípcia), Loki (nórdica), Omulu (iorubá).

AQUÁRIO

O personagem aquariano é inventivo e age motivado por ideais altruístas e coletivistas. É criativo, inteligente e mentalmente dinâmico. Os traços negativos são a falta de empatia, o excesso de seriedade e a excentricidade. Inspire-se nas mitologias dos deuses do tempo, como Gaia (grega), Urano (romana), Geb (egípcia), Jord (nórdica), Olokun (iorubá).

PEIXES

O personagem pisciano transborda emoções, é sensível, empático, ingênuo e sonhador. Os traços negativos são o individualismo, a

carência extrema e viver no mundo da lua. Inspire-se nas mitologias dos deuses dos mares, como Poseidon (grega), Netuno (romana), Ápis (egípcia), Njord (nórdica), Iemanjá (iorubá).

A Inspiração Védica

Você pode também se inspirar na Astrologia Védica, onde encontramos o conceito de *Gunas*, as três tendências que caracterizam comportamentos ou estados mentais.

Um personagem com tendências *sáttvicas* (equilíbrio) possuirá um estado mental positivo e coerente, mas poderá ser complacente.

Outro, com tendências *rajásicas* (atividade) poderá ser ambicioso, vaidoso, com fome de poder, riqueza e prestígio.

Um terceiro com tendências *tamásicas* (inércia) poderá ter um estado mental embotado e ser preguiçoso, passivo ou imoral.

Ainda no campo da sabedoria védica, as estrelas também podem ajudar você a construir personagens multidimensionais.

Ela divide o zodíaco em 27 Nakshatras, também chamadas de constelações ou mansões lunares.

Veja as características, traços positivos e negativos de cada uma delas:

ASHWINI (A CAVALEIRA)

Com boa aparência e maneiras gentis, o personagem de *Ashwini* é trabalhador competente, inteligente e autossuficiente. Seus defeitos são a pressa, que compromete a eficiência, a impulsividade e a dificuldade de terminar coisas. Inspire-se na

lenda dos gêmeos *Ashvini Kumaras*, que simbolizam o nascer e o pôr do sol e são considerados os deuses da medicina e da cura.

BHARANI (AQUELA QUE NUTRE)

A sinceridade é um traço dos personagens de *Bharani*. Realizam tarefas rapidamente, são corajosos, espontâneos, zelosos e leais à família e amigos. Seus defeitos passam pela inquietação, inconstância, infantilidade e pela teimosia, além da amoralidade. Inspire-se com as histórias de *Yama*, o deus da morte.

KRITTIKA (O CORTADOR)

Determinado e tenaz, o personagem de *Krittika* é impetuoso na busca pela excelência. É penetrante por natureza. Focado em seus objetivos, corre atrás do que deseja. É confiante, corajoso e direto. Seus defeitos são a personalidade instável, a teimosia, a insatisfação e sua natureza bélica e agressiva. Inspire-se em *Agni*, o deus do fogo.

ROHINI (O VERMELHO)

Rohini é doce no falar e firme em suas visões. De aparência adorável, é carismático, comunicador e responsável. Seus traços negativos são a possessividade, a inveja e a indecisão. Inspire-se nas histórias sobre *Brahma*, o criador do universo.

MIRGASHIRA (A FACE DO ANTÍLOPE)

O personagem de *Mrigashira* possui inteligência espiritual, uma boa oratória e hábitos ativos. Líder por natureza, sensível, sensual e divertido. Flertador e inconstante, precisa sempre ser o centro

das atenções. Desconfiado, é sensível a críticas. Inspire-se em *Soma*, o deus da lua.

ARDRA (O ÚMIDO)

Ardra é um personagem mental, com sentimentos profundos e motivado pelo desejo. Curiosa, tem sede de conhecimento e é compassivo. Os traços negativos são a arrogância, o abuso de poder, a malícia, a ingratidão e a imprudência. É violento e vive reclamando de tudo. Inspire-se nas histórias de *Rudra*, o deus da tempestade e da destruição.

PUNARVASU (NOVAMENTE BOM)

O personagem de *Punarvasu* é quieto, paciente e devotado. É carinhoso, generoso, amoroso e amistoso por natureza. A inconstância e a indecisão são traços negativos, que o levam a viver instabilidades nas relações e na vida profissional. Inspire-se em *Aditi*, a deusa da terra.

PUSHYA (A FLECHA)

Pushya influencia um personagem bem quisto e caridoso, que controla suas paixões. Altruista, envolvido em causa humanitárias, é um apaixonado defensor daquilo que acredita. Os traços negativos são o dogmatismo, a alta sensibilidade, o fundamentalismo e a teimosia. As histórias de *Brihaspati*, deus do discurso sagrado e da prece, são fontes de inspiração.

ASHLESHA (O ENTRELAÇADOR)

Motivado pelo *Dharma*, o personagem de *Ashlesha* é representado por *Kundalini*, a serpente de fogo localizada na base da coluna. Versatilidade, independência e inteligência são suas principais qualidades. A instabilidade mental, a falta de educação e de tato e a mentalidade mesquinha são seus defeitos. Inspire-se em *Ahi*, a naja ou serpente da sabedoria.

MAGHA (O GRANDE PODEROSO)

Magha é conservador, respeitador e gosta de ser servido. É claro, confiável e respeita as tradições. Seus defeitos são a inveja, a severidade e o ressentimento. É preconceituoso e cruel. As lendas dos *Pitris*, os pais da humanidade e anjos guardiões que protegem das calamidades, são fontes de inspiração.

POORVA PHALGUNI (A PRIMEIRA FIGUEIRA)

O personagem de *Poorva Phalguni* é doce e generoso, gosta de perambular. É criativo, mente aberta e cultiva bons relacionamentos. Seus traços negativos são a vaidade, a indulgência e a promiscuidade. Inspire-se em *Bhagya*, o deus da boa sorte e da prosperidade.

UTTARA PHALGUNI (A SEGUNDA FIGUEIRA)

Uttara Phalguni adora conforto e luxúria. É popular, ambicioso e feliz por natureza. Seus defeitos são o egoísmo, a inquietação e a falta de considerações pelos sentimentos dos outros. Inspire-se nas lendas de *Aryaman*, que rege a liderança e comanda a sociedade.

HASTA (A MÃO)

O personagem cuja estrela é *Hasta* é autocontrolado. Graça, charme e criatividade são seus traços positivos. Os defeitos são o gosto pela competição, a mutabilidade e a instabilidade emocional. É interesseiro e trapaceiro. Inspire-se em *Savitar*, o deus sol, que transmite energia criativa e de transformação.

CHITRA (O BRILHANTE)

Chitra é atraente, um ótimo amante, um líder conversador e elegante. Seus defeitos são a presunção, o espírito bélico e a personalidade crítica. *Tvashtar* ou *Vishvakarma*, o arquiteto celestial do universo, é a inspiração.

SWATI (A ESPADA)

Swati é doce, de natureza silenciosa e piedosa. É independente, disciplinado e altamente persuasivo. Seus traços negativos são a inquietação, a timidez, a submissão. Esconde suas paixões. Inspire-se em *Vayu*, o semideus do prana, do ar, do vento, da respiração.

VISHAKA (ENTRE NO CÉU)

Vishaka é distinto no falar e enérgico. De aparência radiante, é atraente, esperto e empreendedor. Por outro lado, é tagarela, militante, instigador e invejoso, convivendo sempre com a frustração e a raiva. Inspire-se em *Indra*, o deus da transformação. matemático, corajoso, poder de conquista dos seus objetivos.

ANURADHA (A PEQUENA CENTELHA)

Anuradha é a estrela do personagem que vive não suporta a estagnação. Habil em liderar e criar alianças, é sábio, espirituoso e bem quisto. Seus traços negativos são a rebeldia, a carência e a melancolia. Inspire-se nas histórias de *Mitra*, o deus da amizade e da parceria, promotor da cooperação na humanidade.

JYESHTA (O ANCIÃO)

O personagem de *Jyeshta* possui notáveis habilidades analíticas e mentais. De poucos amigos, é um gênio criativo, virtuoso e com grande interesse no oculto. Bravo e egoísta, tem dificuldades na convivência familiar. Tem mania de controle, é possessivo e dramático. *Indra*, o rei dos deuses, é fonte de inspiração.

MOOLA (A RAIZ)

Moola possui uma profunda natureza filosófica, uma mente inquisitiva, que aprecia explorar as raízes de qualquer assunto. É orgulhoso, persuasivo e determinado. Costuma encarar adversidades com serenidade. Por outro lado, é inseguro, autodestrutivo e complacente. Inspire-se nas lendas de *Nirriti*, deusa da destruição e da dissolução, que mora no reino dos mortos.

POORVASHADHA (O IMBATÍVEL)

O personagem de *Poorvashadha* é apegado aos amigos. É influente, fiel e artístico. Os defeitos são o egoísmo, a imaturidade, o complexo de superioridade e a grosseria. A inspiração pode ser encontrada em *Apas*, que representa as águas cósmicas.

UTTARASHADHA (A VITÓRIA POSTERIOR)

Uttarashadha é a estrela de um personagem obediente. Os traços positivos são a virtuosidade, a capacidade de liderança e a bondade. Tem dificuldade em manter relações, é excessivamente ansioso e costuma assumir demais os problemas alheios. É estressado por natureza. Inspire-se nos *Vishvadevas*, os filhos do deus Dharma.

SHARAVAN (OUVIR)

O personagem de *Sharavan* é uma mente aberta. É cordial, equilibrado, ético e tem rapidez de raciocínio. Os defeitos são a inflexibilidade, o gosto por fofocas e a hipersensibilidade. Inspire-se em *Vishnu*, o mantenedor do Universo.

DHANISHTA (RIQUEZA COMPLETA)

Dhanishta é valente, adora música e é generoso. Perspicaz e perceptivo, possui habilidades organizacionais e preocupa-se com sua carreira e conquistas pessoais. Por outro lado, é agressivo, cruel e mentiroso. Inspire-se nos oito *Vasus*, os deuses solares da energia e da luz.

SATBHIIJ (OS CEM CURADORES)

O personagem de *Satbhij* costuma falar com aspereza. É verdadeiro e emocionalmente controlado, atrevido e arrojado. Seus traços negativos são a melancolia, a falta de autoconfiança e a dificuldade de comunicação. É sigiloso e dissimulado. *Varuna*, o deus da chuva e das águas cósmicas, é a inspiração.

POORVA BHADRAPADA (O PÉ DIREITO)

Poorva Bhadrapada é um personagem acadêmico, prestativo e devoto. Possui habilidades lógicas, é guerreiro e intuitivo. Seus defeitos são o cinismo, a ansiedade e a avareza. Inspire-se nas lendas de *Aja Ekapada*, o unicórnio.

UTTARA BHADRAPADA (O PÉ ESQUERDO)

O personagem de *Uttara Bhadrapada* é feliz e carinhoso. É atraente, disciplinado e hábil em solucionar problemas. De personalidade introvertida, seus defeitos são a falta de entusiasmo, a preguiça e a irresponsabilidade. Inspire-se em *Ahirbudhnya*, a serpente do mar profundo e da fertilidade.

REVATI (O RICO)

Revati é um pensador criativo, que adora se aprofundar nas coisas. É acolhedor, carinhoso, bom conselheiro, ama e protege os animais. Seus defeitos são o ressentimento, o sentimento de inadequação e a insegurança. É vingativo, especialmente quando ferido ou traído. A inspiração vem de *Pushan*, o protetor dos rebanhos.

Como você pode perceber, as mitologias são fontes inesgotáveis de inspiração de personagens e, por conseguinte, de narrativas.

A fórmula “*Personagem + Desejo x Necessidade + Obstáculo = CONFLITO*” vai te ajudar a tornar seus personagens mais atraentes.

Na construção de personagens, foque nos vícios, defeitos e fraquezas relacionados aos signos, mitos, lendas e fábulas, pois é onde você vai encontrar conflitos potenciais.

São informações que podem te inspirar na concepção de personagens mais críveis, no direcionamento da história e também na construção de cenas, cenários e diálogos.



Cenas & Cenários Fabulosos

A Arte de Movimentar Personagens na Ficção

Eldes Saullo

Livro 6

Cenas e Cenários Fabulosos

*“A diferença entre a verdade e a ficção
é que a ficção faz mais sentido”.
~Mark Twain*

Ficção é arte e arte não é matemática.

Você tem a liberdade de seguir seu personagem, sua história e encontrar saídas e chegadas criativas para a trama.

Tem também o discernimento para não cair nos clichés, que qualquer método de escrita inherentemente carrega.

Assim, encare todo método como ferramenta, não como fórmula, algo que ilumine seu caminho na construção de uma história altamente persuasiva, mas que não engesse sua criatividade.

O mais importante é sempre lembrar que uma grande história contém:

- Grandes ameaças. É sobre o que dá errado, muito errado, e não sobre o que dá certo.
- Personagens maiores que a vida, ou seja, que realizam feitos extraordinários.
- Uma questão dramática intrigante, capaz de engajar o leitor.
- Uma premissa fabulosa, que basicamente se constitui de: Personagem + Desejo + Obstáculo = Conflito.
- Múltiplos pontos de vista.

- Locações atraentes.

Uma boa história não é apenas sobre o que vai acontecer, mas como a cabeça do protagonista funciona diante do que acontece.

Por que ele se sente de determinada maneira?

Como esse sentimento se parece, soa, cheira, o toca ou que gosto deixa em sua boca?

Quem pode aliviar esses sentimentos?

E quem pode torná-los ainda piores?

Não se trata apenas de como você conta a história, mas também de como surfa no humor, no desgosto, nos significados, na universalidade, na sabedoria.

Uma boa história possui dois mundos, o da zona de conforto e o da zona de desconforto do protagonista.

E um momento onde ele se torna senhor de ambos.

Um protagonista atuante na busca de seu objetivo e que se transforma ao longo da jornada.

Contém um incidente incitante que dispara a trama, ações que tensionam e aliviam o leitor, em um movimento cíclico.

E parte de um grande problema para resolver, que resulta em uma grande ameaça e que culmina em uma reviravolta.

Uma boa história é construída a partir de microtensões, ou seja, fazer o leitor pensar no que vai acontecer na frase seguinte, no parágrafo seguinte.

Microtensão se gera a partir das contradições.

E elas podem estar no contexto geral da história, na trama, no tema, no interior dos personagens, nos diálogos, na ação (através do ponto de vista emocional de quem a experiencia), nas histórias

pregressas, no que acontece depois da história, na exposição, nos cenários e descrições.

Procure pelas contradições e encontre as verdadeiras pepitas de ouro na sua história.

Antes de você começar a escrever, é importante definir:

- A história global, o que geralmente é feita a partir de uma ideia e passa por premissa, tema e sinopse.
- Personagens: protagonista, antagonista e secundários.
- Os três atos e seus pontos de virada.
- As sequências, ou seja, as partes da meta-narrativa.
- As cenas de cada sequência.
- As locações ou cenários.
- As possíveis tramas paralelas.

Cena a Cena

Criar uma história poderosa começa por pensar cena a cena, antes de sair escrevendo.

Isso vai te ajudar ser mais objetivo e pode evitar bloqueios, becos sem saída e procrastinação.

Se você parar para pensar, tudo começa com uma cena, a ideia.

E ela se divide com uma premissa.

Em meu processo criativo, sempre começo com uma ideia.

Uma maneira de se inspirar é se fazer uma simples pergunta: “E se?”

E se um adolescente órfão descobrisse que é um bruxo?

Foi a pergunta que J.K. Rowling se fez antes de escrever Harry Potter.

No entanto, é preciso ter cuidado para não cair no lugar comum e nos clichés.

Porque se tem algo capaz de fazer o leitor torcer o nariz é perceber que ele já conhece aquela história.

Depois da ideia, vem a premissa, três frases curtas, que resumem um ponto de partida para sua história.

Algumas pessoas pensam que isso não é importante e já começam a escrever depois da ideia.

Se você costuma fazer dessa maneira, pode perder o fundamento crucial das histórias persuasivas: a geração de tensão.

O que move os leitores é a ansiedade para saber o que vai acontecer.

Uma mistura bem dosada de tensão e alívio é o segredo dos grandes best-sellers.

Ao pensar em uma premissa poderosa, você vai conduzir o leitor por essa trilha emocional de maneira muito mais eficaz.

Com a ideia e a premissa delineadas, parto para pensar em algo que possa servir como uma cola para tudo, um tema.

Histórias baseadas em situações são divertidas, mas nunca vão muito além.

No entanto, ter um tema como base torna tudo mais persuasivo.

As narrativas verdadeiramente boas são jornadas emocionais que causam transformação no leitor.

Ao basear sua história em um tema, em uma moral da história, você será capaz de guiar o enredo para um destino emocional muito mais significativo:

E fazê-lo ecoar na mente dos leitores.

Com ideia, premissa e tema definidos, ainda não é hora de começar a escrever.

O próximo passo é escrever uma sinopse, um texto com pelo menos três parágrafos, que explica, em mais detalhes, como a história começa, se desenvolve e termina.

Um erro terrível, que a maioria dos escritores amadores comete, é começar uma história sem saber como ela se desenvolve e termina.

As Quatro Partes de uma Trama Envolvente

Você já leu que narrativa é personagem, que não existe história sem personagem.

Para contar uma história atraente é necessário colocar o protagonista em movimento, em direção a seus objetivos.

Os objetivos de um personagem podem ser grandes, aquele que conduz todo o fio da trama e de cada ato, ou pequenos, que fazem com que ele se mova cena a cena.

A melhor forma de fazer isso é partir de uma visão macro até chegar à estruturação de cena por cena.

Dentro da visão macro, que abordo em “*Como Contar Histórias Fabulosas*”, você tem diversos modelos estruturais que podem ser seguidos de acordo com o tema, premissa e gênero da sua história.

Basicamente você tem as seguintes estruturas:

Atos: abertura, aprofundamento e fim;

Meta-narrativa: antecipação, sonho, frustração, pesadelo e resolução.

E existem as estruturas narrativas, que você encontra em detalhes no “*Como Contar Histórias Fabulosas*” e pode seguir passo a passo através de “*O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção*”.

São elas: *O Grande Dilema*, *In Media Res*, *cinco modelos de Jornadas do Herói (com mais e menos passos)*, *Um Distúrbio e Duas Portas*, *Salve o Gato*, *A Tragédia Grega*, *A História Circular*, *As Crises Fichtianas e o método japonês Kishōtenketsu*.

Gosto muito de dividir uma história com base nos quatro grandes movimentos do personagem principal.

Se você parar para pensar, na maioria dos livros e filmes que lemos e assistimos, o protagonista é apresentado em seu mundo comum na primeira parte ou primeiro ato.

O segundo ato, geralmente, possui dois grandes movimentos:

Quando o protagonista sai da zona de conforto e entra no mundo desconhecido, ele “tateia”, ou seja, aprende ou desenvolve novas habilidades.

Ainda no segundo ato, há um momento em que o protagonista se sente pronto e então “ataca”, se dirige com mais firmeza para solucionar o problema, rumo ao seu objetivo.

Por fim, no terceiro e último ato, acontece a resolução da história, na qual o protagonista encontra a resposta para a questão dramática principal.

Assim, basicamente, podemos dividir a história em quatro partes iguais:

1. Configurar
2. Tatear
3. Atacar
4. Resolver

Vejamos o que um personagem é capaz de fazer em cada uma delas...

Parte 1 - Configurar

O primeiro ato é uma fase de CONFIGURAÇÃO da história, a primeira parte da trama.

É a abertura, que contém a fase de antecipação da meta-narrativa. O protagonista é inserido, muitas vezes contra sua vontade, no conflito que está por vir.

Apresente o protagonista, qual é seu desejo e qual é o obstáculo, o que gera o conflito necessário para mover a trama.

Todos os outros personagens na trama devem servir ou atrapalhar, de alguma maneira, o protagonista em sua jornada de transformação.

Cada personagem adicional terá a função de ajudar ou obstruir o caminho. São as únicas funções disponíveis.

No primeiro ato, o protagonista precisa ter um desejo genérico, que se tornará um desejo específico no segundo ato.

Assim, eis o que você precisa entregar na primeira parte da história:

- Criar um gancho que prenda o leitor nas primeiras páginas.
- Mostrar o protagonista na zona de conforto com um objetivo genérico.
- Fazer o leitor se importar com ele.
- Criar um incidente incitante que tira dele o que considera mais importante e o coloca em uma missão que ele não esperava ou não estava preparado.
- Introduzir um mentor, um ajudante ou um interesse amoroso.
- Colocar um primeiro obstáculo no caminho.
- Demonstrar o poder do adversário.
- Gerar uma surpresa assombrosa para o protagonista (e para o leitor).

Parte 2 - Tatear

O segundo ato da trama é conhecido como DESENVOLVIMENTO e a primeira parte dele, segunda parte da história, é a fase do TATEAR.

Porque o protagonista começa a compreender o novo mundo e até obtém algum sucesso, o que cria uma ilusão de invencibilidade ou de felicidade.

Se no primeiro ato ele transita entre os dois mundos, cheio de dúvidas, no segundo ato acontece um mergulho no novo mundo, em uma zona de desconforto completa, mas que encanta.

Tudo é novidade.

É o início do aprofundamento da trama, a fase do sonho na meta-narrativa.

Todo protagonista chega ao segundo ato com a batata assando.

É o momento em que Alice desce pelo buraco.

Ele precisa se levantar, sacudir a poeira e entender o que está acontecendo.

Nesse momento, ele começa a sonhar com a conquista do seu objetivo até que alcança uma sensação de invencibilidade.

Se no primeiro ato o objetivo do protagonista é genérico, no segundo ato o objetivo precisa ser bem específico e receber uma oposição forte do antagonista.

Assim, você deve:

- Fazer o protagonista se comprometer com o objetivo específico e pensar em um plano para alcançá-lo.
- Fazer o conflito interno do protagonista brotar e, logo depois, ser expressado.
- Introduzir aliados e obstrutores.

- Colocá-los em cenas de ação com tentativas e acertos e erros.
- Desenvolver suas habilidades, apresente-lhe ferramentas.
- Fazer o protagonista lutar contra seus conflitos internos.
- Conduzi-lo a um momento de decisão sem possibilidade de retorno, ou ele segue em frente ou perde tudo.

Parte 3 - Atacar

E é hora de concluir a etapa do DESENVOLVIMENTO, o motor do segundo ato.

Na terceira parte da história, o protagonista encara o problema de frente.

É a parte do aprofundamento da trama que conduz ao clímax.

Na meta-narrativa, são as fases de frustração e pesadelo.

O protagonista encara o confronto derradeiro com as forças antagônicas e cai.

A ilusão de invencibilidade ou felicidade se esvai.

A terceira parte da trama se baseia em confronto e recompensa.

Seus deveres são:

- Renovar a esperança do protagonista rumo ao objetivo.
- Colocá-lo em um momento de reflexão sobre quem deixou de ser e em quem se transformou.
- Dar a ele uma falsa vitória.
- Fazê-lo superar o conflito interno.
- Prepará-lo para o embate com o antagonista.
- Frustrar todos os seus planos.

Parte 4 - Resolver

Depois da configuração do primeiro ato e do confronto, desenvolvido em duas partes – tatear e atacar - no segundo ato, chegou a hora de solucionar a história.

O terceiro ato é a fase de RESOLUÇÃO da trama, onde acontece a transformação do herói e ele se torna senhor de dois mundos.

A esperança aparentemente está perdida depois dos eventos finais da terceira parte.

Então, na quarta e última parte, o protagonista precisa superar seu fardo contra todas as probabilidades e resolver a grande questão dramática apresentada na trama.

Isso se dá no que os grandes teóricos da narrativa chamam de cena obrigatória, aquela onde o protagonista resolve o que precisa ser resolvido, alcança seu objetivo, derrota quem precisa ser derrotado.

Seus deveres para concluir a história são:

- Encerrar todas as tramas paralelas.
- Criar uma sensacional cena obrigatória em que o protagonista encontra a solução para a questão dramática central.
- Finalizar com um desenlace capaz de deixar o leitor com gosto de quero mais.

O desenlace pode ser feliz, infeliz ou deixado em aberto.

Nas tramas de ação com final feliz, o desenlace é a cena da recompensa pelo sacrifício do protagonista. Luke Skywalker é condecorado, Harry Potter recebe a Taça da Casas, Frodo Bolseiro é ovacionado em Minas Tirith.

Em uma trama de horror, é a cena do falso fim, quando todos os sinais apontam para a derrocada do monstro.

No entanto, no último instante, uma mão rompe o túmulo, lançando novamente a ameaça no ar.

Nos romances, é a reconciliação ou o compromisso, no caso de um final feliz, o rompimento definitivo, caso de um final infeliz, ou o rompimento indefinido, quando o final fica em aberto.

“Cinquenta Tons de Cinza”, de E.L. James, termina com um rompimento indefinido, justamente para gerar expectativas para a continuação.

Em cada etapa, há sequências que refletem os movimentos dos personagens e do andamento da história, que basicamente são:

PARTE 1 - CONFIGURAR

1. O gancho
2. O incidente incitante
3. O chamado
4. O problema
5. O desejo
6. A primeira surpresa assombrosa

PARTE 2 - TATEAR

7. Um plano
8. A ameaça urgente
9. Hora de agir
10. A pedra no caminho
11. O coração do poder
12. O ponto sem retorno

PARTE 3 – ATACAR

- 13.Uma nova esperança
- 14.Momento espelho
- 15.A falsa vitória
- 16.Um novo ponto de vista
- 17.Os preparativos para o confronto
- 18.A segunda surpresa assombrosa

PARTE 4 – RESOLVER

- 19.A cena obrigatória
- 20.O desenlace

Eu aprofundo cada etapa, cada sequência e as cenas que devem conter, os pontos de virada, de dor e prazer, as sequências, que formam os picos e vales emocionais da trama, em minha oficina de escrita criativa **"A JOIA DA COROA"**.

Você construirá uma história que engloba os componentes literários, mercadológicos e psicológicos capazes de transformar uma história em um livro Best-Seller. E eu ainda vou te ajudar a publicar o livro.

Outro componente importante das tramas são os cenários, tema do próximo capítulo...

Como Descrever Cenários Incríveis

Após desenvolver as cenas de sua história, você precisa estabelecer a relação de cada sequência e cena com a locação onde acontecem.

O cenário pode ajudar você a descrever o humor do seu personagem.

Isto não significa colocá-lo em um lugar quente e agradável, quando ele está feliz, ou em um ambiente chuvoso e cercado de névoas, quando está triste.

Tudo depende do tom e do contexto.

Um dia ensolarado pode aquecer seu coração ou zombar de sua dor.

Uma noite gélida pode amargurar sua alma ou renovar sua coragem.

O mais importante é considerar a relevância do cenário para a cena e para a trama.

Por isso, antes de pensar no cenário, defina qual é o objetivo da cena.

A criatividade na escolha da ambientação é uma peça importante para valorizar sua trama.

Fuja dos clichés dos gêneros, como as praias paradisíacas ou campos floridos em uma história de amor, por exemplo.

“E o Vento Levou” é um romance que se passa em meio ao caos de uma guerra.

Adicionar complexidade ao cenário também pode dar mais significado à cena.

Objetos, móveis, iluminação, temperatura, arquitetura, geografia e figurantes podem torná-la mais real.

Enfim, faça o cenário trabalhar para a trama.

Pode ser necessário que você faça pesquisas mais profundas para situar a trama no tempo e no espaço.

Estude bem lugares e épocas para não cometer gafes.

Basicamente, são quatro as grandes questões que você precisa responder sobre cada cenário da sua história:

Qual é o lugar?

Em que planeta sua história se passa? Em que local exatamente?

É um lugar que existe de verdade, como em um apartamento em Paris, ou um mundo criado especialmente para a trama, como a Terra Média, de Tolkien?

Quais são as principais características do lugar? Qual é o clima? Quais são as regras sociais, políticas, culturais desse cenário? Se a história se passa em um planeta distante ou em um mundo mágico, quais são as leis da física e da metafísica que se aplicam?

A cena é interna ou externa?

Descreva exatamente em que lugar a sequência ou as cenas acontecem.

Qual é o tempo?

É no passado, no presente ou em um futuro próximo ou distante?

A cena se passa durante o dia ou à noite?

Que obstáculo ou facilitador o cenário pode oferecer ao personagem?

Que móveis ou objetos podem servir como apoio ou barreira para os personagens?

Como o clima ou as questões sociais, políticas e culturais podem impactar na vida do protagonista, do antagonista e até dos personagens secundários?

Como ele move a trama?

Por fim, quais são os melhores lugares para conduzir a trama do começo até o desenlace?

Geralmente, na primeira parte, o cenário da zona de conforto do protagonista é um.

No segundo ato, quando ele é jogado no desconhecido, o cenário muda, o que também pode ocorrer no desenlace.

Em “*Psicose*”, de Alfred Hitchcock, no primeiro ato a protagonista está cercada de gente, os lugares são iluminados e secos.

O segundo ato joga a protagonista em um lugar ermo, escuro e úmido até o desenlace, onde o dia nasce novamente.

Na saga de “O Senhor dos Anéis”, de Tolkien, a trama começa em um lugar esverdeado e bucólico, o *Condado*, até chegar no caos vermelho das montanhas de *Mordor*.

No fim, as celebrações acontecem na brancura de *Minas Tirith*.

Pense com cuidado nos cenários de sua trama e torne-a ainda mais instigante.

Como Criar Cenas Irresistíveis

Uma boa história é uma sequência de cenas que se sucedem em um determinado ritmo e compõem a trama.

Depois de planejar, delinear ou até mesmo começar a escrever seu livro, fazer a trama andar cena após cena pode ser um grande desafio.

Pode também descambar para o bloqueio, para a procrastinação ou, pior, até para o abandono da história.

Se você já passou por isto sabe muito bem do que estou falando.

As dicas a seguir vão facilitar muito a sua jornada de escritor na hora de colocar sua trama em movimento, cena por cena.

Antes de escrever cada cena, reflita...

A cena é necessária?

Já li muitos livros sobre escrita criativa e roteiros na vida.

Ao ensinar sobre construção de cenas, a grande maioria deles recomenda que você pense no que o personagem quer.

E isto costuma gerar cenas insossas ou irrelevantes.

Primeiro, porque o responsável pela história é você e não seu personagem.

Se você perguntar o que seu personagem quer, ele certamente vai responder que deseja evitar o conflito.

Como você já sabe, sem conflito não há história.

Depois, quem tem que querer é você, o autor, com base na necessidade da trama e dos conflitos e soluções que você planejou.

Assim, a pergunta a ser feita não é o que seu personagem quer, nem mesmo o que poderia acontecer e, sim...

“O que precisa acontecer?”

Se você planejou bem sua história antes de sentar-se para escrevê-la, vai tirar isso de letra.

Foque em cenas que são cruciais para a trama.

Uma das coisas que aprendi com boas histórias é que tudo o que pode ser cortado deve ser cortado.

Assim, amarre seu livro com cenas imprescindíveis.

Que personagens precisam estar nela?

No livro “Personagens Fabulosos”, eu falo dos personagens necessários de uma trama.

Cada personagem precisa ter sua missão muito bem definida na história.

Assim questione a relevância de cada personagem não apenas para a trama como para cada cena.

Planejá-los e refletir sobre suas motivações antes é um bom caminho.

Se um personagem não precisa estar na cena, não o coloque apenas para mostrar que ele existe.

Você vai perder seu tempo e o do leitor com descrições ou diálogos irrelevantes.

Onde se passa a cena?

Você já sabe como descrever cenários incríveis, agora é hora de ser bem mais específico.

A criatividade na escolha da ambientação é peça importante na valorização da trama.

Quanto mais óbvio o cenário, menos interessante fica para o leitor.

Então, não tome uma decisão tão rápida de situar os acontecimentos em um restaurante, em um bar ou na sala de estar.

Torne o espaço ativo e tão necessário para a narrativa quanto qualquer outro elemento.

Use todos os sentidos para tornar tudo mais real.

Faça o leitor transportar-se para o ambiente.

Lembre-se também que o diálogo de um casal que acaba de se conhecer em um açougue será muito diferente do que em uma padaria.

Cenários que enriquecem a história são aqueles que interagem com os personagens ou mostram como eles se sentem diante deles.

Surpreenda o leitor

Humor, surpresa e confusão têm um denominador comum: eles prendem a plateia.

Libere sua criatividade, solte um pouco as amarras do seu planejamento racional da trama e considere algumas possibilidades bem loucas.

Obviamente, nem toda cena precisa conter uma grande surpresa ou terminar em piada ou pandemônio.

Mas seu livro precisa de alguns momentos completamente inesperados, que façam o leitor se comover, gargalhar ou que coloquem seus personagens em uma sinuca de bico.

Assim, antes de escrever uma cena, pergunte-se o bom-humor, a surpresa ou “a grande confusão” poderia acontecer nela.

Quanto tempo dura a cena?

A cena que você vai escrever será longa ou curta?

Segundo Ítalo Calvino, a narrativa é um cavalo que ora galopa, ora trota.

Uma trama envolvente e bem contada equilibra o ritmo para não cansar ou chatear o leitor.

Cenas mais longas costumam diminuir o ritmo e cenas mais curtas podem aumentá-lo.

Você pode escrever uma cena enorme, de cinco páginas ou mais, e descobrir depois que ela poderia atingir seu objetivo com meio parágrafo.

Desta forma, pergunte-se antes:

“Quanto espaço você está disposto a dar àquela cena?”

Pense em mais de uma solução

Que tal pensar em três diferentes caminhos para começar sua cena?

Com base na cena anterior, sempre há uma sequência natural ou diálogo que pode parecer perfeito para iniciar a nova cena.

Porém, muitas vezes esta não é a melhor solução.

Einstein dizia que problema algum pode ser solucionado usando o mesmo estado mental em que foi criado.

Assim, não se contente com a primeira opção.

Tente enxergar as opções por outros ângulos.

Visualize a cena

Imagine que seu livro é um filme e você está assistindo o desenrolar da trama ávido pelo que vai acontecer.

Feche os olhos e rode a cena ainda não escrita em sua cabeça.

Você não imagina o poder que sua pineal, o lugar aí no seu cérebro de onde vem a inspiração, tem de gerar imagens mentais.

Pode parecer difícil no começo, porém logo você começará a ouvir os diálogos, sentir o clima, o cenário e os acontecimentos necessários para mover sua história.

Neste momento, o que era apenas um pensamento vago se transforma em ação recheada de inspiração.

Não se intimide.

Deixe fluir.

Murmure os diálogos.

Faça uma imersão no universo da história com a imaginação a toda.

Faça uma lista do que acontece na cena

Depois de visualizar a cena, você pode ficar tentado a sentar-se e a colocar tudo no papel nos mínimos detalhes.

Não faça isto.

Especialmente quando você sabe que a boa história mostra em vez de contar.

Se você partir direto para mostrar, poderá se perder, esquecer ou até se ver diante de um bloqueio criativo.

Não escreva a cena completa ainda.

Não escreva todos os diálogos.

Faça uma lista rápida dos acontecimentos como se fosse uma lista de tarefas com bullets.

Algo do tipo:

- O herói caminha quase sem fôlego pela trilha.
- Chega até um penhasco.
- Vê uma ponte de madeira caindo aos pedaços.

Escreva a cena

A primeira dica é “não tente recheiar o bolo todo de uma vez”.

Também não tente seguir sua lista ao pé da letra.

Uma lista é chata e algo reescrito a partir de uma lista também será.

Comece do zero. Permita-se fugir do script.

Se você gastou um tempo visualizando a cena, ela virá com mais cerejas agora.

Dependendo da natureza da cena, acertar os diálogos pode ser o trabalho mais pesado.

Antes de se embrenhar na conversa de personagens, foque em escolher as melhores palavras para descrevê-los, em descrever a ação e o tom para que os leitores sejam capazes de ver a mesma cena em suas cabeças.

Você também já deve ter ouvido por aí que escrever é reescrever.

Não reescreva a cena logo depois de escrevê-la.

Deixe para quando for trabalhar no segundo *draft* do seu livro, ou seja, para quando for reescrever tudo.

Assim, você poderá enxergar a cena com novos olhos, reforçar o que está frágil e cortar o que está sobrando.

Por fim, repita o processo.

Mostre, não conte. Ou melhor, conte antes de mostrar

Você já deve ter escutado que é preciso mostrar ao invés de contar (“*Show, don't tell!*”)

Que é preciso mostrar o reflexo da lua em um caco de vidro ao invés de simplesmente contar que ela está brilhando, segundo Tchekhov.

Que mostrar é como ver um filme no cinema – o leitor é capturado e imerge em um rio de imagens – e contar é como ouvir aquele seu amigo chato narrando a cena na mesa de um bar às quatro e meia da madrugada.

Para escrever bons livros é preciso mostrar ao invés de contar.

Mas você pode tornar suas cenas muito mais atraentes e evitar os bloqueios criativos, contando antes de mostrar.

Faça o papel do seu amigo chato e conte a cena antes, faça uma lista numerada ou com bullets, tipo aquele Power Point mais chato ainda que seu chefe apresenta na reunião de segunda-feira às oito da manhã.

Liste tudo o que acontece com a personagem sem se preocupar com nada mais além de simplesmente “contar”.

Conte a cena toda antes:

“Ela entra na sala com a perna sangrando. Ela veste um jaleco e pensa em sua vingança. Ela precisa chegar até o computador do vilão, mas a sala é cheia de câmeras. Ela, então, se arrasta pelo chão até a mesa. Ela insere o pendrive no computador.”

Ou liste:

- *Ela entra na sala com a perna sangrando.*
- *Ela veste um jaleco e pensa em sua vingança.*
- *Ela precisa chegar até o computador do vilão, mas a sala é cheia de câmeras.*
- *Ela se arrasta pelo chão até a mesa.*
- *Ela insere o pendrive no computador.*

Depois de contar ou listar cada evento e cada cena da sua história, você poderá encarar a “fase de mostrar” sem medo.

Então, mostre:

“A fechadura estalou e consegui entrar. A dor mastigava meu tornozelo, mas minha imagem de menina boazinha não existia mais. Nada seria capaz de apagar o rastro de sangue que deixei e desistir não era uma opção. Àquela altura, ele já sabia muito bem do que eu era capaz. Apalpei o bolso do jaleco para confirmar se minha salvação ainda estava lá. Pelo vazio percebi pontinhos azuis cintilando no teto, inocência a minha achar que a sala estaria limpa, sem vigilância. Ainda bem que o corredor era um cemitério, nem mesmo um alarme estragaria minha noite, o silêncio continuou do meu lado. Esgueirei-me pela fresta e, às cegas, arrastei meus cotovelos por entre sofás até a mesa de vidro no fundo da sala. Naquele breu, minha bússola era o zunido da ventoinha. Com esforço, cheguei até a poltrona de couro que conhecia muito bem, enfiei a mão no bolso e retirei o pequeno dispositivo preto de dentro dele. Por alguns minutos fiquei ali, como um corpo morto sob a mesa, observando aquele minúsculo objeto que mudaria meu destino de uma vez por todas. Depois de todos estes anos bancando a sonsa no castelo, depois de assistir àquele imbecil sem escrúpulos destruir minha carreira, não me contive e sorri só de pensar que bastaria conectar um simples pendrive em seu computador e tudo estaria acabado.”

Outro ponto crucial na criação de cenas refere-se aos diálogos, nosso próximo passo...

Como Escrever Diálogos Inesquecíveis

Escrever um diálogo, tema que merece um livro à parte, requer destreza para que seja autêntico e original.

É preciso saber quando adicionar mudanças no tom, como tornar as conversas mais atraentes, usar um gesto ao invés de uma fala, inserir silêncios tão efetivos quanto uma explosão.

Um bom diálogo reflete o que está acontecendo ao redor e dentro dos personagens.

O segredo para escrever bons diálogos é a prática.

Aqui vêm algumas dicas para escrever diálogos mais consistentes, fortes e realistas:

Um bom diálogo move, caracteriza e informa

Sempre que for escrever um diálogo, pense na trama, no personagem e no leitor.

Faça-se três perguntas:

- Como o diálogo move a trama?
- Como ele fortalece a caracterização do personagem?
- Que informação ele passa para ao leitor?

O melhor diálogo é o que combina as três respostas.

O diálogo eficiente faz o enredo avançar, ajuda a colocar camadas de personalidade nos personagens e passa informações importantes para a compreensão e o engajamento da história.

Obviamente, nem todo diálogo precisa seguir esta tríade.

Se não for possível, pergunte-se, ao menos, como ele move a história.

Prefira respostas indiretas

Responder diretamente a uma pergunta é visto como uma qualidade na vida real.

Porém, poucas pessoas são tão pragmáticas.

Na ficção, a resposta direta não é muito funcional porque não gera tensão.

Imagine se um personagem pergunta a outro: “Onde você esteve?”

Ele poderia muito bem ser direto e dizer o local.

No entanto, este tipo de resposta torna o diálogo muito breve e sem poder de gerar suspense.

Sem contar que isto torna as cenas mais chatas.

Se ele responde: “Por que você quer saber?” ou “Não sabia que você tinha tanto interesse em minha agenda” as possibilidades de gerar tensão aumentam.

Você precisa conhecer a fundo seus personagens para saber o que eles diriam um ao outro, se fossem pessoas reais.

E confiar neles o suficiente para saber o que eles diriam exatamente nas mais diversas situações e deixar fluir.

Lembre-se também que mulheres adoram responder perguntas com outras perguntas.

Procure pontos de tensão

Use o diálogo para gerar tensão.

Uma conversa repleta de argumentos em concordância é extremamente chata.

Uma conversa onde cada um tenta impor seus argumentos é muito mais interessante.

A tensão também pode ser gerada pelo tom.

Se a mocinha está com raiva de alguém, ela pode ser ríspida, curta e grossa.

Mas também pode ser irônica ou sarcástica ou usar frases mais polidas, se o objetivo for esconder sua raiva.

Dose a informação

Não há nada mais cansativo do que alguém sem pregas na língua.

Da mesma forma, como escritor, você precisa filtrar sua mente antes de ser verborrágico no papel.

Descarregar uma grande quantidade de informação em um diálogo é terrível.

É preciso informar, mas isto não significa que as informações precisem ser em montes.

Aprenda a dosar esta entrega.

O mesmo serve para fatos que o leitor já conhece.

Ficar repetindo informações prejudica o andamento da história e cansa.

Hora de entrada e saída

A regra é “Entre depois e saia antes”.

Imagine se em cada diálogo do seu livro seus personagens se cumprimentam ou se despedem após uma conversa.

Chato, não?

Mas não é preciso ser saudação ou despedida para que a coisa continue chata.

Qualquer conversa que preceda ou prolongue o cerne do diálogo – aquele que faz a história andar, caracteriza ou informa – pode ser abolido.

Portanto, evite a conversa fiada inicial!

Parta logo para o que interessa e encerre o diálogo antes que ele retorne à conversa fiada final.

Encontre a naturalidade individual de cada personagem

Ninguém fala igual a ninguém.

Cada um tem sua própria maneira de se expressar.

Busque compreender as vozes individuais de cada personagem para evitar que eles pareçam iguais ainda que façam parte do mesmo círculo social ou familiar.

Uma boa técnica é colocar lado a lado as semelhanças e diferenças de cada personagem e definir as características de suas personalidades.

Lembre-se que gestos, pausas e silêncios também são ingredientes dos diálogos.

Deixe claro quem fala

Nada pior do que ler um diálogo grande e não saber mais quem diz o quê.

Nada aflige mais do que um diálogo que alterna entre os personagens com pouca ou nenhuma indicação de quem está falando.

Isto se torna ainda pior se o diálogo é entre mais de duas pessoas.

Portanto, cuide para que as vozes tenham donos sem incorrer no erro da repetição do “disse ele” e “respondeu ela”.

Muitas vezes, o personagem que fala está implícito e não precisa das indicações.

Cuidado com sotaques, gírias, palavrões, tecnicismos e línguas estranhas

A protagonista está se preparando para sair de casa e rasga a blusa em um móvel.

Hoje em dia seria muito natural ela gritar “puta que o pariu!” ou outro palavrão qualquer.

Porém esta, quase sempre, não é a melhor saída.

Veja, você pode muito bem fazê-la exclamar algo de baixo calão, caso isto seja compatível com a personalidade que você construiu para ela ao longo da trama.

Também pode funcionar se for o único xingamento do livro inteiro.

O mesmo é válido para gírias e sotaques.

Elas perdem o impacto se utilizadas com muita frequência.

A repetição enfraquece o diálogo e chateia o leitor.

Faça um exercício e procure uma exclamação que possa substituir à altura.

Tome também cuidado com tecnicismos e línguas alienígenas.

Em uma trama de ficção científica ou fantasia certamente você terá que apresentar as variáveis e apetrechos científicos ou mágicos.

O gênero requer termos científicos ou tecnológicos muito especializados, mas é preciso saber dosar a utilização de nomes e palavras estranhas para não cansar o leitor.

Um dos erros mais comuns é utilizar jargões técnicos que não fazem o menor sentido para explicar buracos no enredo.

Nunca leve seus diálogos para o padrão Delta-P, muito menos o amplifique com um empuxo reverso.

Fuja do clichés

O diálogo é a parte onde se corre mais risco de cair em clichês.

Faça um favor a você mesmo e nunca coloque as falas abaixo em um diálogo:

- “Você está pensando no que eu estou pensando?”
- “Diga à minha mulher que eu a amo.”
- “_____ é meu sobrenome.”

- “Então... nos encontramos de novo, né?”
- “Siga aquele carro!”
- “Como ela está?” – “Ela vai sobreviver.”
- “Amor, é você?”
- “Isto não acabou...”
- “Foi só um arranhão!”
- “Estou com um mau pressentimento!”
- “Não olhe para baixo!”
- “Isto não é o que parece!”
- “Eu sou/nós somos o próximo estágio da evolução humana.”
- “Emoção é uma prova de fraqueza.”
- “Este lugar é muito pequeno para nós dois.”
- “Não vou te abandonar.”
- “Isto não vai ficar assim...”

A lista é extensa. Porém, não se preocupe muito com eles durante a primeira fase da escrita.

Escreva os diálogos naturalmente.

Na fase seguinte, você vai poder consertar muitos dos erros e tornar seus diálogos mais atraentes.

Concentre-se na essência do diálogo de ficção que é mover a história.

Após escrever um diálogo, leia-o em voz alta.

Você consegue ouvir alguém dizendo aquilo em uma conversa normal?

Se não, reescreva até que seja natural e dentro do contexto.

Lembre-se que uma grande fala pode transcender sua história.
Uma resposta espetacular ou uma pergunta genial podem virar quadros na parede ou se tornar símbolos culturais para gerações.

Uma história nada mais é do que uma sucessão de cenas.
Elas precisam fazer sentido, quando colocadas em sequência, e manter o leitor engajado na história.
Se uma cena fica fora do lugar, o leitor pode se dispersar.
Se uma sequência de cenas demora para mover a história, ele pode se cansar e abandonar o livro.
Ao construir uma história cena a cena a partir de estruturas comprovadamente bem-sucedidas, você aumenta as chances de encantar mais leitores.
E de gerar fãs.

Comece com uma ideia, a cena que funciona como a pedra fundamental da história.
Depois transforme-a em uma premissa, na qual você determina as bases da tensão com três cenas que, basicamente, refletem começo, meio e fim.

Reflita sobre o tema, a cola que unirá tudo e contribuirá para que a história ganhe mais poder de ecoar na mente e coração do leitor.
Em seguida, expanda para sinopse, que inclui mais cenas do que acontece na exposição, o primeiro ato, na complicação, o segundo ato, e na resolução, o terceiro ato.

Com a sinopse pronta, você divide a trama em quatro partes: configurar, tatear, atacar e resolver, ampliando ainda mais a sua visão do todo.

E a partir disso, começa a pensar na escaleta, a estrutura final de sequências e cenas, antes de começar a escrita.

A escaleta pode ser adequada a uma das diversas estruturas narrativas existentes, que abordo em meu livro “Como Contar Histórias Fabulosas”, no qual abordo 13 delas.

Você pode achar essa etapa de planejamento chata, mas vá por mim, não é perda de tempo, muito pelo contrário.

Com um plano detalhado, você vai escrever mais rápido, evitará os bloqueios e a procrastinação, e ainda multiplica suas chances de contar uma história muito mais persuasiva e encantadora.

180 COISAS PARA ESCREVER SOBRE

IDEIAS PARA SE INSPIRAR, DESENVOLVER
O HÁBITO DA ESCRITA E SE TRANSFORMAR

Eldes Saullo

Livro 7

365 Coisas Para Escrever Sobre

"O gosto pela escrita cresce à medida que se escreve"

~Erasmo de Rotterdam

Este é um livro sobre ideias.

Ideias para você se inspirar e escrever um pouco mais a cada dia.

Cada uma das 365 inspirações foi pensada para que você libere o escritor ou a escritora que existe dentro de você.

E para ser útil, já que nós sabemos que pensar em algo para escrever muitas vezes é uma tarefa mais árdua do que a própria escrita.

Elas podem ser seguidas na sequência em que foram propostas ou você pode selecionar de maneira aleatória.

Você pode escrever o que se pede, na forma de um texto, um diálogo ou um poema, ou colocar as coisas no papel de acordo com a sua vontade.

O objetivo é basicamente inspirar. Mas você também corre o risco de se transformar a cada texto.

Porque muitas das ideias funcionarão como uma espécie de escrita terapêutica, te ajudando a equilibrar emoções e desenvolver novos pontos de vista sobre crenças, pensamentos e desejos.

Da vida profissional aos relacionamentos, dos assuntos sérios até os mais banais, da simples frase até o texto mais profundo, da ficção à não ficção, cabe a você colocar seu coração e mente e

transformar pensamentos em letras da forma como melhor lhe convier, da maneira que sentir que deva.

O que é certo é que mergulhar diariamente em cada uma dessas ideias reforçará o hábito e aprimorará sua escrita.

Se você deseja se tornar um escritor melhor, você tem apenas dois caminhos: ler muito e praticar sua escrita um dia após o outro.

Assim, as “365 Coisas Para Escrever Sobre” servirão como uma faísca, como uma caixa de fósforos para acender o fogo da sua imaginação.

Quem escreve sabe que podemos criar fragmentos de histórias, mas um livro completo é algo mais difícil.

Quem sabe se de uma ou mais destas ideias não nasça um livro, um romance, uma história de ficção científica ou um livro de negócios?

Uma ideia pode inspirar um capítulo, uma cena, um diálogo do seu romance.

Você pode, por exemplo, reunir os poemas, os contos ou as crônicas que escrever em um livro. Ou ainda escrever um livro inteiro apenas com base em uma das ideias.

Elas também podem te inspirar para posts de blog ou roteiro para um vídeo no Youtube.

Antes de você entrar nas 365 coisas, eu quero te propor um exercício:

1. Escolha um período do tempo específico, um momento do dia ou da noite, uma década ou até mesmo uma era.
2. Escolha um objeto específico.
3. Escolha uma sensação ou uma emoção.
4. Escolha um lugar.
5. Escolha um personagem.

Agora escreva um parágrafo que junte tudo isto.

Repita quantas vezes quiser com outras combinações.

Você não imagina quantas histórias podem sair com esta prática.

Deixe sua imaginação correr solta, escolha um tema (ou mais de um, se você quiser) e escreva.

Separe um tempinho por dia e deixe fluir.

Escrever é um Hábito

Toda transformação começa com uma mudança de hábitos.

Stephen King escreve pelo menos 10 páginas por dia, chova ou faça sol, não importando se é um dia comum ou feriado nacional.

Ele já produziu 54 novelas, incluindo algumas sob o pseudônimo de Richard Bachman. E aproximadamente 200 contos, o que faz dele um dos escritores mais prolíficos do nosso tempo.

Hemingway escrevia menos: 500 palavras por dia. Acordava cedo para escrever para aproveitar a paz e o silêncio.

Já James Joyce era da corrente do preciosismo. Ele era capaz de passar um dia inteiro escrevendo e reescrevendo apenas uma ou duas frases.

O que eles têm em comum?

Escrever todos os dias.

Você pode gostar de escrever deitado, como Truman Capote, ou caminhando, como Philip Roth. Pode escrever em um computador ou à mão.

No entanto, se não desenvolver o hábito da escrita, dificilmente se tornará um escritor.

Muita gente pensa em números de palavras como um gol na hora de escrever.

O cumprimento de metas funciona muito bem para desenvolver um hábito.

Por outro lado, não adianta muito escrever 5000 palavras por dia se elas não forem consistentes.

Faça as palavras contarem e não o contrário. Prime pela qualidade e não pela quantidade.

Você não precisa chegar ao exagero de burilar uma frase por dia, como Joyce, o que precisa é apenas escrever.

O mundo está repleto de livros perfeitos que nunca são publicados e jamais serão lidos. Lembre-se que é melhor um livro imperfeito publicado do que passar anos e não publicar nenhum.

Tornar-se um escritor que escreve e publica bastante depende de hábitos consistentes de escrita.

Sei que cada pessoa funciona de uma maneira, então, cabe a você estabelecer e praticar de acordo com seu tempo, constituição e disposição.

Escreva no momento do dia em que você se sente mais produtivo.

Esforce-se, porém, sem forçar a barra. Estabeleça prazos espaçoso o suficiente para não te apertar e curtos o suficiente para não permitir que você procrastine.

Quando você menos esperar, o escritor que habita em você estará, quem sabe, diante de leitores ávidos por suas histórias e experiências.

Confira agora a lista com 365 Coisas Para Escrever Sobre...

1. Confiança

A confiança deve ser a primeira palavra do dicionário de um escritor.

Escreva três conselhos que você daria a uma pessoa (ou a si mesmo) para ela ser mais confiante.

2. Fotografia

Vá dar um passeio e tire uma foto com sua câmera ou celular.

Depois escreva um conto sobre esta foto.

3. Uma Data Especial

É aniversário de alguém querido? Seus pais ou avós fizeram bodas? Nasceu alguém especial? Escreva sobre um aniversário ou sobre uma data muito especial para você.

4. No Banco da Praça

Imagine um diálogo com uma pessoa que você gosta muito, esteja ela nesta vida ou não, em um banco de praça.

5. O Mistério

Você encontrou uma pista que resolve um grande mistério.

Escreva sobre o mistério e sobre a pista que o desvenda.

6. O Baú do Sótão

Você abriu um baú que encontrou no sótão da casa. E lá encontrou um objeto incrível. Que objeto é este? Descreva-o em detalhes e sua história.

7. A Visita

Você recebeu uma visita inesperada. Conte que notícias ela trouxe e como você reagiu.

8. Consciência

Para você, o que é a Consciência? Como ela acontece? De maneira científica ou mística, escreva sua teoria sobre a Consciência Humana.

9. Retrospectiva

Faça uma retrospectiva do seu dia, da sua semana, do mês ou do ano que passou na forma de um conto ou de um poema.

10. O Jogo

Você participou de um jogo e venceu. Conte como foi.

11. Incompleto

Escreva sobre algo que você começou em sua vida, um livro, um curso, um projeto, mas não terminou.

12. A Máquina Extraordinária

Imagine uma máquina repleta de motores, engrenagens e outros mecanismos. Descreva-a em detalhes e fale sobre suas funcionalidades.

13. Começo

Escreva três parágrafos sobre o começo de algo, seja um relacionamento, um novo projeto ou uma nova etapa em sua vida. Discorra sobre a energia dos princípios.

14. Compaixão

Escreva sobre um ato de bondade que você fez para alguém ou que alguém fez para você e os sentimentos que isto te trouxe.

15. O Feitiço

Imagine que você tenha o poder de criar um feitiço. Qual seria? Que palavras poderosas você usaria nele? Coloque-o no papel.

16. Motivação

Motivação é igual banho, você precisa dela todos os dias. Escreva sobre o que te motiva. Crie uma frase para motivar alguém que precisa.

17. O Ponto de Virada

Escreva sobre um momento em que sua vida virou de cabeça para baixo ou que mudou sua forma de pensar ou de agir.

18. O Escolhido

Escreva um conto onde você é o personagem principal e é escolhido para uma missão especial. Que missão é esta? Por que você foi “o escolhido”?

19. Perdão

Você já perdoou alguém? Alguém já te perdoou? Escreva uma carta para esta pessoa falando sobre o ocorrido e sobre o perdão.

20. MPB

Escolha uma música brasileira que você goste e reescreva-a no formato de prosa.

21. Atração

Escreva sobre alguém ou algo que te atraia.

Reflita de onde surge esta atração e por que ela é tão forte.

22. No Parque de Diversões

Você foi a um parque de diversões e encontrou um brinquedo que o deixou extasiado. Que brinquedo foi este?

Descreva-o em detalhes e a sua experiência.

23. O Piquenique

Imagine um piquenique com as três pessoas que você mais gosta.

Escreva sobre algo que aconteceu e que gerou uma discussão entre vocês.

24. O Porquê

Mark Twain disse que os dois dias mais importantes da vida são o dia em que você nasce e o dia em que descobre por que nasceu. Escreva sobre o seu porquê.

25. No Subterrâneo

Você encontrou uma passagem que leva aos subterrâneos da cidade ou do bairro onde mora. Escreva desde o momento em que

encontra a passagem, fale sobre o que encontrou lá em baixo e como saiu.

27. O Passeio Virtual

Entre no Google Maps e escolha um lugar qualquer do mundo desconhecido para você. Apenas olhando o mapa, descreva sua viagem como se lá estivesse em carne e osso.

28. Madrugada

Você se levantou de madrugada e ouviu um barulho em algum cômodo da casa. O que aconteceu? Descreva seus sentimentos antes, quando descobriu o que era e sobre sua reação.

29. Uma Palavra

Abra um dicionário e escolha uma palavra de maneira randômica. Use-a em um poema, um conto ou em um texto.

30. O Empresário

Você é dono de uma grande empresa. Descreva seu negócio, seu principal produto e sobre sua vida de empresário.

31. Interrompido

O que acontece quando alguém interrompe algo importante que você está fazendo? Descreva como você se sente diante de uma interrupção.

32. Parada Noturna

Seu carro para de funcionar em uma estrada deserta durante a noite. Você avista uma casa com uma luz acesa.

Conte quem você encontrou lá e o que aconteceu.

33. O Presente Inesperado

Uma caixa de presente apareceu na sua porta.

Crie uma crônica sobre presentes inesperados.

34. O Gênio da Lâmpada

Imagine que você tem direito a fazer um único pedido que pode mudar o mundo. Que pedido seria este? Conte, em dois ou três parágrafos, o que aconteceria se seu desejo se realizasse.

Tente abordar os prós e os possíveis contras desta realização.

35. Hábito

Que hábito negativo você gostaria de tirar da sua vida ou que hábito positivo você gostaria de incluir? Discorra sobre ele em três parágrafos.

36. O Novo Amigo

Você se tornou amigo de uma personalidade / celebridade / divindade.

Quem seria? Descreva um diálogo entre vocês.

37. Objeto

Pense em uma pessoa que você gosta muito.

Que objeto você criaria para dar de presente a esta pessoa?

Como seria este objeto e como esta pessoa o receberia?

38. A Discussão

Imagine dois personagens com pensamentos opostos. Podem ser políticos, religiosos, esportivos ou de qualquer outra área onde haja divergências ou competitividade. Escreva um diálogo no qual eles apresentam e discutem seus pontos de vistas antagônicos ou até mesmo fanáticos.

Procure se vestir de cada um deles na hora de escrever cada diálogo.

39. Você Futuro

Imagine que você tenha cinco anos a mais do que tem e encontra com você mesmo hoje. Escreva uma lista de dez coisas que você viu no futuro e quer transmitir para si próprio.

40. Reescrevendo

Releia algo que você escreveu no passado.

Reescreva com novas palavras e com uma nova abordagem.

41. O Quarteto Único

Somos feitos de corpo, emoções, intelecto e espírito.

O que aconteceria se os “quatro você” se encontrassem para uma conversa franca? Descreva os traços marcantes de cada uma de suas “personalidades”, o local do encontro e o que cada uma falaria.

42. A Fronteira

Imagine que você está na fronteira entre dois países ou dois mundos.

O que você é capaz de perceber nesta fronteira e de cada um dos lados? Escreva três parágrafos sobre suas visões.

43. Sonhos

Tente se lembrar de um sonho recente ou mais antigo que você teve. Escreva uma história sobre este sonho e, no final, tente determinar uma moral para a história.

44. Poesia do Tempo

Escreva um poema com três estrofes sobre você mesmo.

Na primeira estrofe, fale de você no passado. Na segunda, de você no presente. E na terceira, de você no futuro.

43. Édipo ou Electra?

Identifique seu relacionamento (paterno ou materno) que tenha sido mais complicado e conte a história procurando estabelecer os motivos que levaram seu pai ou sua mãe a agirem como agiram.

44. O Super Herói

Crie um super-herói com base em suas habilidades.

Liste seus superpoderes, do que é capaz e também suas fraquezas.

Descreva seu uniforme, sua base e seu arqui-inimigo. Narre uma batalha na qual você começa perdendo e depois vira o jogo e vence.

45. Amor, Amor, Amor.

Um relacionamento amoroso de alto nível requer a integração de três variáveis: amizade, compromisso e sexo. Tente identificar em seu relacionamento atual, ou em qualquer outro que tenha tido, se há/houve a manifestação plena das três variáveis e, em caso negativo, o que falta ou faltou. Escreva uma carta para a pessoa em questão explicando tudo, seja a completude ou a incompletude desta trindade amorosa.

46. Conselhos de Especialista

Em que campo de atuação profissional você tem ou teve mais experiência? Escreva um breve manual com 10 a 15 conselhos para alguém que pretenda começar a atuar neste campo.

47. Superação

Pegue uma lembrança triste, um trauma ou um evento controverso de seu passado. Faça uma lista com três perguntas sobre o ocorrido e depois responda a cada uma delas com profundidade.

48. Resolvendo Problemas

Qual é a sua maior dor nas finanças, na saúde ou nos relacionamentos? Pode ser uma dor aguda, facilmente perceptível, ou um desconforto sobre um dos pontos acima. Faça uma pesquisa sobre possíveis soluções na Internet e escreva três parágrafos. No primeiro, descreva a dor em detalhes e por que isto

te aflige tanto. No segundo, liste duas ou três estratégias para acabar com esta dor. No terceiro e último, liste cinco passos para implementar uma ou mais das estratégias que você especificou.

49. Sem Controle

Alguma vez você já deixou de contar algo a alguma pessoa por medo de perder o controle da situação ou dos resultados que o simples fato de contar poderia levar? Escreva um diálogo entre dois personagens, você e esta outra pessoa, onde você conta tudo e seu interlocutor reage às suas explicações.

50. Crer ou não crer?

Adam Smith disse que “A ciência é o grande antídoto do veneno do entusiasmo e da superstição”. Já Santo Agostinho pregava que “A compreensão é a recompensa da fé”. E Aristóteles afirmava que “A dúvida é o princípio da sabedoria”. Escreva um texto buscando relacionar o pensamento de cada um deles e, no final, crie uma frase com a sua visão, seja ela científica, religiosa ou filosófica.

51. Teoria da Conspiração

O que aconteceria se tudo o que você aprendeu sobre um determinado fato da história fosse uma grande mentira? Escreva um texto inventando uma nova teoria sobre este fato histórico do qual você nunca duvidou.

52. Meu mundo...

Se você tivesse acesso a um Universo paralelo, como ele seria?

Descreva-o para uma pessoa que nunca esteve lá e vai visita-lo pela primeira vez. Quais seriam as três maiores leis deste novo mundo e o que aconteceria se elas fossem desrespeitadas?

53. Perdão

Há alguma pessoa no seu presente ou passado que você negligenciou, prejudicou ou da qual guarda ressentimento?

Escreva um texto narrando os fatos que levaram a isto, que emoções você sentiu e que ações proativas você poderia tomar para mudar a situação.

54. O Fim do Mundo

Se o mundo fosse acabar em sete dias, o que você faria em cada um deles? Narre sua aventura na semana do fim do mundo com detalhes de cada dia.

55. Contemplando

Sente-se, observe o mundo por alguns minutos e depois anote a primeira ideia que passar pela sua cabeça. Escreva três parágrafos sobre isto.

56. A Janela

Você entra em uma casa em que nunca esteve e encontra uma janela aberta. Descreva sua visão e o tempo lá fora na forma de um poema.

57. Amor Não Correspondido

Como você se sente quando ama uma pessoa, mas ela não te ama da mesma forma? Escreva uma crônica sobre um amor não correspondido.

58. À Primeira Vista

Descreva um encontro onde duas pessoas se encontram pela primeira vez e se apaixonam perdidamente

59. A Espaçonave

Escreva sobre sua nave espacial e sua viagem para um planeta ou para uma galáxia distante.

60. Versículo

Escolha um versículo do primeiro capítulo do livro de Gênesis, da Bíblia, e escreva três parágrafos sobre o significado dele para você.

61. O Cãozinho Abandonado

Você adotou um cão que estava abandonado na rua e isto muda sua rotina. Faça uma poesia sobre novo integrante da família.

62. Livre!

Após vinte longos anos enclausurado, você finalmente ganha a liberdade. Discorra sobre o significado de Liberdade.

63. O Navio

Durante um mergulho no fundo do mar, você encontra um navio abandonado há mais de três séculos. Conte sobre sua descoberta.

64. Tripulação Animal

Você é escolhido para uma missão no espaço e precisa escolher um animal para ir com você. Escreva um conto sobre sua missão, justifique a escolha do animal e descreva sua aventura no espaço.

65. O Estranho

Escreva um poema ou um conto sobre um estranho que bate à porta da sua casa.

66. Sem Visão

Você entrou em uma neblina, em um lugar escuro ou em meio a fumaça. Escreva sobre não ser capaz de enxergar nada diante de você.

67. O Dia da Gratidão

Você sempre ajuda uma moradora de rua. Um dia, ela te agradece de uma forma inusitada. Escreva o diálogo de vocês.

68. Doce

Escreva sobre algo doce.

69. Crise de Pânico

Uma pessoa te aborda na rua com uma crise de pânico. Escreva uma crônica sobre este encontro, o medo e como você a ajudou a superá-lo.

70. Poema de Aniversário

Escreva um poema com três estrofes. Na primeira, sobre o dia do seu aniversário. Na segunda, sobre o mês. E na terceira, sobre o ano.

71. Relutância

Escreva sobre algo que você não quer fazer.

72. O Novo Milionário

Você ganhou um milhão de reais em um programa de televisão.

Escreva sobre sua lista de desejos.

73. Felicidade

Escreva sobre o que te faz feliz, o que te faz sorrir.

74. O Detetive

Imagine que você seja um detetive muito competente, que é contratado para seguir uma celebridade. Conte como foi seu dia e o que descobriu sobre o(a) investigado(a).

75. A Porta

Por que a porta está trancada? O que tem atrás dela?

76. Medo

O que te dá mais medo?

O que você sente quando se depara com isto?

E como você reage?

77. Ensinamentos

Escreva sobre um professor ou professora que te influenciou.

78. Ressignificado

Escolha uma palavra no dicionário e escreva uma nova definição, um novo significado, para ela.

79. Os Sons

Sente-se e preste atenção nos sons que ouve.

Escreva três parágrafos sobre eles.

80. Re-Poema

Pegue um poema qualquer e reescreva-o de outra maneira, mantendo a ideia original.

81. Mente Brilhante

Escreva sobre alguém que você admira e que você considera que possui uma mente brilhante.

82. O Cardápio

Você foi convidado para cozinhar em uma festa exclusiva. Conte tudo o que aconteceu, da escolha do cardápio até a reação dos convidados.

83. Aleatório

Pegue um livro, uma revista ou um jornal e selecione cinco palavras aleatórias. Escreva um poema com elas.

84. O Dragão

Você encontrou um dragão. Descreva-o nos mínimos detalhes.

85. Estupefato

O que seria capaz de fazer seu queixo cair?

Como você reagiria diante de algo assim?

86. Animal

Escolha um animal que você gosta. Escreva sobre ele.

87. Ontem

Qual a sua primeira lembrança da vida? Descreva-a.

88. A Saudade

Proust dizia que para quem ama, a ausência é a mais certa, a mais eficaz, a mais intensa, a mais indestrutível e a mais fiel das presenças. Escreva sobre a saudade.

89. A Discussão

Você discutiu com uma pessoa.

Conte como foi e o que vocês disseram um para o outro.

90. Poesia de Quadro

Escreva uma estrofe ou uma frase poética sobre sua casa ou sobre sua vida. Algo que você pudesse emoldurar e pendurar na parede.

91. A Casa Abandonada

Escreva uma crônica sobre estar em uma casa abandonada.

92. Elogio ao Morto

Machado de Assis tem uma frase famosa que diz

“Está morto. Podemos elogiá-lo à vontade”.

Escolha um morto famoso e escreva um elogio sobre ele.

93. Assunto Quente

Qual é o tema mais quente, controverso ou falado do momento?

Escreva um texto sobre sua percepção do assunto.

94. Grande Erro

Escreva sobre seu maior erro na vida.

95. Experiência

Entre em um grupo ou fórum na Internet com um tema que você se identifica ou em sua área de atuação. Poste um texto de três parágrafos sobre algo que você já experienciou.

96. Embaraçado

Conte sobre um evento ou uma situação que te causou embaraço, o que aconteceu e o que sentiu.

97. Na Época da Escola

Conte uma história da época da escola, que você se lembra vividamente.

98. Quadro

Olhe para uma pintura ou quadro qualquer e escreva sobre o que está errado nele.

99. Cães ou Gatos?

Por quê? Defenda seu bicho de estimação preferido.

100. No Sapato do Amigo

Coloque-se no lugar de seu melhor amigo e crie uma cena onde ele faz algo.

101. Perseguição

Uma pessoa te persegue pelas ruas e finalmente te encontra.

O que você diz a ela?

102. Viva!

Pegue um objeto qualquer e dê vida a ele.

Como ele se comportaria? O que diria a você?

103. Os Cinco Elementos

Consciência, Ar, Fogo, Água, Terra. O que você faria se tivesse a capacidade de combinar os cinco elementos?

104. Um Novo Talento

Você deseja ter um novo talento. Qual seria?
Discorra sobre o que você faria se o tivesse.

105. Dia Estranho

Escreva uma lista de cinco coisas que você nunca faria na vida.
Escreva sobre um dia onde você fez todas elas.

106. A Visita Divina

Se Deus ou uma Divindade entrasse em sua casa agora, sobre o que vocês conversariam?

107. A Segunda Chance

O que você faria se tivesse uma segunda chance?

108. Flores

Escreva um poema sobre estar coberto de flores.

109. Eu Disse Não

Faça um texto com no mínimo três parágrafos sobre o poder que sentiu quando disse não a alguém ou a alguma coisa em sua vida.

110. A Primeira Vez

Escreva um poema sobre a primeira vez que viu uma pessoa.

111. Gostos

Escreva sobre o que você mais gosta de comer e sobre as sensações que o amargo, picante, doce, salgado do alimento causam em seu paladar.

112. O Contato

Escreva sobre uma ligação ou uma mensagem que você recebeu recentemente.

113. O Brinquedo

Você se tornou um brinquedo e está no quarto de uma criança.

Escreva sobre sua aventura fantástica.

114. Receita dos Sentidos

Crie uma receita usando um sentimento.

Que ingredientes e proporções você usaria para criar um prato chamado Paz, Amor, Felicidade ou Liberdade?

115. A Entrevista

Escreva uma lista de perguntas que você gostaria de fazer a uma pessoa famosa ou de seu convívio.

116. O Estranho

Observe alguém na rua e escreva uma ode, uma composição poética, a esta pessoa.

117. Amigo Metafórico

Crie uma metáfora para descrever um amigo.

“Meu amigo é como um/uma...”

118. Vizinhos

Escreva uma história real ou fictícia sobre um vizinho.

119. O Discurso

Você foi convidado para abrir o “Congresso Anual de [SUA ESPECIALIDADE]”.

Escreva seu discurso.

120. Popular

Por que os realities shows são tão populares?

Escreva a sua teoria.

121. Emoção Versus Realização

Que emoções te impedem de realizar algo que você sonha?

Escreva sobre elas.

122. Consciência Pesada

Que fato mais pesa na sua consciência hoje?

Em três parágrafos, discorra sobre ele.

123. O Galpão

Você entrou em um galpão abandonado.

O que acontecia ali? O que houve ao longo do tempo para que ele ficasse desta forma? Como você se sentiu?

124. Silêncio

Escreva um poema sobre o silêncio. Inclua uma estrofe sobre ficar quieto quando a vontade é gritar.

125. O Insulto

Alguém te chamou de um nome impronunciável. Como você se sentiu?

E como reagiu? Escreva um texto sobre ser insultado.

126. Espelho, Espelho Meu

Você chegou no banheiro de manhã e o espelho falou com você.
Qual foi a conversa que vocês tiveram?

127. Dia e Noite

Todos os dias terminam em uma noite, todas as noites terminam com um novo dia. Escreva sobre os ciclos da vida. E da morte.

128. Primeiro Beijo

Escreva sobre a primeira vez que você beijou alguém na boca.

129. O Grande Dia

O despertador toca de manhã e você fará algo que vai mudar sua vida. O que é?

130. Descanso

Escreva sobre um dia de descanso, no qual você não precisa fazer absolutamente nada.

131. Conflitos

Uma boa trama tem como base um grande conflito enfrentado pelo personagem principal. Imagine um personagem e o maior conflito pelo qual ele terá que passar. Escreva uma breve sinopse.

132. Confúcio

“Quando vires um homem bom, tenta imitá-lo. Quando vires um homem mau, examina-te a ti mesmo”.

O que esta frase do pensador chinês quer dizer?

133. Venci!

Que momento da sua vida você considera uma grande vitória? Escreva sobre ele.

134. Alegria

Os sábios cabalistas dizem que a Alegria é o maior dos Mandamentos. Por que eles disseram isso?

Escreva uma teoria sobre a Alegria.

135. Pimenta

Você comeu algo muito apimentado.

Descreva em detalhes, incluindo a sensação.

136. O Cachorro

Escreva um poema ou um conto sobre o ponto-de-vista de alguém vivendo em uma casinha de cachorro no quintal.

137. Maratona

Você participou de uma maratona. Conte como se preparou, sobre a ansiedade antes da prova, sobre a corrida e o resultado final.

138. Uma Pintura

Escolha o quadro de um pintor famoso ou que você goste muito. Escreva sobre ele.

137. Radical

Escreva sobre um conto que inclua a prática de um esporte radical.

138. O Último Papo

Escreva um poema sobre o último diálogo que teve com uma pessoa qualquer.

139. Saudades

Você sente saudades de alguém?

Escreva sobre alguém que você gostaria que estivesse perto de você.

140. Propaganda

Pegue um anúncio de revista ou de qualquer outro lugar e escreva um texto com base no título dele.

141. Um Passe de Mágica

Imagine que você possui poderes mágicos e pode realizar algo impossível. O que seria?

142. Diariamente

Escreva sobre sua rotina e seus hábitos diários.

143. Abastecendo

Você parou em um posto de gasolina para abastecer o carro?
O que aconteceu enquanto você estava ali?

144. A Rede Social

Entre no Facebook ou em qualquer outra rede social, escolha um post aleatório de um amigo e faça um comentário inteligente.

145. Plantar

Escreva sobre plantar uma árvore.

146. Herança

Escreva sobre um objeto que está na sua família há mais de uma geração.

147. Adjetivando

Faça uma lista com os primeiros cinco adjetivos que você pensar.

Escreva uma história ou um poema incluindo todos eles.

148. Sussurrando

Escreva um diálogo entre dois personagens em que ambos têm que falar baixo.

149. As Quatro Estações

Crie um poema com quatro estrofes, uma para cada estação do ano. Use as seguintes palavras, uma em cada estrofe: livro, lâmpada, limão e luneta.

150. Acróstico

Pegue as letras do seu nome, ou de uma pessoa que você gosta, e comece uma frase com cada uma delas.

151. Calor e Frio

Escreva sobre um dia muito quente ou muito frio.

152. O Carnaval

Escreva um conto sobre um Carnaval inesquecível em sua vida.

153. Insônia

Você não consegue dormir porque não para de pensar em algo.

Escreva sobre o que te faz perder o sono.

154. Ásia

Escolha um país qualquer da Ásia e escreva sobre um dia em sua capital. Pesquise no Google para se inspirar.

155. A Cirurgia

Imagine que você é um cirurgião e está prestes a operar alguém.

Escreva um conto médico sobre.

156. Ficção Científica

Levante uma questão científica profunda que perverta a realidade e crie um novo mundo. Esta realidade alternativa pode ocorrer no futuro, no passado ou até mesmo em um presente distópico.

157. Riqueza e Pobreza

Discorra sobre as diferenças de classes e sobre a exploração.

158. O Álbum

Abra um álbum antigo e escolha uma fotografia aleatória.

Escreva um poema sobre ela.

159. A Grande Questão

Escreva sobre a pergunta que você gostaria de fazer ao Universo.

E esboce uma resposta.

160. Ferido

Escreva sobre um dia em que você se feriu.

161. Justo

Escolha um santo ou uma santa, ou um sábio que você admira, e escreva um poema sobre sua vida.

162. Minha Opinião

Selecione um tema controverso e escreva sua opinião.

163. Solidão

Escreva sobre a Solidão. Para você o que é ser ou estar só?

164. A Promessa

Você já fez uma promessa a alguém? Ela foi cumprida?

165. Inventando

Se você pudesse inventar um novo aparelho, o que seria?

Que tipo de aparelho poderia facilitar mais a sua vida?

166. Astrologia

Quais características inerentes ao seu signo você observa em você?

Escreva três parágrafos sobre virtudes e defeitos desta associação.

167. Meditação

Relaxe seu corpo e feche os olhos por 15 minutos.

Libere sua mente dos pensamentos. Depois disto, escreva sobre sua percepção do que é ficar sem pensar.

168. Fantasia

Sobre o que você fantasia?

Escreva um poema sobre em que a fantasia se realiza.

169. Saleiros

O que está sem sal na sua vida?

O que está com sal demais?

Escreva sobre o Sal.

170. À Primeira Vista

Escreva sobre duas pessoas desconhecidas, que se encontram pela primeira vez.

171. Comida

O que tem para o café, para o almoço ou para o jantar hoje?

Escreva sobre comida ou talvez sobre um encontro em torno dela.

172. Amizade

Escreva sobre sua amizade com alguém.

173. Oi!

Escreva uma história que comece com “Olá, tudo bem?”

174. A Planta

Escolha uma planta e escreva sobre ela.

Pode ser uma árvore, um vegetal, uma flor.

175. Reconte

Pegue uma história ou conto de fadas que ouviu na infância e reescreva-o com suas palavras. Crie um final diferente.

176. A Roupa

Com que roupa você se sente mais confortável?

Descreva sua roupa preferida e o porquê da sensação.

177. Close

Pegue uma pequena parte ou um detalhe de um objeto, como a ponta de uma caneta. Escreva três parágrafos sobre.

178. Metade

O que está no meio de algo?

De uma viagem, de um projeto, da vida?

Fale sobre as metades.

179. Conversas Difíceis

Você já teve uma conversa muito difícil na sua vida? Ou precisa ter uma em breve? Escreva um diálogo com o seu ponto de vista e o de seu interlocutor.

180. Respiração

Escreva sobre o ato de respirar.

181. Brega

O que é ser brega? Escreva um artigo sobre a breguice.

182. A Escada

Imagine uma escada com dez degraus. Escreva um texto com um parágrafo para cada um deles. Ou um poema com uma estrofe para cada degrau.

183. Pra Frente, Brasil!

E se você fosse contratado para escrever o canto de incentivo para a Seleção Brasileira em uma Copa do Mundo? Como seria?

184. O Presidente

Escolha um dos Presidentes que o Brasil já deve e escreva sobre ele.

185. Gradual

Escreva sobre algo que muda gradualmente, de maneira suave e quase imperceptível.

186. Solidão a Dois

Todo mundo nasce e morre sozinho.

Fale sobre compartilhar solidões.

187. Blogando

Visite o blog de alguém, pegue o título de um post, sem ler o conteúdo, e escreva o seu. Depois compare.

188. A Criatura

Crie um ser místico ou fantástico. Descreva sua aparência.

Dê uma qualidade ou um defeito humano para ele.

189. O Móvel

Escolha um móvel da sua casa e escreva sobre ele.

190. O Voo

E se você pudesse voar? Como seria seu primeiro voo?

191. Raios-X

Pegue um objeto e escreva sobre ele como se fosse capaz de enxergar através dele.

192. A Gramma do Vizinho

Escreva sobre a Inveja.

193. Respeito

O que é ter respeito por alguém ou por uma ideia?

194. A Briga

Escreva um diálogo onde um casal discute a relação e acabam terminando.

195. Desejos e Aversões

Queremos repetir experiências positivas e não repetir experiências negativas. Como seria se você superasse tanto um quanto o outro desejo?

196. Jornada nas Estrelas

Você está em uma nave espacial que pousa em um planeta desconhecido. Explore-o e relate sua experiência.

197. Se Esta Rua Fosse Minha...

Se você fosse o dono da sua rua, o que faria? Discorra.

198. Dezoito!

Escreva sobre seu aniversário de 18 anos.

199. A Mala

Escreva sobre arrumar uma mala para viajar ou desarrumá-la após uma viagem.

200. Casamento

Como seria o modelo ideal de um casamento para você?

Discorra sobre a vida a dois.

201. A Mosca

Você comeu uma mosca literal ou metaforicamente.

Conte sobre sua experiência.

202. Querer

O que eu quero e o que você quer podem ser coisas diferentes, mas em vez de gerar aceitação, costuma gerar raiva.

Escreva sobre a diferença dos quereres.

203. Paz

O que significa Paz para você? Crie uma definição pessoal para o termo em apenas uma frase.

204. Esquisito

Faça um poema sobre algo que você considera esquisito.

205. Manteiga ou Margarina?

Crie um diálogo entre duas pessoas sobre gostos diferentes.

Encarne a visão de cada uma delas.

206. O Show

Qual foi o melhor show que você já assistiu em sua vida?

Conte sobre sua experiência e por que você gostou tanto.

207. Pontos Cardeais

Crie um poema com quatro estrofes, uma para o Norte, outra para o Sul, outra para o Oeste e outra para o Leste.

208. Satisfação

O que te deixa mais satisfeito na vida? E o que te deixa mais insatisfeito. Compare as duas coisas em um texto de três parágrafos.

209. Apocalipse

Amanhã é o último dia do mundo. Como se dará? O que você poderia fazer para impedir? E se não puder impedir, o que vai fazer no dia?

210. Poema Não Solicitado

Pense em uma pessoa que você tenha dificuldade de relacionamento. Escreva uma poesia para ela, por mais difícil que seja.

211. A Perda

Escreva um conto sobre um personagem que está prestes a perder algo importante.

212. A Sombra

Imagine que você é uma sombra e conte sua história.

213. Imprudência

Qual foi a vez em que você acha que foi mais imprudente na vida? Fale sobre isso.

214. Anoiteceu

O sol vai se pondo e a noite chega.
Escreva sobre o começo de uma noite.

215. A Caneta Vermelha

Pegue uma caneta vermelha e escreva com ela.
O que ela te diz?

216. Encantos da Cidade

Escolha um ponto turístico que você goste da cidade em que você mora. Escreva sobre ele.

217. Inteireza

O que te falta para você se tornar uma pessoa Inteira?

O que tira seus pedaços? O que soma?

218. Para Sempre

Como você define a Eternidade? Escreva sobre coisas que perduram além do tempo e do espaço.

219. Papel Amassado

Escreva um texto com três parágrafos, amasse o papel e jogue no lixo. Reescreva de outra maneira.

220. Ração

Você foi contratado para desenvolver uma nova ração para um animal de estimação. Que animal é este? Descreva seus passos na escolha dos ingredientes e justifique.

221. Efêmero

Escreva um poema ou um conto sobre algo que você não pode ter para sempre. Ou sobre algo que você gostaria que ficasse do mesmo jeito para sempre.

222. Nostradamus

Faça uma previsão para o mundo daqui a cem anos.

Escreva na forma de um enigma.

223. Poder

O poder acontece no cérebro no mesmo lugar onde ocorre a sensação de fome. Elucubre sobre a fome de poder.

224. Hoje é Dia

Descubra o que se celebra no dia de hoje e escreva um conto sobre algo que pode acontecer de muito especial nesta data.

Relacione o acontecimento à data.

225. O Exorcista

Qual vício ou sentimento você considera mais nocivo?

Como você o expulsaria de outra pessoa ou de si mesmo?

226. Fantoches

Imagine um teatro de fantoches. Escreva o roteiro com um diálogo entre duas marionetes.

227. Ribalta

Você subiu em um palco e todos os holofotes estão em você.

O que aconteceu? Discurse!

228. Haicai

Um haicai faz referência à natureza, a um acontecimento em particular (não generalista) e no presente.

Um haicai tem 17 sílabas, divididas em três versos.

O primeiro com cinco, o segundo com sete e o terceiro com cinco sílabas.

Escreva seu haicai.

229. Aborígenes

Você descobriu uma tribo perdida no interior de uma floresta.

Escreva um conto sobre sua experiência e sobre a cultura do povo.

230. Vampiros

Liste todos os poderes, habilidades, ações e fraquezas de um vampiro, de acordo com as histórias que você conhece. Pegue uma delas e pergunte-se “E se?”. Por exemplo: “E se um vampiro em vez, de sugar o sangue, sugasse a conta bancária da vítima?”

O cenário desta história poderia ser Brasília, não?

231. Avós

Escreva uma carta para seus avós, onde quer que eles estejam.

Conte como anda sua vida.

232. Abóbora

Discorra sobre a cor abóbora. Ou sobre o fruto.

233. Imediatista

A saciedade imediata é um problema do homem.

Escreva um texto sobre o imediatismo.

234. Equilíbrio

O equilíbrio é uma das habilidades mais requeridas para se viver bem. Analise o que está sem equilíbrio em sua vida e o que você pode fazer para equilibrar.

235. A Tatuagem

Descreva uma tatuagem nos mínimos detalhes.

236. Manipuladores

Você já manipulou ou foi manipulado por alguém?

Escreva um texto sobre manipulações.

237. Rei Tirano

Um rei tirano assume o trono do reino onde você vive.

Crie um conto sobre o que você fez para depô-lo.

238. Fofoca

A fofoca talvez seja a maior causadora dos males do mundo.

Pegue uma história ou um fato que você ouviu recentemente sobre alguém e transporte-o para o nível conceitual, para o plano das ideias. Retire nomes, lugares, atos e concentre-se apenas nas causas e efeitos abrangentes.

239. A Galinha e o Elefante

Escreva uma história para crianças que envolva uma galinha e um elefante.

240. Anjos e Demônios

Pegue uma virtude e transforme-a em um Anjo.

Pegue um vício e transforme-o em um Demônio.

Narre uma batalha entre eles.

241. Paciência de Jó

Leia a História de Jó na Bíblia (Jó 1-42) e depois escreva suas percepções.

242. A Mente

“Para aquele que conquistou a mente, a mente é o melhor dos amigos; mas para quem fracassou nesse empreendimento, sua mente continuará sendo seu maior inimigo” (Bhagavad Gita 6:6).

Discorra sobre este verso da Tradição Védica e sobre a Mente.

243. Seus Olhos

Escreva um poema sobre os olhos de alguém.

244. Fogo!

Você já presenciou um incêndio?

Conte a história ou escreva sobre o fogo.

245. Acordei

O que você fez hoje, logo depois de acordar?

Descreva as primeiras horas da sua manhã em detalhes.

246. Chuva

“Tem gente que sente a chuva. Outros apenas se molham”.

Escreva um poema sobre a chuva.

247. Horóscopo

Leia seu horóscopo de hoje.

Escreva um conto sobre a sugestão.

248. É Batata!

Você já ouviu a expressão “É batata!”? Significa que é certeza.

Escreva sobre Certezas Fritas.

249. Youtuber

Você vai lançar um canal no Youtube e precisa você e seu trabalho.

Escreva o roteiro deste vídeo.

250. Propaganda

Você precisa vender um produto. Crie um título e um texto persuasivo sobre ele. Escolha o produto e mande ver!

251. Quadrinhos

Qual é ou foi seu personagem favorito dos quadrinhos ou dos desenhos animados? Escreva um diálogo entre você e ele.

252. Sinopse

Crie a sinopse de um filme ou livro em três frases.

Na primeira frase, apresente seu personagem. Na segunda frase, comece com “Quando...” e a qual desafio ele é submetido. Na terceira, comece com “Agora...” e o que ele precisará fazer para superá-lo.

253. Estupendo!

Pesquise e escreva sobre uma das Sete Maravilhas do Mundo.

254. Super Sentido

Qual é seu sentido mais aguçado? Amplie esse poder.

Escreva um conto sobre o dia em que você salvou o mundo com seu poder.

255. Celebração

Você está em uma festa com familiares ou com amigos.

Descreva a festa, o lugar, os presentes e conte uma história para eles.

256. Assombração

Você entrou em uma casa abandonada e encontrou um fantasma. Conte como tudo aconteceu.

257. Paris

Escreva um conto que acontece em Paris.

Descreva a cidade ou o local da cena no primeiro parágrafo.

258. O Lobisomem

Você tem um programa de TV onde entrevista criaturas bizarras.

O entrevistado de hoje é O Lobisomem.

Descreva o papo no formato de perguntas e respostas.

259. Polaroides da Vida

Abra uma foto que um desconhecido postou no Instagram ou em outra rede social e escreva o que aconteceu antes de chegar àquele momento.

260. A Pescaria

Imagine que você é um pescador em um barco. O que se passa por sua cabeça enquanto espera um peixe morder a isca? E o que você pensa no exato momento e depois que isso acontece?

261. Presidente, Eu?

Qual seriam suas cinco principais ações se você fosse Presidente do Brasil? Liste-as e aprofunde-se em cada uma delas.

262. Poesia do Avesso

Escreva um poema sobre o lado do avesso de uma roupa, de você, da vida.

263. A Origem

Com base no que criou sobre ter um superpoder, escreva uma história onde você narra sua origem como super-herói ou super-heróína.

264. A Idade

Você acorda e percebe que seu corpo e seu rosto envelheceram 40 anos, mas com a vitalidade de um jovem. Narre seu dia.

265. Cor Extraterrestre

Um ET te convida a visitar seu planeta, mas você precisará escolher uma cor de pele diferente.

Que cor você escolheria? Por quê? Conte como você se sente com a nova pele.

266. Guia Turístico

Você vai guiar um grupo turístico de dez pessoas em um lugar da sua escolha. Narre a sua rota, descreva para eles as particularidades do lugar e pense em um “*grand finale*” para o tour.

267. Pégaso

Um dócil cavalo alado te convida para uma viagem no Olimpo.
Escreva um conto sobre seu passeio pelo mundo dos deuses gregos.

268. Imprevisto

Você tem um compromisso inadiável, como um casamento em que é padrinho ou madrinha, mas um imprevisto muda seus planos.

Conte o que aconteceu e seu encontro com os noivos no dia seguinte.

269. Escolhas Difíceis

Conte sobre uma escolha difícil que você precisa fazer na vida, seja na profissão, seja em um relacionamento. Quais são suas opções?

Escreva sobre os dois cenários possíveis.

270. Pets

Como seu gato, cachorro ou outro animal de estimação vê o mundo?

271. Por Que Tão Sério?

Seus amigos estão todos rindo, menos você.

Conte o que aconteceu e por que você não achou a menor graça.

272. Especial

Você se sente único e especial? Você se sente livre ou aprisionado? Escreva sobre seus sentimentos em relação a você mesmo.

273. O Cavalo Falante

Em uma caminhada pelas montanhas, você encontra um cavalo que fala. Narre o diálogo entre vocês.

274. Símbolo

Abrindo um livro que encontrou no sótão, você descobre um símbolo misterioso. Descreva sua descoberta e o significado do símbolo.

275. Segredos Terríveis

Você é convidado para um jantar em uma casa sombria no meio do nada. Durante o jantar, você descobre um terrível segredo sobre seus anfitriões.

Conte sua história.

276. A Moeda

Você encontra uma moeda valiosa no meio da rua.

Imagine como ela foi parar exatamente ali.

277. A Feiticeira

Você se muda para o interior e descobre que sua vizinha é uma bruxa.

Escreva um conto sobre sua chegada, descoberta e o que aconteceu depois.

278. Velhos Amigos

Amigos de escola que há muito não se veem, se encontram para matar as saudades. Conte sobre o que mudou na vida de cada um, sobre o que pretendiam ser, sobre o que cada um se tornou.

279. Quarto 1414

Hospedado em um Hotel em uma grande cidade, você descobre que o quarto fala.

O que ele te conta?

280. Castelos no Ar

Caminhando por uma mata densa, você chega a uma planície onde vê diversos castelos flutuando no ar.

Sua aventura está apenas começando. Narre-a.

281. A Carta Esquecida

Você encontrou uma carta fechada, escrita em 1923.

Quem era o autor e quem era o destinatário? O que estava escrito?

282. A Fuga

Narre uma fuga e uma perseguição espetacular.

Pense no motivo da fuga, na rota e liste os obstáculos antes de escrever.

283. Perdido

Escreva sobre algo que você perdeu.

284. Minha Década Favorita

Qual foi a sua década preferida?

Escreva sobre ela, sobre os acontecimentos e/ou sobre sua vida naqueles anos dourados.

285. Decassílabas

Escreva um poema com dez linhas em que cada linha contenha dez sílabas.

286. A Fila

Escreva sobre você esperando em uma fila que parece não ter fim.

287. Gênesis

Crie uma história fantástica sobre a origem do Universo sem usar a palavra Deus.

288. Eu Acredito

Faça uma lista de dez coisas que você acredita e que são importantes para sua vida.

289. Sala VIP

Você encontrou alguém na sala VIP de um aeroporto.

Escreva o diálogo que tiveram.

290. A Abobrinha Mágica

Escreva uma historinha infantil cujo personagem central é um legume ou uma fruta.

291. Nascimento

Imagine que um animal nunca visto antes nasce diante de seus olhos. Narre o parto.

292. Receita Poética

Leia a bula de um remédio.

Crie um poema inspirado nela.

293. O Quinto Beatle

Imagine que você faz parte da banda de John, Paul, George e Ringo no auge da carreira.

Descreva o diálogo de vocês antes de um show no quarto de um hotel.

294. Amor, Amor, Amor

Escreva sobre o que você já fez por amor. E sobre o que gostaria que alguém fizesse por amor a você.

295. Meu Robô

Você mora em uma casa suspensa na atmosfera, tem um carro voador e um robô muito especial. Descreva sua vida no futuro.

296. A Arca da Aliança

Para você, qual é o grande segredo da Arca da Aliança? Escreva um conto sobre encontrar a Arca e os resultados desta aventura.

297. Charada

Esconda um objeto em sua casa. Crie uma charada que dê uma pista sobre o que é e como ele pode ser encontrado.

298. O Camelo

Você abre a porta da sua casa e um camelo te espera para um passeio. Mas ele é um camelo especial, que pode se teletransportar.

Narre seu encontro e sua aventura.

299. A Venda

Você herdou uma venda no interior de Minas Gerais.

Você viaja para conhecer o lugar e quando abre as portas do estabelecimento se surpreende.

300. O Conselho

Pense em alguém que precisa de um conselho neste exato momento. Pode ser alguém de seu relacionamento ou alguém famoso.

Escreva seu conselho.

301. A Invenção da Pizza

Escreva um conto com a história da invenção da pizza. Não se prenda a nenhum fato ou local histórico. A massa está com você!

302. Deuses Humanos

Crie um panteão com sete deuses, cada um com um poder específico, mas cada um com uma tendência para um pecado capital.

Descreva cada um deles.

303. Eu Uso Óculos

Escreva sobre usar óculos, mesmo que você não use.

304. Soneto da Fidelidade

Escreva sobre um amor que você teve, que não foi imortal, posto que é chama, mas que foi infinito enquanto durou.

305. Identidade Trocada

Você acorda um dia na pele de outra pessoa.

Narre seu dia e o que acontece quando retorna ao seu corpo e descobre que essa outra pessoa viveu o dia por você.

306. Iluminado

Escreva um conto sobre uma pessoa que se ilumina espiritualmente e supera toda a ignorância do mundo. E ela precisa fazer um discurso para pessoas que querem matá-la. O que ela diz?

307. Reencarnei. E Agora?

Você descobre que morreu e acordou em outra vida ou em outra dimensão com sua consciência intacta. Quem é você? O que você encontra por lá?

308. A Distância

Escreva o diálogo telefônico de um casal que está separado pela distância.

309. Surfista

Você chegou à beira de uma praia no Havaí e encontrou uma prancha novinha abandonada. Narre sua aventura na crista de uma onda.

310. Viva o Rei!

Um reino distante e com uma cultura estranha elege você como soberano máximo. Descreva a cerimônia de sua coroação e o que você descobre sobre aquele povo esquisito.

311. Desenho Poético

Desenhe a primeira coisa que lhe vem à cabeça, mesmo que você não saiba desenhar. Escreva quatro frases onde a primeira rima com a terceira e a segunda com a quarta sobre o desenho.

312. Atenção Plena

Foque no que está à sua volta neste exato momento e escreva sobre viver no momento presente.

313. Desacato

Uma autoridade comete uma barbaridade e você a desacata.

Narre a discussão que tiveram.

314. A Simulação

Você descobre que vive dentro de um simulador da realidade.

A porta se abre e você vê o mundo como ele realmente é.

Escreva sobre sua aventura fora da Matrix.

315. Futeologia

Imagine a sua profissão no futuro. Como será?

Faça uma lista com dez previsões. Seja criativo e original.

316. Natureza Morta

Observe um quadro de natureza morta. Descreva-o nos mínimos detalhes e conte a história de quando foi pintado. Dê vida a ele.

317. Adeus

Escreva sobre um momento em que você precisou se despedir de alguém.

318. Bisbilhotice

Você olha pelo buraco de uma fechadura em uma mansão. A porta se abre sozinha...

319. Um Conto de Terror

Do que você tem medo? Escreva um conto de terror em que seu medo é o vilão e você é obrigado a confrontá-lo. Como você o derrotou?

320. Sensação

Pense em uma sensação, um perfume, um gosto.

Tente colocar os sentidos em palavras.

321. Imperfeito

Crie um poema sobre uma fraqueza sua.

322. O Monstro

Um monstro mora no armário do seu quarto. Descreva-o!

323. Roteirista

Você foi contratado por Hollywood para sugerir uma história para um filme.

Escreva a sinopse.

324. Roteirista II

O filme que você escreveu é um sucesso e Hollywood pede para que você crie uma sequência.

Escreva a sinopse.

325. Polícia

Você é um policial que analisa a cena de um crime. O que aconteceu e que pistas você encontra que podem levar ao criminoso.

326. No Fundo do Mar

Em uma dimensão paralela, sua cidade fica no fundo do mar.

O que você faz por lá? Como é seu corpo para viver em baixo d'água? O que acontece em um dia na sua cidade submarina?

327. WhatsApp

Você recebe uma mensagem misteriosa em seu WhatsApp.

E ela te leva a uma aventura incrível. Narre-a!

328. O Ninho

Um dia você acorda passarinho. Eis sua história...

329. 1984

Você é observado 24 horas por dia por um governo totalitário.

Como você se sente? Escreva uma carta contra o sistema.

330. O Professor de História

Você está sentado na sala de aula, um professor de história que você nunca viu na vida entra e dá uma aula sobre você. O que ele conta?

331. Hipnose

Você foi hipnotizado e não se lembra de nada do que aconteceu.
O hipnotizador te conta o que aconteceu...

332. Desapego

Agradecer o que lhe é dado e aceitar o que não for.
Reflita e discorra sobre o desapego.

333. Regressão

Você fez uma regressão a uma vida passada.
Conte sua história.

334. O Circo

Você foi contratado por um circo para apresentar um número.
Conte sobre sua experiência.

335. Cerimonial

Você organizará o cerimonial do casamento de um casal que gosta de aventuras com orçamento ilimitado.
Descreva o roteiro e a festa.

336. O Perfume

Você se lembra de algum aroma ou perfume que te marcou?
Escreva sobre lembranças olfativas.

337. A Lista

Escreva uma lista de tarefas de um vilão que quer conquistar o mundo.

338. Linho

O linho é uma planta com uma única semente, uma metáfora para a solidão. Escreva sobre o linho e a solidão.

339. Janela da Alma

Os olhos são as janelas da alma.
O que sua alma vê nesse momento?

340. Corda

Uma corda te dá muitas possibilidades de conexões.
Para quem você lançaria uma corda e por quê?

341. O Linho, a Janela e a Corda

Fale sobre a solidão, os olhos e as conexões em um mesmo contexto.

342. O Quarteto Fantástico

Você e mais três pessoas formam um quarteto fantástico.

Quem são elas e quais são seus superpoderes?

343. Cápsula do Tempo

Se você tivesse que escolher três livros para colocar em uma cápsula do tempo, quais seriam e por quê?

344. Simplicidade

Por que a simplicidade é uma conquista tão difícil?

345. A Trouxa

Você vai fugir e pode levar apenas o necessário.

O que você coloca na sua trouxa e por quê?

346. O Banquete

Imagine um banquete farto e com convidados muito especiais. Descreva a cena e um acontecimento inusitado durante o evento.

347. João e Maria

Crie um conto original, do gênero que você quiser, sobre dois personagens que se chamam João e Maria.

348. Dar e Receber

Escreva sobre o altruísmo e o egoísmo.

349. A Loja de Bolos

Você entrou em uma loja de bolos e doces.

Descreva os cheiros, os gostos, as visões.

350. A Apostila

Narre uma história onde uma pessoa aposta algo além de suas possibilidades.

351. Encantado

Escreva sobre gnomos, elfos, sereias, fadas ou outra criatura mística.

352. Bênçãos e Maldições

Relembre uma situação negativa difícil pela qual você passou.

Extraia tudo o que puder de positivo dela.

353. A Biblioteca Secreta

Escreva sobre encontrar uma biblioteca escondida e sobre o que você encontrou por lá.

354. Química

Escolha um elemento químico da tabela periódica. Crie uma história onde ele é o personagem central.

355. Recomeço

Pegue a última linha de um poema e escreva um novo poema a partir dela.

356. Máquina do Tempo

Escreva um conto sobre uma viagem no tempo. Escolha o período que você quiser, no passado ou no futuro.

357. O Pouso

Narre o pouso de sua nave espacial na Lua ou em outro planeta do sistema solar.

358. A Crítica

Qual foi o último filme que você assistiu?

Escreva uma crítica positiva ou negativa com no mínimo três parágrafos sobre ele.

359. Mendigo

Escreva um conto sobre viver na rua, com fome e sem esperanças.

360. Vida Extraterrestre

Você acredita em ETs?

Escreva um artigo defendendo seu ponto de vista.

361. O Motim

Escreva uma história sobre marinheiros que se amotinam em um navio.

362. Impávido Colosso

Selecione uma frase do Hino Nacional e escreva algo a partir dela.

363. O Rio

Escreva sobre o fluxo, o movimento e a energia de um rio.

364. Conversa de Bar

Crie um diálogo entre uma pessoa sentada no balcão de um bar e o garçom ou atendente do outro lado.

365. Retrospectiva

Escreva sobre o que você aprendeu ou sobre o que mudou em sua vida escrevendo sobre as outras 364 coisas. Celebre!

Inspirado? Programe-se para escrever todos os dias, seja à mão, em tinta sobre o papel, ou em um computador. Quanto mais você praticar, mais a escrita se tornará um hábito em sua vida.

Eu te dei 365 palitos de fósforo com ideias. Cabe a você riscar cada um deles e colocar em prática este hábito que costuma transformar não apenas leitores, mas também quem escreve.

Com uma boa quantidade de textos escritos, você pode reunir tudo em um ou mais livros e levar para o mundo seus pensamentos, suas histórias, suas experiências.

Hoje é muito fácil se publicar. Você não precisa de uma editora. Basta reunir seus textos em um arquivo Word, passar por uma revisão, pois ninguém gosta de se deparar com erros ortográficos e gramaticais, criar uma capa bacana e publicar.

Você pode começar com um e-book, caso não queira investir antes de saber se seu livro será bem aceito pelo público.

E caso tenha boas avaliações, pode seguir sem medo, lembrando-se que não basta colocar o livro no mundo. Assim como escrever, é preciso se promover todos os dias.

Eu te dou os passos exatos para publicar seu livro digital neste guia de publicação na Amazon: <http://bit.ly/guia-amazon>

E no final deste livro você também tem uma lista de outros livros, cursos e conteúdos meus que podem te ajudar na realização deste sonho.

Que sua imaginação seja iluminada, que você possa escrever prosas, poemas, diálogos e textos incríveis.

Um texto incrível é aquele capaz de cativar e transformar o leitor.

Transforme-se enquanto escreve e você vai tirar isto de letra.

Sucesso em sua escrita!

Com amor e gratidão,

Eldes Saullo

eldessaullo@casadoescritor.com

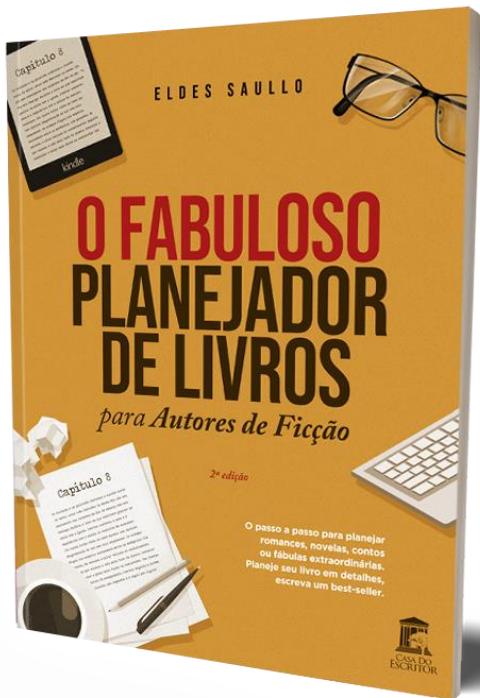
Siga meu trabalho, acesse conteúdos gratuitos e saiba mais em meu site e redes sociais:

eldessaullo.com

[instagram.com/eldessaullo](https://www.instagram.com/eldessaullo)

[youtube.com/livrosquevendem](https://www.youtube.com/livrosquevendem)

O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção



É possível planejar um livro para que ele se torne um best-seller?

Uma das etapas mais importantes da escrita de um romance, novela, conto ou fábula é a pré-escrita, ou seja, ter um plano do livro antes de escrevê-lo.

Alguns escritores funcionam bem sem isso, no entanto, a estruturação pode ajudar a construir uma trama muito mais poderosa e surpreendente.

Pensando nisso, criei “O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção”, um caderno com fichas e questões para

inspirar e guiar escritores na estruturação de tramas, personagens, cenários e cenas de um livro ou roteiro de ficção.

“O Fabuloso” vai te ajudar na busca por ideias, na definição de uma premissa poderosa, na construção de personagens mais verossímeis e no detalhamento de cenários e cenas da sua trama.

Além disso, aprofunda cada um dos treze modelos estruturais apresentados neste livro.

“O Fabuloso” traz questões para cada uma das etapas das estruturas, que vão ajudar você a se inspirar e a pensar em como conduzir a história parte por parte.

Cada maneira de estruturar uma trama tem seu poder e charme. E também adequação melhor a determinado gênero.

Você sabe qual delas é a mais indicada para escrever um Best-seller?

Saiba mais em casadoescritor.com/fabuloso

Eternize a História!

Você tem uma história emocionante ou surpreendente já pronta?

Conheça a **Casa do Escritor** e descubra como publicá-la com a qualidade de uma editora tradicional e todas as vantagens da publicação independente.

casadoescritor.com/sobre



Os livros de **Eldes Saullo** estão disponíveis para a compra no formato digital em livrodireto.com ou em papel na amazon.com.br ou na livraria da BOK2.