

O FABULOSO PLANEJADOR DE LIVROS

para Autores de Ficção

2^a edição

E L D E S S A U L L O



Brasil
2021

O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção

Criação e Edição
Eldes Saullo

Colaboração
Cristiane Ribeiro de Andrade

Revisão
Marco Kern

Produção Gráfica e Editorial
Casa do Escritor

2^a Edição

ISBN: 979-8662883789

Copyright © Eldes Saullo 2021. 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 Fabuloso”

Você vive com ideias de histórias na cabeça, mas não sabe como transformar isso em um livro? **O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção** vai te ajudar a planejar uma trama mais consistente e também a escrever com mais foco e agilidade. Este planejador contém 180 páginas com fichas, dicas e planilhas para guiar você na estruturação de sua história e personagens, sem perder o fio da meada.

Você vai encontrar dicas e um template para escrever uma biografia de autor atraente, para se inspirar e criar premissas para seu livro, fichas para construir personagens verossímeis e modelos estruturais de narrativas, que vão facilitar seu caminho na hora de escrever, com planilhas para desenvolver a sinopse da trama e também para ajudar a pensar em cenários e na sequência de acontecimentos. Você também vai encontrar dicas para criar um título e um subtítulo atraentes e para definir melhor sua ideia para a capa, antes de criá-la ou contratar um designer.

A primeira estratégia de marketing de um livro é escrever um bom livro. Neste planejador, você pode estruturar romances, novelas, contos e fábulas extraordinárias. Planeje bem seu livro e fique muito mais seguro na hora de sentar e escrever cena por cena, capítulo por capítulo. Quem sabe não nasce um novo best-seller?

Um grande abraço e sucesso!

Eldes Saullo
eldessaullo.com

“Dê-me seis horas para derrubar uma árvore
e passarei as quatro primeiras afiando o machado.”
- *Abraham Lincoln*

Autor

“Todos os elementos da boa escrita dependem da habilidade do escritor na escolha de uma palavra ao invés de outra”.

- *Francine Prose*

Au

Informações do Autor

Nome:

E-mail:

Tel:

Li

Informações do Livro

Título:

Subtítulo:

Formato:

Número de Páginas:

Data Início Escrita:

Data Fim Escrita:

Data

Revisão/Edição:

Data Lançamento:

Nº Registro:

ISBN:

Instruções

Bio

Biografia do Autor

A **biografia** é uma peça de marketing muito importante para autores. Basicamente, ela precisa dizer quem é você, o que você escreve, porque os leitores devem confiar em você e como você se diferencia dos outros escritores.

Para quem escreve um romance – um livro de ficção – talvez ela não seja tão impactante para as vendas do que para autores de não ficção, que precisam reforçar suas credenciais para transmitir autoridade. Na minha opinião, uma biografia bem escrita ajuda a criar uma conexão maior entre o autor e o leitor, o que pode ser um empurrão extra na hora dele comprar seu livro. Então, escreva-a a na terceira pessoa, pois é mais profissional, e siga os passos:

1. Em uma linha, diga quem é você. Por exemplo: “*Eldes Saullo é um escritor e poeta, autor de duas dezenas de livros*”.
2. Em seguida, destaque a sua escrita, buscando relacioná-la com o tema do livro em questão: “*Após uma década ensinando e escrevendo sobre escrita e marketing literário, Eldes imprime uma aura cinematográfica em personagens reais em seu primeiro romance. Através de um estilo único, traz o brilho da ficção para uma história verídica sobre família e legado.*”
3. Complete com informações que fortaleçam sua habilidades: “*Eldes escreve desde a infância e fez um trabalho intenso de reconstrução histórica para tecer uma narrativa que combina fatos, emoções e romance.*”
4. Finalize com um toque pessoal, pois isso ajuda o leitor a imaginar quem é você: “*Pai de quatro filhos, Eldes vive em uma charmosa cidadezinha no Sul de Minas, onde dedica-se à escrita e à edição de livros.*”

Dicas adicionais: mantenha a biografia curta, com no máximo 300 caracteres. Se já ganhou muitos prêmios, inclua apenas o mais expressivo. Se já escreveu muitos livros, liste apenas os dois ou três de maior sucesso. Não seja tímido, valorize-se e valorize seu trabalho. E, por fim, utilize sua biografia para promover outros livros da sua obra, especialmente se o livro faz parte de uma série.

Prepare sua biografia

Bio

Biografia do Autor

QUEM É VOCÊ?

O QUE VOCÊ ESCREVE?

QUAIS SÃO SUAS CREDENCIAIS?

DÊ O TOQUE PESSOAL...

Cn

Canais do Autor

Website:

Blog:

Facebook:

Instagram:

Youtube:

Twitter::

Linkedin:

Pinterest:

Authorpage Amazon:

+

+

+

Inspiração

“Que a inspiração chegue não depende de mim.
A única coisa que posso fazer é garantir
que ela me encontre trabalhando.”.
- *Pablo Picasso*

In

Inspire-se!

Dicas para se Inspirar

- 1. Pergunte-se “E se?”** – Olhe para uma pessoa, uma ocupação, um fato ou um conceito e fazer a grande pergunta: “E se?” Funciona para criar livros inteiros e também para capítulos ou cenas. E se um adolescente órfão descobrisse que é um bruxo?
- 2. Recicle sinopses** – Leia sinopses de filmes. Funciona também com resumos de livros. Não copie, use a ideia da trama como modelo para uma história diferente. Que tal pegar o resumo de Casablanca e transformá-lo em um Thriller médico ou criminal com um triângulo amoroso nos moldes de Rick, Ilsa e Victor?
- 3. Questão Quente** – pegue um tema polêmico e coloque dois personagens, um de cada lado. Seja justo com ambos, justifique cada posição. Assunto controverso é o que não falta hoje.
- 4. Siga aquele herói!** – Crie um personagem com uma obsessão, como Guy Montag de Fahrenheit 451, e siga-o.
- 5. Plante a Noite e Colha pela Manhã** – escreva algumas ideias aleatórias em um diário ou caderno de notas antes de dormir. Na manhã seguinte, sente-se para escrever e veja o que acontece.
- 6. Tendências são Tendências** – assine uma newsletter de tendências em qualquer área – medicina, tecnologia, finanças, relacionamento – procure uma tendência e escreva uma história a partir dela. Não se surpreenda se isso criar um clássico de ficção científica.
- 7. Profissão Perigo** – escolha uma profissão. Pergunte-se qual seria a pior coisa que poderia acontecer com um profissional daquela área. Escreva um thriller jurídico arrepiante. E se um advogado fosse contratado para defender o diabo?
- 8. Pratique** – Pratique e crie o hábito para que a inspiração sempre te encontre trabalhando, como diria Picasso. Em “365 Coisas para Escrever Sobre – Ideias para Se Inspirar, Desenvolver o Hábito da Escrita e Se Transformar” (bit.ly/365coisas), você tem um ano de ideias para se exercitar.

Id

Ideias

Tome sempre nota das ideias que surgirem em sua cabeça, seja para uma história, para um capítulo, um diálogo ou uma cena.

Uma boa maneira de gerar ideias é sintetizar o livro em duas frases. A primeira é composta pelo personagem, reforçada por um adjetivo forte, seguida pela descrição da trama principal. A segunda menciona a morte física, psicológica ou profissional que o personagem vai enfrentar e transmite, de preferência, ação. Por exemplo: “*Um médico paranoico descobre uma trama que pode acabar com a raça humana. Seu tempo é curto, seus inimigos são mortais.*” ou “*Uma stripper iniciante cai nas graças de um político inescrupuloso. O desejo nunca esteve tão próximo do perigo.*”

Escreva suas ideias:

1.

2.

1.

2.

1.

2.

Id

Ideias

Tome sempre nota das ideias que surgirem em sua cabeça,
seja para uma história, para um capítulo, um diálogo ou uma cena.

1.

2.

1.

2.

1.

2.

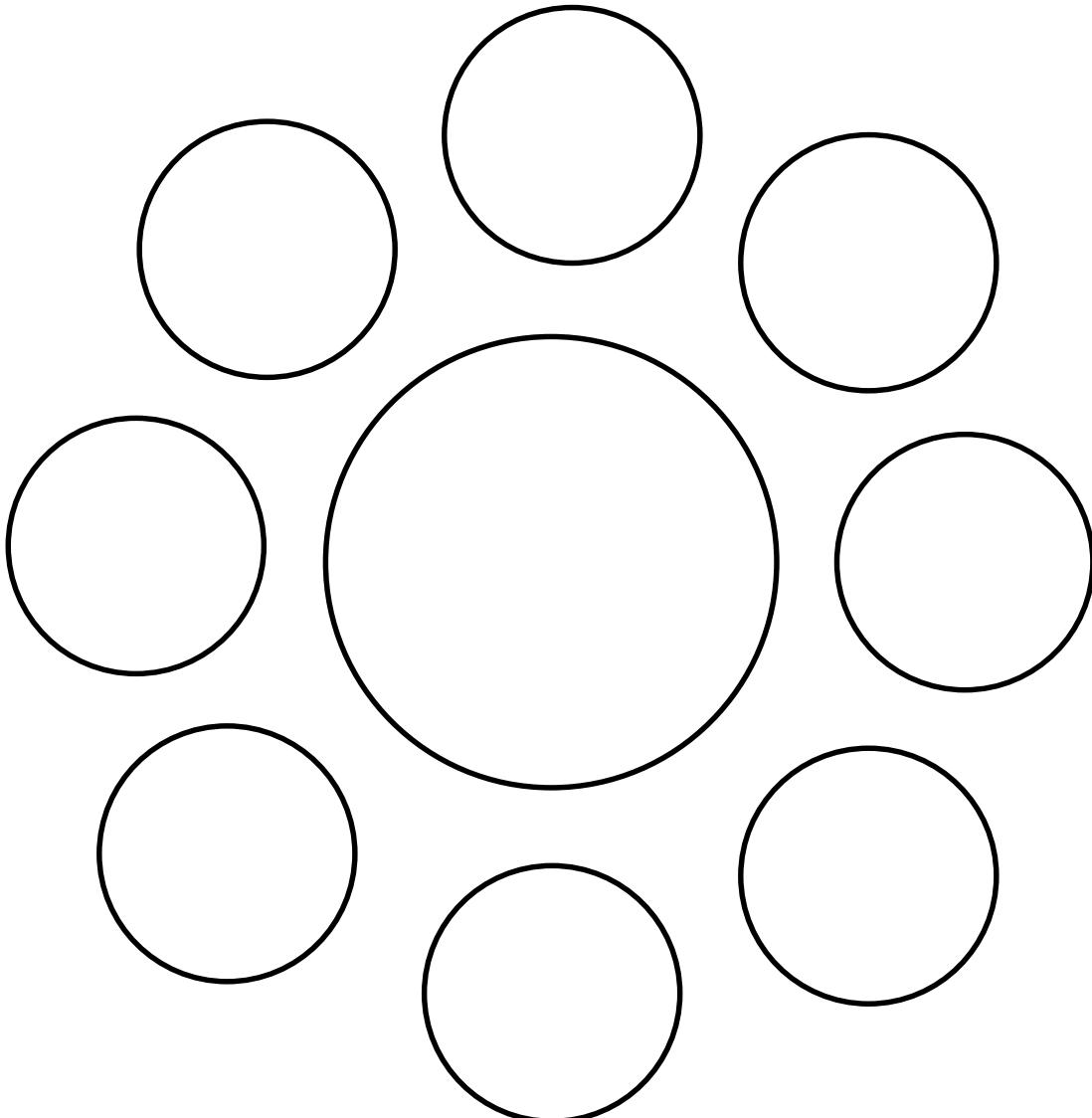
1.

2.

Tm

Tema

Com base na ideia que você teve, qual é o tema principal do seu livro? Tente resumir em uma palavra ou frase curta a “moral da história”, a mensagem principal que você quer passar e escreva-a no círculo central. Depois, faça uma lista de subtemas, opostos ou complementares, que podem apoiar e reforçar o tema principal.



Premissa

“Primeiro, descubra o que
seu herói deseja, então, siga-o”.
- *Ray Bradbury*

Pm

InSTRUÇÃO

Premissas

Uma boa maneira de estruturar uma premissa para livros de ficção é usar a sequência QUEM, QUANDO e AGORA. **QUEM é o seu personagem?** O que ele faz da vida e em que situação se encontra? Nesta primeira frase, você apresenta seu personagem principal e seu mundo comum. Depois de apresentá-lo, você parte para o QUANDO. Ou seja, **o que acontece que tira seu personagem do mundo comum?** Este acontecimento é conhecido “incidente incitante” ou “travessia do primeiro limiar” ou “primeiro portal”, o evento que dispara a história e impede que o protagonista retorne à sua zona de conforto. Então você parte para a terceira etapa, o AGORA. **O que ele terá que superar.** Uma boa trama sempre faz o personagem enfrentar a morte. Pode ser a morte física, a morte psicológica ou a morte social ou profissional. Ou pode ser a combinação de duas ou de todas elas.

Exercite isso preenchendo as páginas a seguir, de premissa e estruturas básicas (de 3 e 6 etapas) e conclua com uma primeira sinopse da trama.

Pm

Premissa do Livro

QUEM é seu personagem e qual o seu principal desejo/objetivo?

QUANDO? (o que acontece que o tira de seu mundo comum?)

AGORA... (que grande ameaça ele precisará enfrentar para alcançar seu objetivo?)

At

Estrutura em Três Atos

Toda boa história tem começo, meio e fim, geralmente com uma estrutura de três atos. No primeiro ato ocorre a EXPOSIÇÃO, no segundo a COMPLICAÇÃO e no terceiro a RESOLUÇÃO da história.

ATO I (EXPOSIÇÃO) Quem é o protagonista? Qual é seu maior desejo? Onde e como vive? Qual é seu defeito?

ATO II (COMPLICAÇÃO) Que obstáculos precisa superar para alcançar seu objetivo? Qual é o pior obstáculo que ele vai confrontar no caminho?

ATO III (RESOLUÇÃO) Ele consegue o que quer ou não? O que muda em sua vida e em sua visão de mundo?

6P

Resuma sua trama na estrutura de seis partes.
Resuma cada parte em uma ou duas frases.

Estrutura em Seis Partes

1. EXPOSIÇÃO - Quem é o protagonista? Qual é seu maior desejo? Onde e como vive? Qual é seu defeito?

2. CRISE – Que incidente o coloca na rota de seu maior desejo?

3. COMPLICAÇÃO - Que obstáculos precisa superar para alcançar seu objetivo?

4. CLÍMAX - Qual é o pior obstáculo que ele vai confrontar no caminho?

5. TRANSFORMAÇÃO - O que muda em sua vida e em sua visão de mundo?

6. RESOLUÇÃO – O final é feliz, infeliz ou aberto?

Sn

Sinopse

Com base nos planejamentos anteriores,
escreva a sinopse corrida do seu livro.

Sn

Sinopse

Personagens

“Ao escrever uma novela, um escritor precisa criar pessoas reais; pessoas, não personagens. Um personagem é uma caricatura”.

- Ernest Hemingway

Ps

Ficha do Personagem

Hora de dar cara e profundidade aos seus personagens. Uma boa trama requer personagens de carne e osso, pessoas reais. Para serem reais, precisam ser imperfeitos. Para criar um personagem autêntico são necessárias muitas reflexões e análises. Comece a descrevê-lo iniciando pelas características mais peculiares. O que mais desperta sua curiosidade nela? Utilize imagens fortes. Por exemplo, ao invés de dizer “ele tinha o nariz empinado”, prefira “seu nariz bem delineado apontava na mesma direção de seu ego”. Mais do que descrever aspectos físicos, educação e ocupação, descreva seus conflitos, dilemas, oportunidades, escolhas e ações. Responda: o que você deseja que o público sinta em relação aos seus personagens? Amor, piedade, ódio, compaixão? Exercite o hábito de reconhecer personagens interessantes ao seu redor. Desconhecidos são ótimas fontes de inspiração, principalmente para descrever maneirismos. O formato do nariz, da boca, dos olhos e das orelhas, as formas do corpo, como suas roupas são ou não adequadas aos seus tipos físicos. Mas não aposte demais nas roupas para definir personalidade. Embora o que vestimos possa refletir quem somos, ao criar uma espécie de comunicação não verbal, muitos escritores utilizam este recurso como um atalho preguiçoso. O escritor comprometido utiliza recursos literários mais poderosos para construir um personagem consistente: metáforas, analogias e antropomorfismo são alguns recursos que podem te ajudar a colocar camadas de personalidade mais densas sobre ele. Evite descrevê-lo apenas com adjetivos, coloque-o em ação e revele sua personalidade através de seus atos. Fuja dos estereótipos de gênero, sexualidade, situação econômica, raça ou qualquer outra generalização. Estude bem os arquétipos e “desenhe” seus personagens com foco em suas características psicológicas e comportamentais. Leia, observe, converse e pesquise. Faça o possível e o impossível para que os personagens não sejam tipos comuns ao seu meio, que falem ou se comportem como você. Nada pior do que o lugar-comum para criar tipos. Fique atento também para não errar a mão e ir muito longe, o que resulta no oposto, o exagero implausível. Para colocar-se de verdade no lugar de um personagem, você precisa ir além de você mesmo e do que pensa. Exercite novos olhares, outros ângulos!

Ps

Ficha do Personagem

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 o livro. Em seguida, uma tabela com arquétipos para você se inspirar. Por fim, nas páginas seguintes, você encontra fichas para delinear seus personagens com mais profundidade.

Temas para Detalhamento de Personagens

Em um caderno ou folhas à parte, descreva com o máximo de detalhes seus personagens.

Aparência Física	Infância	Vida Pessoal	Detalhes Biográficos
<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Data, Local, Hora Nasc.• 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	Situação Atual	Na História
<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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?

At

Arquétipos

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. Apesar de existirem diferentes tipos, Karl Jung definiu doze arquétipos que representam as principais motivações humanas. São eles:



Da

Desejos Arquetípicos

O HERÓI - O desejo do herói é provar seu valor através de atos de bravura e ações impossíveis. Hércules, Harry Potter, Neo (Matrix), Frodo Bolseiro, Simba (O Rei Leão), Rocky Balboa.

O FORA DA LEI - Seu desejo é por vingança ou revolução. Regras são feitas para serem quebradas. Mérida (Valente), Sirius Black (Harry Potter), Wolverine, Batman, Ferris Bueller, Han Solo.

O MAGO - Deseja o conhecimento das leis fundamentais sobre como o mundo funciona. Snape (Harry Potter), Anakin Skywalker, Frank Underwood (House of Cards), Gandalf, Merlin.

O ÓRFÃO – Ele deseja pertencer, conectar-se com os outros. Homer Simpson, Anastasia, Bilbo Bolseiro, Ron Weasley, Peter Parker.

O BOBO DA CORTE - Ele quer aproveitar o momento com o máximo de prazer. C3PO, os gêmeos Weasley (Harry Potter), Beetlejuice (Os Fantasmas Se Divertem).

O AMANTE - O Amante quer alcançar a intimidade e experimentar o prazer sexual. 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 Céu. Ele anseia pela manutenção de sua segurança, pela felicidade acima de tudo, que não precisa ser apenas sua. Branca de Neve, Luke Skywalker, Pippin (O Senhor dos Anéis).

O EXPLORADOR - Ele tem o desejo de experimentar coisas novas, cair na estrada e, fundamentalmente, descobrir-se através da exploração do externo. Indiana Jones, Capitão Kirk, Senhor das Estrelas (Guardião da Galáxia), Mulan e praticamente todas as princesas da Disney.

O SÁBIO - Ele carrega o desejo de descobrir a verdade. Seu grande objetivo é alcançar a verdade, mesmo que seja dolorosa e desconfortável. Yoda, Morpheus (Matrix), Hannibal Lecter, Professor Xavier (X-Men), Dr. Spock.

O CRIADOR - O arquétipo do Criador tem o desejo de criar algo duradouro, único, individualista ou incomum. Tony Stark, Dr. Emmet Brown (De Volta para o Futuro), Mozart, Kevin McCallister (Sozinho em Casa), Ratatouille.

O CUIDADOR - Ele quer proteger as pessoas do sofrimento e se realiza no altruísmo. Mary Poppins, Hagrid, Dumbledore, Obi Wan Kenobi.

O GOVERNANTE - Ele tem o desejo de controlar, de obter o poder absoluto. Darth Vader, Peter Pan, Tony Soprano, Lord Voldemort, Rei Arthur.

Pn

Personagens Necessários

Esses são os personagens estritamente necessários para uma história. Remova caracteres desnecessários:

PROTAGONISTA: a pessoa cujo objetivo, oriundo de uma aposta arriscada e urgente, impulsiona a história. Todos os demais personagens da trama servirão, de alguma forma, ao protagonista em sua jornada de transformação.

ANTAGONISTA: Naturalmente, é a maior força obstrutiva no caminho do protagonista. O antagonista cria o dilema ou situação na história e aos poucos revela como o protagonista lida com a adversidade. Obriga o protagonista a entrar em novos territórios físicos e emocionais.

AJUDANTE: Luta lado a lado com o protagonista. Desafia as suas motivações, mantém-no no caminho da honestidade, obriga-o a emergir, através de conselhos e conflitos. O ajudante se compromete com o objetivo, mas nunca é o primeiro a mover a história. Ele é totalmente leal e confiável.

MENTOR: pode ser qualquer pessoa de qualquer idade, que transmita informações ou transfira habilidades para o protagonista. Pode haver mais de um mentor em uma história.

INTERESSE AMOROSO: é um personagem que gera grandes mudanças na história, o que inclui uma trama paralela secundária de conquista sexual. Nem todo enredo requer um interesse amoroso.

O GUARDIÃO DO PORTÃO: Força o protagonista a provar seu valor antes de seguir em frente.

ALIADOS: são os personagens que ajudam o protagonista.

OPONENTES: são os personagens que obstruem o caminho, relacionados ou não ao antagonista.

PERSONAGENS DO AMBIENTE: Aqueles que compõem o mundo real da história. O taxista, o garçom, etc.

Ps

Nome:



Protagonista



Antagonista



Secundário

Ficha do Personagem

Foto ou desenho

Apelido?

Gênero:

Idade:

Arquétipo:

Signo:

Biografia/Resumo:

Questões Fundamentais

1. Qual é seu maior medo?

2. Qual é seu principal desejo e qual o principal objetivo na história?

3. Que problema ou obstáculos internos ou externos terá que enfrentar? E como vai piorar?

4. Como planeja enfrentar e que motivação terá?

5. O que acontece se não conseguir?

6. Qual será a grande mudança em sua vida após conseguir alcançar seu objetivo?

7. Qual é o seu maior defeito e como isso pode interferir em seus objetivos?

8. Qual é a sua maior virtude e como isso pode ajudar em seus objetivos?



Faça um comparativo de protagonista(s) e antagonista(s)

Protagonista X Antagonista

<i>Objetivo do Protagonista</i>	<i>Objetivo do Antagonista</i>
<i>Como o antagonista ameaça seu objetivo?</i>	<i>Como o protagonista ameaça seu objetivo?</i>
<i>Forças e fraquezas</i>	<i>Forças e fraquezas</i>
<i>Que transformação sofrerá?</i>	<i>Que transformação sofrerá?</i>

LP

Lista de Personagens

LP

Lista de Personagens

Estruturas Narrativas

“Toda vida é complicada.
Toda mente é um reino de mistérios não mapeados.”
- *Dean Koontz*

ES

Estruturas Narrativas

É hora de estruturar seu enredo. Nesse ponto, você alinha e ordena os três atos, os pilares capazes de tornar uma história extraordinária. Você pode contar com eventos, um personagem ou até mesmo um lugar para ser o fio condutor da trama, mas é preciso estabelecer uma estrutura de eventos para fazê-la funcionar. Na dúvida, mantenha seus objetivos...

Objetivos do primeiro ato - Configuração do Conflito

- Crie um gancho que prenda o leitor nas primeiras páginas.
- Mostre o protagonista na zona de conforto com um objetivo genérico.
- Faça o leitor se importar com ele.
- Crie 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.
- Introduza um mentor, um ajudante ou um interesse amoroso.
- Coloque um primeiro obstáculo no caminho.
- Demonstre o poder do adversário.
- Gere uma surpresa assombrosa para o protagonista (e para o leitor).

Objetivos do primeiro ato - Confronto

- Faça o protagonista se comprometer com o objetivo específico e pensar em um plano.
- Faça o conflito interno do protagonista brotar e, logo depois, ser expressado.
- Introduza aliados e obstrutores.
- Coloque-os em cenas de ação com tentativas e acertos e erros.
- Desenvolva suas habilidades, apresente-lhe ferramentas.
- Faça o protagonista lutar contra seus conflitos internos.
- Conduza-o a um momento de decisão sem possibilidade de retorno: ou segue em frente ou perde tudo.
- Renove a esperança do protagonista rumo ao objetivo.
- Coloque-o em um momento de reflexão sobre quem deixou de ser e em quem se transformou.
- Dê a ele uma falsa vitória.
- Faça superar o conflito interno.
- Prepare-o para o embate com o antagonista.
- Frustre todos os seus planos.

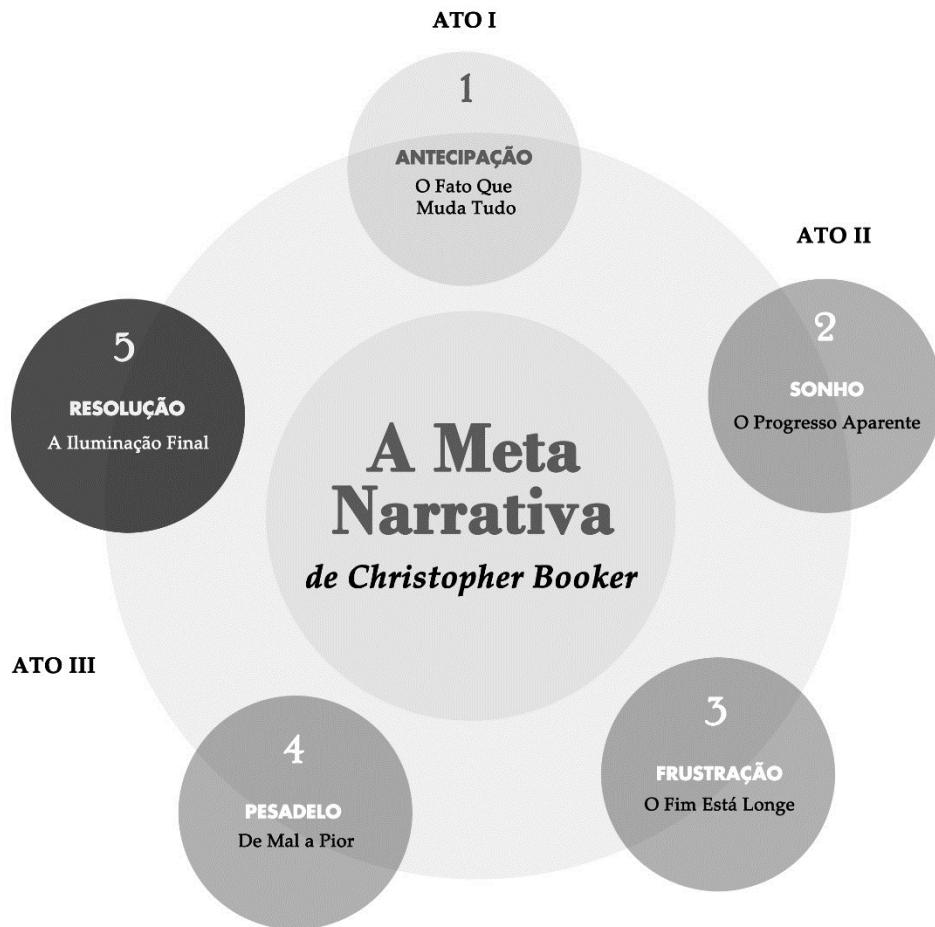
Third Act Goals – Resolution:

- Encerrar todas as tramas paralelas.
- Criar uma sensacional cena obrigatória em que o protagonista encontra a solução para a questão dramática central.
- É um desenlace que deixa o leitor com gosto de quero mais.

A seguir, você terá algumas maneiras de estruturar seu romance, novela, conto ou fábula. As etapas e os direcionamentos variam entre elas. Em cada etapa, uma questão crucial para ajudar você a inspirar e a desenvolver uma trama inesquecível.

mP

A Meta Narrativa de Christopher Booker



“Não há outro jeito de escrever uma novela sem começar pelo começo e continuar até o fim.”
~ C.S. Forester

An

Antecipação

ATO I – O Fato Que Muda Tudo

O personagem principal pode estar confortável e vivendo uma vida normal. Que mudança injeta uma nova tensão em sua vida?



ATO II – O Progresso Aparente

Após a contração do primeiro estágio, neste as coisas se expandem. Que ações o personagem toma para perseguir seus objetivos e quanto progresso e sucesso ele alcança?

Fr

Frustração

ATO II – O Fim Está Longe

Um confronto revela que nem tudo é como se supunha. Que crença anterior é abalada e redireciona a história para um novo rumo?

ATO II – De Mal a Pior

Pe

Pesadelo

A chance de falha é exposta. Que tipo de dificuldade piora a vida do protagonista e o faz parecer que ele está cercado por todos os lados?

Rs

Resolução

ATO III – A Iluminação Final

Reforços chegam ou novas informações mudam a perspectiva da história, trazendo uma solução para o conflito principal. Como é o desenlace?

Gd

O Grande Dilema



“Quando se trata de segredos e poder, nunca se pode dizer ao certo de que lado cada um está.”

- Dan Brown

ATO I - A Ameaça

A ameaça pode ser física, emocional, intelectual ou espiritual.

Thriller/história de terror falam de ameaça à integridade física do personagem.

Romance fala de ameaça emocional, como uma escolha errada diante de dois pretendentes, por exemplo. Há dilemas da razão, principalmente os que envolvem questões profissionais ou éticas, caso de tramas jurídicas. E há as ameaças inexplicáveis, mágicas ou metafísicas, como nas histórias de ficção científica e fantasia. O problema precisa ter uma dimensão capaz de sustentar a história inteira.



Qual é o maior dilema que seu personagem pode enfrentar, cuja não solução representa uma ameaça à sua integridade física, emocional, intelectual ou espiritual?



ATO II - A Piora

Qualquer ação que seu personagem faz para sair da sinuca de bico torna as coisas ainda piores. Cada complicação deve seguir uma lógica, de acordo com a anterior. Não caia na tentação de facilitar a vida do seu protagonista.

Com base no dilema, liste cinco ou mais complicações que podem acontecer ao personagem até um complicação final, que representa o fundo do poço, a pior situação em que se pode chegar em relação ao dilema proposto.

ATO II - O Fundo do Poço

A noite escura da alma do personagem. A situação chega a um nível do desespero, que até você deve se perguntar como vai conduzir a história a partir desse ponto. No entanto, é necessário provar sem cair na descrença ou na implausibilidade. O leitor precisa que acreditar que as coisas só “pareciam” irreversíveis. Lembre-se que coincidências são ótimas alternativas para colocar o personagem em perigo e péssimas para salvá-lo.



Faça uma lista de possíveis soluções para o dilema. Qual seria a solução mais genial? Quais são os aprendizados, as habilidades adquiridas, as cicatrizes ou os músculos capazes de levar o personagem a um ato de heroísmo?

ATO III - A Recompensa

Diante e contra todas as probabilidades, seu protagonista alcança o sucesso. Ou falha, já que finais infelizes também têm seu charme. O segredo da resolução deste tipo de estrutura é recompensar o leitor com o que eles esperavam. Mantenha seu protagonista sob os holofotes, seja o final feliz ou triste.

Rs
Resultado

O que acontece quando o personagem alcança a solução? O final é feliz ou infeliz?

Mr

In Media Res



“Sempre pensei que o cinema foi inventado para mostrar gente se matando e se beijando.”

- Quentin Tarantino



Gancho

ATO I - O Gatilho

Uma visão do futuro, onde o personagem está em uma enrascada.

Em que situação drástica o personagem se encontra, que o deixa bem longe de seus objetivos? Corte a conversa fiada e já caia direto na história através de um gancho.

Aa

Ação Ascendente

ATO I – As Peças do Quebra-Cabeça

Retorno dos passos e decisões que levaram ao gancho

Quais foram os caminhos percorridos pelo personagem que culminaram com a situação da abertura?

Ex

ATO II – O Cerne do Problema

A raiz da trama desvendada em ritmo vertiginoso.

Explicação

Qual é o principal conflito enfrentado pelo personagem, que o impede de alcançar seus objetivos, de encontrar a paz, o amor, de se libertar, de salvar o mundo? Que pontos ainda continuam obscuros?

Cx

Clímax

ATO II – Sem Saída

Este é o ponto em que a ação atinge seu momento crítico, de maior tensão, o que torna o desfecho inevitável.

Que decisão o herói precisa tomar diante de uma situação da qual ele não vê saída?

Ad

Ação Descendente

ATO III – O Começo da Solução

Em vez de uma série de eventos que vão aumentando a tensão, a ação descendente ou ação de queda são ações que mostram as consequências do clímax, sejam elas positivas ou negativas.

Quais são as consequências da decisão tomada?



ATO III – Desfecho

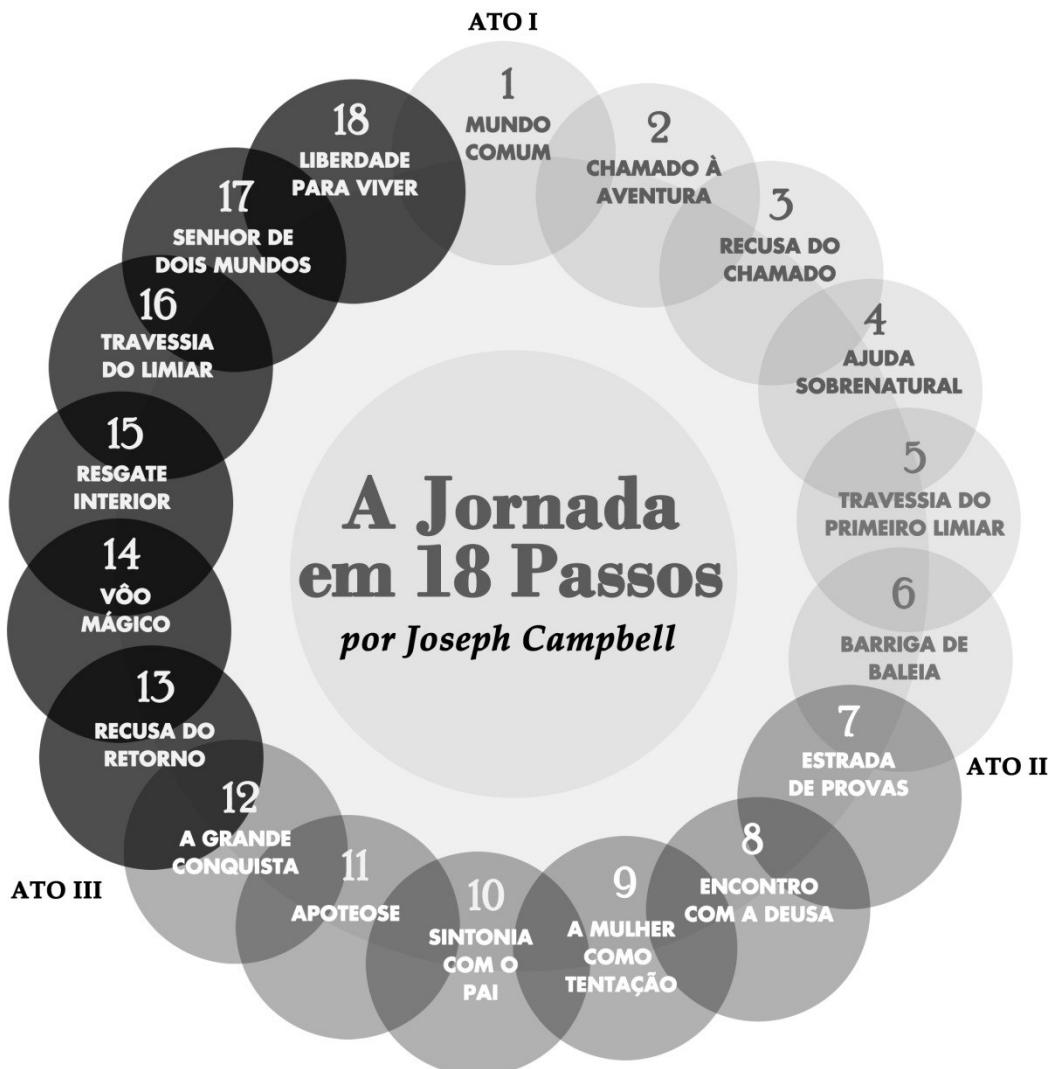
A solução (ou não) do conflito produzido pela ação dos personagens.

Resolução

Que questões são respondidas? Que questões ficam em aberto? A resolução pode responder as principais perguntas da trama (final fechado) ou deixa perguntas relevantes sem resposta ou o futuro dos personagens incerto (final aberto). Pode ser previsível, quando as expectativas do leitor em relação à história são correspondidas. Ou imprevisível, quando há uma quebra nas expectativas induzidas pela trama.

J18

A Jornada do Herói de Joseph Campbell



“Na caverna que você tem medo de entrar
está o tesouro que você procura.”
- Joseph Campbell

Rotina

A consciência do herói é limitada.

O mundo normal do herói antes da história começar.



ATO I – Partida

1 - Mundo Comum

Quem é o herói? Que aspirações tem na vida? Qual é o seu defeito?

Como é seu mundo no começo da história? Em que tempo / período a trama se passa?

Como o herói se sente em seu mundo comum?

Distúrbio

A consciência do herói se amplia.

Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou a aventura.

Ca

ATO I – Partida

2 - *Chamado à Aventura*

O que causa o distúrbio e tira tudo da normalidade?

Quem é o mensageiro do incomum e qual é a mensagem?

Que conflito interno, externo ou interpessoal o distúrbio gera?



Insegurança

O herói reluta em mudar.

O herói recusa ou demora a aceitar o desafio ou aventura, geralmente porque tem medo.

ATO I – Partida, Separação

3 - Recusa do Chamado

O que leva o herói relutar em aceitar o chamado?

O que ele teme? Que ressalvas ele tem?

Que conflitos internos isso gera nele?



Impulso

O herói supera a relutância.
Um mestre ou mentor, dá um empurrão para que o protagonista aceite avançar na missão.

ATO I – Partida

4 - Ajuda Sobrenatural

O que acontece que o faz mudar de ideia? Quem guia o herói?

Como o mentor o ajuda e que motivação tem para insistir com ele?

Que conselho, poder, treinamento, motivação ou força sobrenatural o mentor utiliza para convencer o herói?



Desconforto

O herói se compromete com a mudança.
O herói abandona o mundo comum
para entrar no mundo especial ou mágico.

ATO I – Partida

5 - Travessia do 1º Limiar

O que faz o herói perder as esperanças da normalidade? Que fronteira desconhecida ele cruza (um novo poder, novos vizinhos, uma descoberta, um segredo de família revelado)?

O que ele espera conquistar e que compromisso assume?

Como ele se sente diante da crise e das novas possibilidades?



Separação

O herói se parta definitivamente de seu mundo.
O conhecido dá lugar ao desconhecido de vez.

ATO I - Partida

6 - Barriga de Baleia

Que situação separa o herói de seu mundo comum de vez?

Quais as principais diferenças entre os mundos velho e novo?

Ep

Treinamento

O herói compartilha da nova consciência com aliados.
O herói encontra aliados e é treinado para sua missão.

ATO II – Iniciação

7 - Estrada de Provas

Que provas fazem parte do treinamento do herói?

Quem são seus aliados e como eles completam o herói?

Quem são seus inimigos, aqueles que querem atrapalhar sua jornada?



Suporte

O herói ganha itens que vão ajudá-lo mais tarde em sua aventura, geralmente de uma criatura mítica (A figura da Deusa, por exemplo).

ATO II –Iniciação

8 - *Encontro com a Deusa*

Que novas habilidades físicas, emocionais, racionais ou espirituais o herói desenvolve a partir do seu treinamento?

Que novas armas ou itens de apoio ele ganha?

Quem entrega ou dá a eles tais habilidades ou armas?



Desvio

O herói quase cai em tentação, atraído por algo prazeroso que tenta desviá-lo da missão.

ATO II –Iniciação

9 - A Mulher como Tentação

O que ou quem ele encontra na jornada que o desvia de seu caminho?

Como ele é seduzido para que se desvie do caminho?

Com que tipo de prazer – físico, emocional, racional ou espiritual – leva o herói ao desvio? Por quê?



Influência

O herói enfrenta o elemento que mais influencia sua vida.

ATO II –Iniciação

10 - Sintonia com o Pai

Quem é ou atua como a figura paterna na vida do herói (não necessariamente o pai biológico, não necessariamente uma figura masculina)?

Que conflito o herói tem com tal figura e que o mantém preso ao passado, a uma ideia, a um trauma, a uma necessidade física, emocional, intelectual ou espiritual não satisfeita?

Como o herói pode superar essa figura?

Compreensão

O herói adquire uma compreensão nova e mais ampla sobre si mesmo e o mundo.

ATO II –Iniciação

Ap

11 - Apoteose

O herói está pronto. O que ele aprendeu ou perdeu?

O que ele ainda precisa aprender?

Como ele se sente diante do ganho ou da perda?



Clímax

O herói resolve o conflito final e completa a missão da aventura.

ATO II –Iniciação

12 - A Grande Conquista

Que conflito (interno ou externo) o herói supera? Que missão ele completa?

Como ele vence seu maior obstáculo aos seus objetivos?

Como ele se sente antes e depois desse confrontamento?



Resistência

Depois de vivenciar a aventura, o herói resiste à ideia de voltar ao mundo cotidiano e comum.

ATO III – Retorno

13 - Recusa do Retorno

Que nova ameaça (interna ou externa) coloca o herói em posição defensiva ou o impede de retornar ao seu mundo comum?

Como ele se prepara para superar mais essa provação?

O que o herói sente diante da possibilidade de retornar ao mundo comum?

Conforto

O retorno ao mundo comum.



ATO III – Retorno

14 - Voo Mágico

Quais as consequências da mudança o herói deve enfrentar?

O que ficou faltando resolver e como ele pretende resolver?

Que apoio ele recebe para voltar à sua vida normal depois da jornada?



Recompensa

O herói o herói recebe ajuda e suporte para retomar a vida comum.

ATO III - Retorno

15 - Resgate Interior

O que mudou na vida do herói?

Que melhorias ou retrocessos ocorrem?

Como o herói se sente após a provação, diante dos ganhos ou perdas?



Transformação

O herói passa pela última tentativa de uma grande mudança.
O herói enfrenta outro teste, no qual enfrenta a morte,
e deve usar tudo que foi aprendido.

ATO III – Retorno

16 - Travessia do Segundo Limiar

Qual é o último desafio mortal que o herói deve superar?

O que ele aprende com a jornada e que agora é capaz de ensinar?

Como ele se purifica após a batalha final?



Equilíbrio

O herói domina completamente o problema.

O herói volta para casa com o "elixir", e o usa para ajudar todos no mundo comum. Encontra o equilíbrio entre os dois mundos.

ATO III – Retorno

17 - *Senhor de Dois Mundos*

Quais são as consequências finais da jornada?

Que mudanças internas ou externas ocorrem e como o herói se equilibra entre os dois mundos?

Que ganhos físicos, emocionais, intelectuais ou espirituais ficaram?



Plenitude

O aprendizado da jornada permite ao herói perder o medo da morte e viver uma vida plena de liberdade.

ATO III – Retorno

18 - Liberdade para Viver

Que medo (da dor, do desprazer, da ignorância, da falta de percepção de si mesmo, da morte) o herói já não possui mais, que o torna livre?

O que pode acontecer depois do fim da jornada, em uma próxima jornada, talvez?

J12

A Jornada do Herói de Christopher Vogler



“Toda história precisa de um momento de vida ou morte.”
- Christopher Vogler



Ignorância

A consciência do herói é limitada.
O mundo normal do herói antes da história começar.

ATO I – Partida, Separação

1 - Mundo Comum

Quem é o herói? Que aspirações tem na vida? Qual é o seu defeito?

Como é seu mundo no começo da história? Em que tempo / período a trama se passa?

Como o herói se sente em seu mundo comum?

Ca

Despertar

A consciência do herói se amplia.

Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou a aventura.

ATO I – Partida, Separação

2 - *Chamado à Aventura*

O que causa o distúrbio e tira tudo da normalidade?

Quem é o mensageiro?

Que conflito interno, externo ou interpessoal o distúrbio gera?



Relutância

O herói reluta em mudar.
O herói recusa ou demora a aceitar o desafio
ou aventura, geralmente porque tem medo.

ATO I – Partida, Separação

3 - Recusa do Chamado

O que leva o herói relutar em aceitar o chamado?

O que ele teme?

O que acontece que o faz mudar de ideia?

Motivação

O herói supera a relutância.

O herói encontra um mentor que o faz aceitar o chamado e o informa e treina para sua aventura.

ATO I – Partida, Separação

Em

4 - Encontro com o Mentor

Quem guia o herói?

Como o mentor o ajuda e que motivação tem para insistir com ele?

Que tipo de ajuda natural ou sobrenatural recebe?



Compromisso

O herói se compromete com a mudança.
O herói abandona o mundo comum
para entrar no mundo especial ou mágico.

ATO II – Descida, Iniciação

5 - Travessia do 1º Limiar

O que faz o herói perder as esperanças da normalidade? Que fronteira ele cruza?

O que ele espera conquistar e que compromisso assume?

Como ele se sente diante da crise e das novas possibilidades?



Treinamento

O herói experimenta a primeira mudança. O herói enfrenta testes, de forma que aprende as regras do mundo especial. Conhece aliados e inimigos.

ATO II – Descida, Iniciação

6 - Testes, Aliados e Inimigos

O que o herói aprende em seu treinamento? Que compromisso assume?

Que aliados o herói conhece? Como eles complementam o herói?

Contra quem ou o que o herói luta? Que similaridades o herói compartilha com seus inimigos?



Preparação

O herói se prepara para uma grande transformação.
O herói tem êxitos durante as provações.

ATO II – Descida, Iniciação

7 - Aproximação da Caverna

Que nova ameaça coloca o herói em posição defensiva?

Como ele se prepara para tal provação?

O que o herói sente diante da ameaça iminente?

Pr

Enfrentamento

O herói atinge um ponto de realização, um novo patamar de compreensão.
O herói se depara com uma crise de vida ou morte.

ATO II – Descida, Iniciação

8 - Provação

Como o herói esbarra pela primeira vez no vilão?

Como ele se sai depois desse encontro?

O que o herói sente diante dessa apoteose?

Consequências

O herói avalia o que ganhou ou perdeu.
O herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo
e agora ganha uma recompensa.

ATO II – Descida, Iniciação

R

9 - Recompensa

O que mudou na vida do herói?

Que melhorias ou retrocessos ocorrem?

Como o herói se sente após a provação, diante dos ganhos ou perdas?



Resistência

O herói se dedica ainda mais à mudança.

O herói deve voltar para o mundo comum, mas vivencia um momento de resistência a retornar ao seu mundo ordinário.

ATO III – Retorno, Reunião

10 – Caminho da Volta

Que consequências da mudança o herói deve enfrentar e por que reluta em voltar à normalidade?

O que ficou faltando resolver e como ele pretende resolver?

Que apoio ele recebe para voltar à sua vida normal depois da jornada?



Transformação

O herói passa pela última tentativa de uma grande mudança.
O herói enfrenta outro teste ,no qual enfrenta a morte,
e deve usar tudo que foi aprendido.

ATO III – Retorno, Reunião

11 - Ressurreição

Qual é o último desafio mortal que o herói deve superar?

O que ele aprende com a jornada e que agora é capaz de ensinar?

Como ele se purifica após a batalha final?



Consciência Plena

O herói domina completamente o problema.
O herói encontra o equilíbrio entre os dois mundos.

ATO III – Retorno, Reunião

12 - Retorno com o Elixir

Quais são as consequências finais da jornada?

Que mudanças internas ou externas ocorrem?

O que pode acontecer depois?

J6

A Jornada do Herói de Eldes Saullo

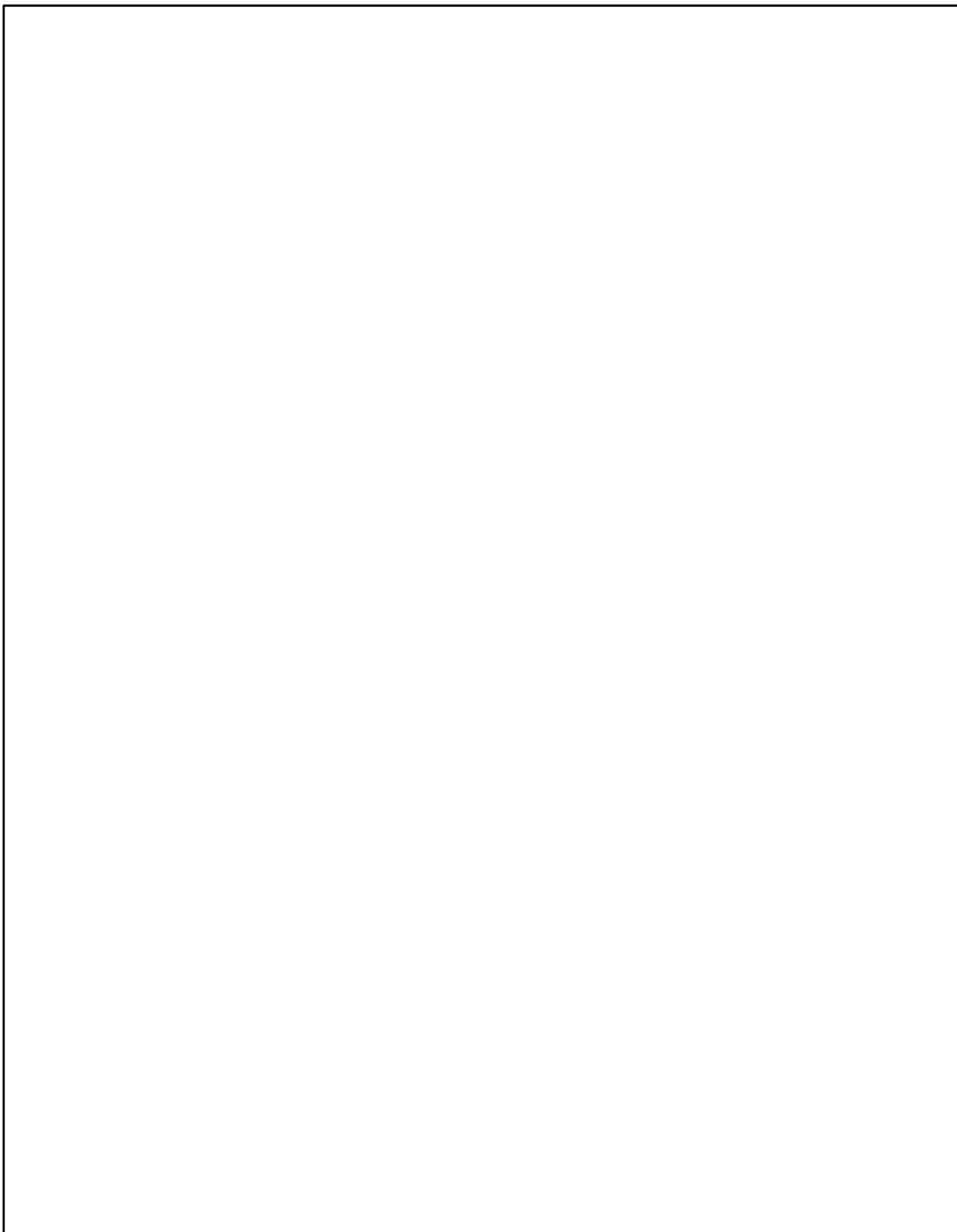


“Simplicidade é a chave de toda elegância”
- Coco Chanel

ATO I - Conflito

Apresente seu Protagonista.
Dê-lhe um objetivo. Coloque-o em ação.
Ninguém é perfeito. Dê-lhe um defeito.
Não julgue-o. Deixe isto para o leitor.
Faça o leitor se importar com ele.
Oriente o leitor no tempo e no espaço.

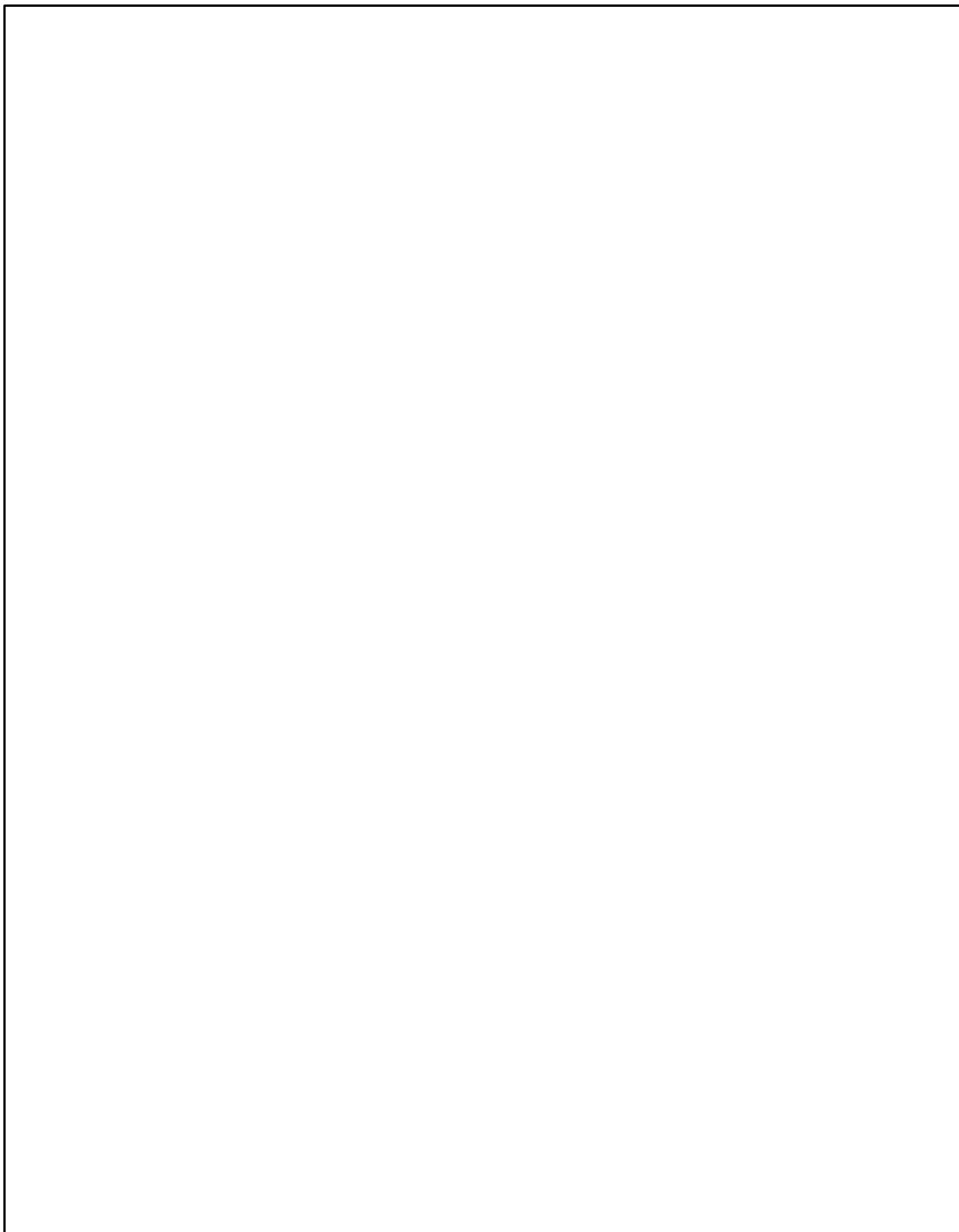
Ap
Apresentação



ATO I - Crise

O que tira tudo da normalidade?
Pense em conflitos internos, externos ou interpessoais.
Ameace com a morte física, psicológica ou social.
Crie uma ruptura irreversível.
Arremesse o protagonista no principal conflito.

Ds
Disrupção



ATO II - Complicação

Piore as coisas. O que deu muito errado?
Apresente amigos e inimigos.
Tropeços, pistas falsas e caminhos errados.
Momento espelho: passado x futuro.
Espiral de problemas. Tentativas e erros.
Crie tensão, gere alívio, crie mais tensão.

Af

Aprofundamento

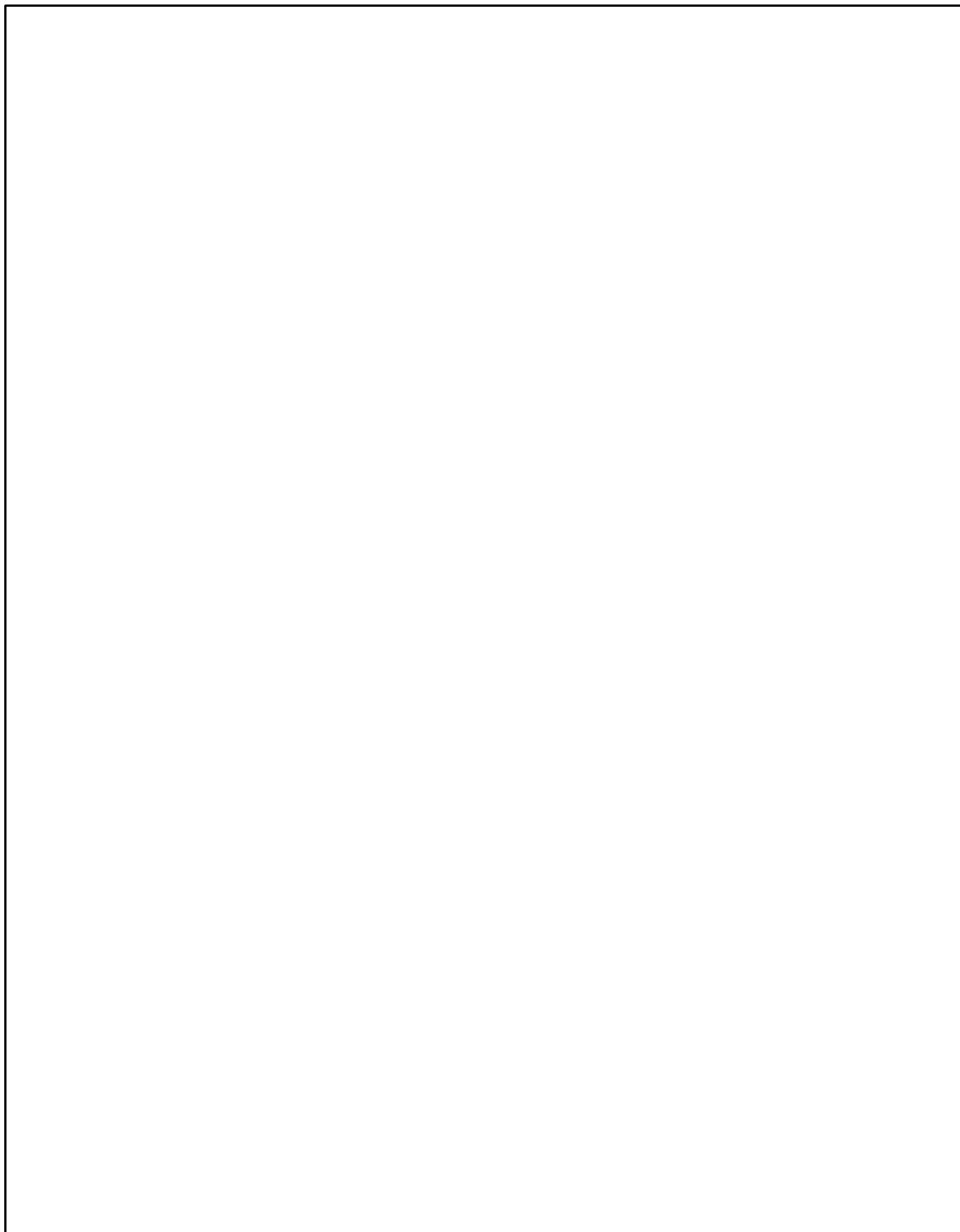


ATO II - Clímax

Em um beco sem saída.
O herói encara a morte de frente.
O conflito chega ao ápice.
Herói e vilão precisam fazer escolhas.
A vida ou objetivo fica por um triz.
A hora mais escura.

Lm

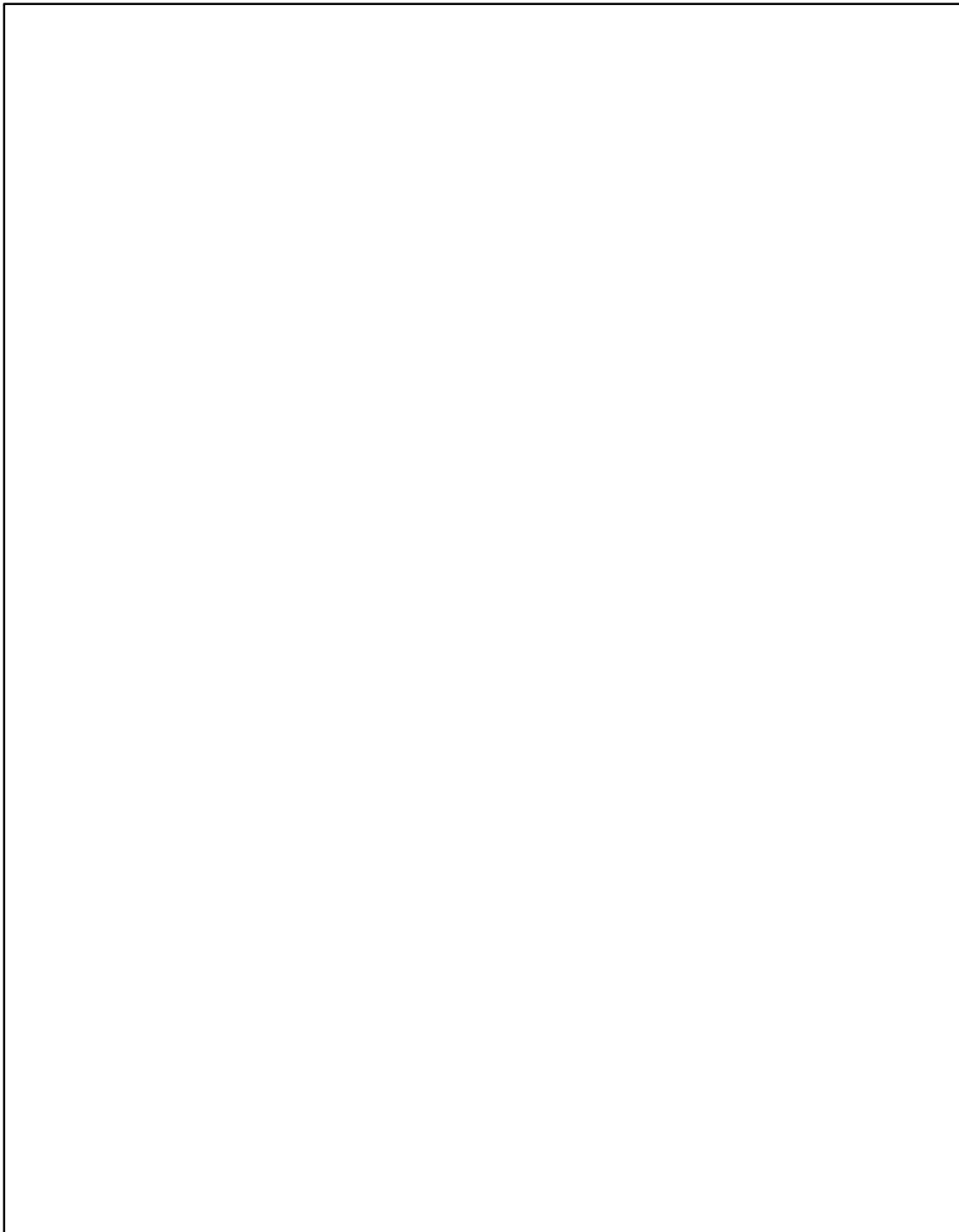
Limite



ATO II - Transformação

A hora da virada.
O momento de superação.
Relações se transformam.
Atitudes mudam.
Descobertas e aprendizados.
A grande revelação.

Co
Conquista



ATO III - Resolução

Comemorações e Celebrações.

Retorno ao ponto de partida.

A volta para casa.

Antecipação do que está por vir.

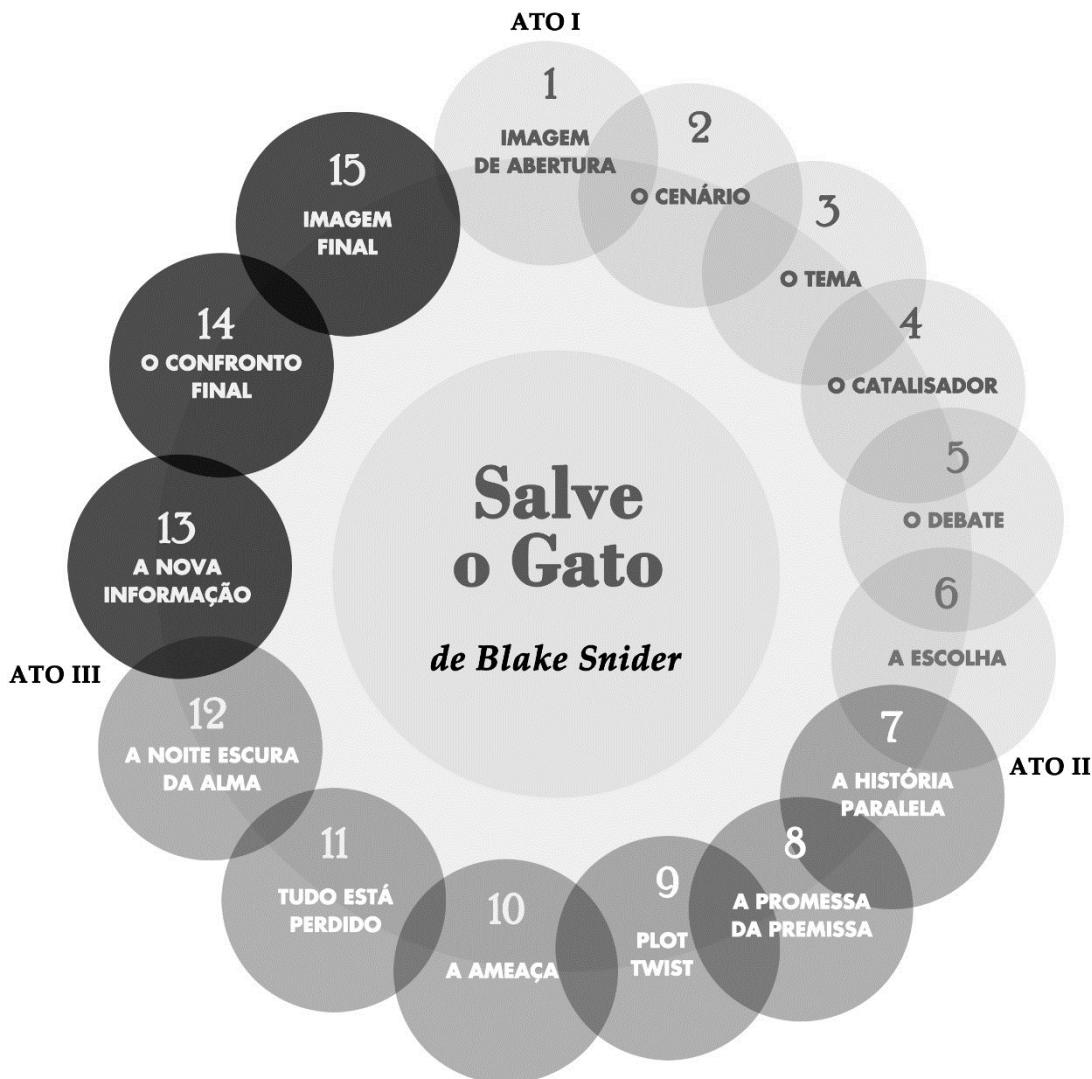
Final feliz ou infeliz.

Uma pergunta fica no ar...

A large, empty rectangular box with a black border, intended for the user to write their responses or notes.

Sg

Salve o Gato de Blake Snider



“Para fazer um grande filme, você precisa de três coisas: roteiro, roteiro, roteiro.”

- Alfred Hitchcock

Ia

ATO I - A Cena Hipnótica

Imagen de Abertura

Que cena introdutória pode despertar a curiosidade do leitor sobre a trama? Que detalhes ela pode trazer, e que você vai descrever, para prender a atenção do leitor? Responda essa questão por último, depois de preencher a sequência inteira.



ATO I - O Desejo

Quem é o protagonista? O que mais deseja? Qual é o maior obstáculo entre a situação em que está nesse momento e a realização do desejo? Que problema ele precisa resolver?

Tm

ATO I - A Moral da História

O Tema

Se você pudesse resumir a trama em uma palavra ou frase, qual seria? Que sequência, cena ou diálogo podem realçar o tema central em que gira a trama?



ATO I - O Gatilho

O Catalisador

**Que acontecimento atiça ou acena para o personagem a possibilidade de realizar seu desejo?
O que ele faz, que o coloca em direção ao objetivo, sem meios para voltar atrás?**



ATO I - A Reflexão

O Debate

Que sentimentos o catalisador gera no personagem? Como ele lida com esses sentimentos?
Como os outros personagens lidam com o fato? Relacione o sentimento em oposição ao tema central. Por exemplo, se o tema central é sobre "segredos", crie cenas sobre "desconfiança".

An

ATO II – Sem Retorno

A Antítese

A escolha do protagonista o leva a uma situação ou cenário diametralmente oposto ao da zona de conforto. O protagonista não tem mais o poder de voltar ao que era antes, nem se quiser. Relacione o cenário com a ideia central.



ATO II – A Subtrama

A História Paralela

Que subtrama pode ajudar a destacar ainda mais o tema central? Que acontecimentos neste novo cenário ou situação ajudarão a reforçar o tema da trama principal?



ATO II – Jogos e Diversão

A Promessa da Premissa

Que cenas ou situações entregam o que a premissa da trama promete e ajudam a reforçar o gênero? Ex: se é uma história de detetive, é hora de colocar o detetive em ação.

Ev

ATO II – A Reviravolta

O Evento

Um acontecimento inesperado (esperado pelos leitores do gênero) – como um crime, uma transformação, um duelo, uma noite de amor inesquecível – acontece. Que evento é esse em sua trama? Como ele torna o objetivo do protagonista ainda mais difícil? Ou ainda, que novo objetivo – ainda mais importante do que o anterior – o evento desperta?

Am

ATO II – O Recuo

A Ameaça

O que gera ainda mais tensão, aumenta o obstáculo e dá errado, fazendo com que o protagonista recue em seu plano?

Fu

ATO II – Tudo está perdido!

O Fundo do Poço

O protagonista perde tudo o que conquistou até o momento e tudo fica mais sombrio. Chega ao fundo do poço e não vê saída. Um mentor morre, o vilão domina, um casal briga e rompe.

No

ATO II – Sem Saída

A Noite Escura da Alma

O protagonista vagueia sem rumo, sem saber o que fazer. O que ele descobre, no fim desse triste rolê, que pode colocá-lo novamente na trilha do sucesso?

In

ATO III – A Luz no Fim do Túnel

A Nova Informação

Que nova informação renova as esperanças do protagonista? Como ele usa a nova informação?



ATO III – A Verdade em 5 Passos

O Confronto Final

Em que pessoa ou grupo o protagonista confia para ajudá-lo a resolver a questão?

Que plano eles tentam executar?

Que fato ou descoberta surpreendente eles fazem no caminho entre o obstáculo e a realização do desejo?

Qual o impacto da descoberta ou do fato nos planos?

Que novo plano eles colocam em ação para resolver definitivamente a questão?



ATO III – O Reflexo

A Imagem Final

Que cena final mostra que o protagonista mudou (para melhor ou para pior)? Que relação essa imagem pode ter com a imagem de abertura?

Tg

A Pirâmide de Freytag (ou Tragédia Grega)



“A tragédia é a imitação de uma ação séria e que termina em si mesma.
Mediante uma série de casos, que suscitam piedade e terror,
tem por efeito aliviar e purificar a alma de tais paixões.”
- Aristóteles

In

Introdução

ATO I - O Status Quo

Em que contexto vive seu personagem? O que ele deseja? Que incidente abala o status quo?

AS

ATO II - Ação Crescente

Ascensão

Que ações o personagem toma para perseguir seus objetivos? Que forças contrárias fazem com que o preço a pagar seja ainda mais alto?

C1

Clímax

ATO II - O Ponto Sem Retorno

O que coloca o personagem em uma sinuca de bico, sem a mínima chance de voltar atrás?



ATO II - Ação Decrescente

Que decisão o personagem toma que o alivia momentaneamente, mas o coloca em rota de colisão com um confronto ainda maior?



ATO III - Pior Pesadelo

A Catástrofe

O que acontece que torna real o pior pesadelo do personagem e faz com que ele chegue ao fundo do poço?

Ec

A História Circular de Dan Harmon



"A incerteza é inherentemente insustentável.
Chega uma hora em que tudo é ou não é."
- Rick (de *Rick & Morty*)



ATO I - A Rotina

A Zona de Conforto

Quais são os desejos e necessidades do personagem em sua rotina? Estabeleça o status quo.

Ds

ATO I - O Real Desejo

O Desejo Por Algo

O que seu personagem realmente deseja? Pode ser um desejo antigo ou algo trazido à tona por um incidente.



ATO II - A Nova Tarefa

A Situação Incomum

O que seu personagem precisa fazer para atingir seu objetivo? O protagonista deve fazer algo novo em sua busca pelo que deseja.

Ad

ATO II - Os Desafios

A Adaptação

Liste desafios que seu personagem terá que superar para alcançar seu objetivo.



ATO II - A Falsa Vitória

Como o protagonista consegue o que quer?

Ap

A Preço a Pagar

ATO II - Querer x Precisar

Que preço alto o protagonista precisa pagar por ter chegado onde queria? É nesse momento que o protagonista percebe que o queria não era o que precisava.



ATO III - A Nova Verdade

Que lição o protagonista aprende que muda sua forma de agir ou de enxergar as coisas? O protagonista retorna para uma situação familiar com uma nova verdade.



ATO III - Pior ou Melhor?

A Mudança

Quais são as possíveis consequências dessa mudança? Elas melhorar ou pioram sua situação?

Ed

Espinha Dorsal



“Nem sempre é verdade o que está escrito em algum lugar;
é necessário provar a verdade com atos.”

- Esopo



ATO I - A Plataforma

O Personagem

Era uma vez...

Ro

ATO I - A Plataforma

A Rotina

Todos os dias...



ATO II - Catalisador

Porém, um dia...

Ca

As Causas

ATO II - Consequências

Por causa disso,...

Por causa disso,...

Por causa disso,...

Por causa disso,... (repita quantas vezes você quiser)

Fn

ATO II - Clímax

O Finalmente

Até que finalmente...



O Novo Mundo

ATO III – Resolução

E todos os dias depois disso...

E a MORAL DA HISTÓRIA é....

J7

Jornada dos Sete Pontos



“O impossível não pode ter acontecido. Consequentemente, o impossível é possível, a despeito das aparências.”

- Agatha Christie



ATO I - O Futuro

O ponto de partida é um gancho do futuro do protagonista.

1 - Gancho

Em que situação drástica o protagonista se encontra?

Pt

ATO I – A Ação Catalisadora

Uma ação introduz um conflito que conduz a história até o meio.

2 - Primeiro Turno

Que decisão tomada pelo personagem o distancia de seus objetivos? Em que situações ele se coloca depois dessa decisão?

P1

ATO I – A Pressão

O protagonista sofre uma pressão no processo de atingir seu objetivo.

3 - Primeiro Ponto de Pinça

Que ameaça interna ou externa o protagonista sofre para não prosseguir em direção ao seu objetivo?

Pm

ATO II – A Resposta

O protagonista responde ao conflito com ação.

4 – Ponto Médio

Que decisão o protagonista toma para reagir à pressão ou ameaça sofrida? Quais os resultados dessa ação?

P2

ATO II – Mais Pressão

Uma nova carga de pressão torna mais difícil para o personagem atingir seu objetivo.

5 – Segundo Ponto de Pinça

Que nova ameaça interna ou externa, pior ainda do que a primeira, o protagonista sofre, que o impede de seguir adiante rumo a seus objetivos?



ATO III – O Arsenal

O protagonista agora tem tudo o que possui para atingir seu objetivo.

6 – Segundo Turno

Que habilidades, poderes, armas (físicas, emocionais, intelectuais ou espirituais) o protagonista conseguiu reunir para tentar atingir seus objetivos?

Re

ATO III – O Clímax

O objetivo é alcançado.

7 – Resolução

Quais são as diferenças entre o protagonista do início da trama e agora? (Como o medo se transformou em coragem?)

Cf

As Crises ou Curvas Fitchianas



“A crise consiste precisamente no fato de que o velho está morrendo e o novo não pode nascer. Nesse intervalo aparece uma grande variedade de sintomas mórbidos.”

- Antonio Gramsci



ATO I - O Fato

Incidente Incitante

Que fato ocorrido pode despertar a curiosidade no leitor? Um crime, uma descoberta, um veredito, uma morte, um desaparecimento?



Primeira Crise

ATO I - Exposição

Quem são os personagens e qual é o cenário da trama? Qual é a reação de cada personagem ao saberem do fato?



Segunda Crise

ATO I - A Origem dos Problemas

Que decisão ou escolha no passado de um ou mais personagens desencadeou acontecimentos, mudou os rumos nas vidas pessoais ou profissionais, que culminaram no fato ocorrido?



ATO II - Um Problemão Atual

Terceira Crise

Que fato atual contribui para complicar ainda mais a situação depois do ocorrido? A prisão de alguém, uma separação, um novo crime, a morte de alguém importante?



ATO II - Muito mais Pressão

Quais decisões recentes foram fundamentais para que o fato ocorresse? Mostre isso através da perspectiva de um personagem.

CX

Clímax

ATO II - O Momento Devastador (e inevitável!)

Liste os momentos derradeiros antes do fato até culminar no ocorrido.



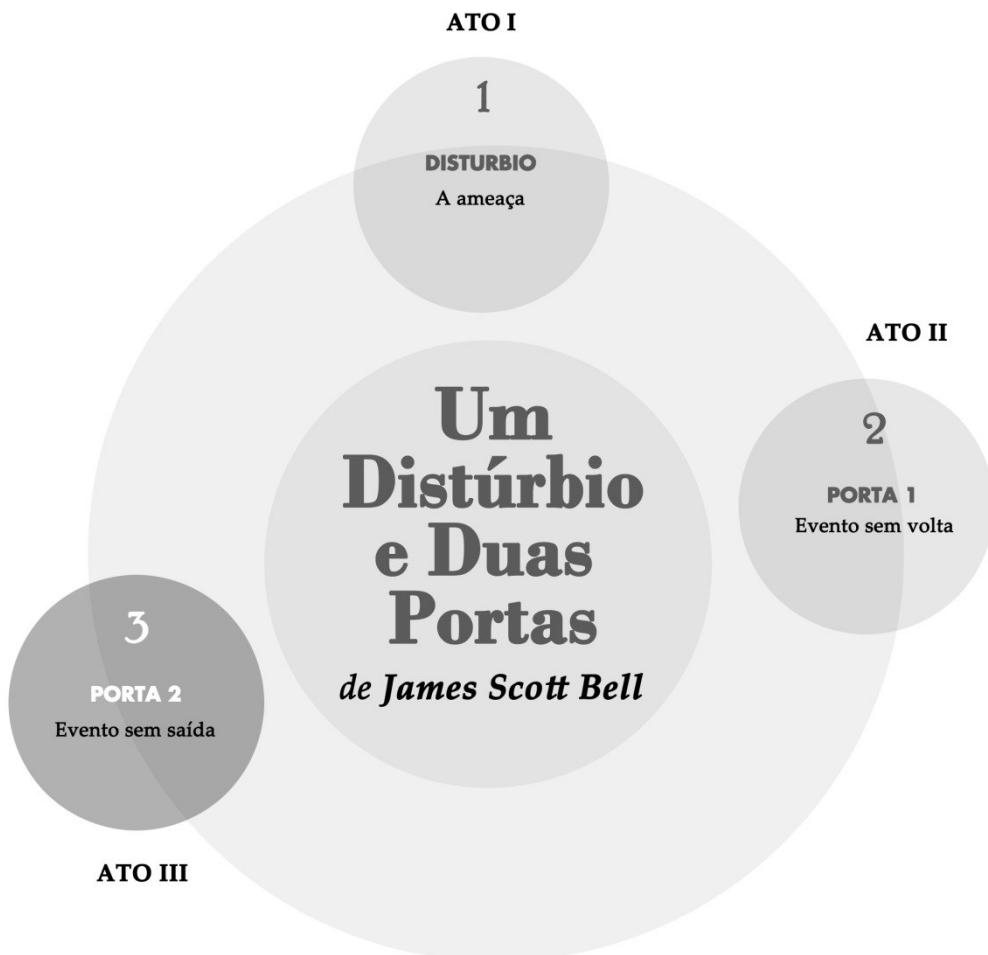
ATO III - A Longa Estrada de Volta

A Readaptação

As consequências do fato nas vidas dos personagens. Que rumo cada personagem segue após o acontecimento? Como lidam com os novos desafios?

2p

Um Distúrbio e Duas Portas



“Poderia escrever um livro sobre a injustiça dos justos”
- Anthony Hope

Dt

ATO I – A Ameaça

Distúrbio

Que grande ameaça causa um distúrbio e ameaça a rotina do protagonista?

P1

ATO II – Sem Volta

Primeira Porta

Que outro acontecimento impulsiona o personagem para a busca de uma solução? Depois que ele entra por esta porta, não há mais como retornar.



ATO III – Sem saída

Segunda Porta

Que problema, confronto ou desastre deixa o protagonista sem saída, entre o sucesso e o fracasso em sua missão?

Ks

Kishōtenketsu



“Seja lá o que você está procurando,
não virá da forma como está esperando.”
- Haruki Murakami

A Estrutura Japonesa

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. Esse tipo de narrativa está mais intimamente associado ao Japão, mas também é usado em narrativas clássicas chinesas e coreanas. Foi originalmente usada na poesia chinesa de quatro versos.

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.



ATO I – A Apresentação

Introdução

Assim como no método ocidental, apresente personagens, cenários e toda informação importante para a compreensão da trama.



ATO I – A Expansão

Expanda a situação e dê forma aos personagens. Amplie a visão dos leitores sobre a história. Lembre-se que é uma expansão e não uma mudança. Nenhuma grande mudança ocorre nos dois primeiros estágios.

Ten

ATO II – O Inesperado

Reviravolta

A etapa mais importante da história, onde acontece algo, uma virada ou um acontecimento inesperado. A reviravolta em um Kishōtenketsu é como o clímax de uma história ocidental. Tudo conduz a este ponto e toda a história é construída para isso. Neste ato, recontextualize eventos anteriores da história.

Ketsu

ATO III – O Resultado

Conclusão

O desfecho da história. É importante notar que em um Kishōtenketsu seus personagens não precisam mostrar crescimento e, às vezes, quase nenhuma ação aconteceu. Apresente o resultado da reviravolta.

Lista de Cenas

“Cada um de nós para o tempo em busca do segredo da vida.
O segredo da vida está na arte”.
- Oscar Wilde

A1

De acordo com a estrutura de trama escolhida, escreva, em um linha, o que acontece no primeiro ato, cena por cena. Pense primeiro em uma ordem cronológica. Depois reorganize da maneira que achar mais interessante.

Acontecimentos do Ato I

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

A1

Acontecimentos do Ato I

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

A2

De acordo com a estrutura de trama escolhida, escreva, em um linha, o que acontece no segundo ato, cena por cena.

Acontecimentos do Ato II

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

A2

Acontecimentos do Ato II

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

A3

Ato III

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

A3

Ato III

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

Cp

Capítulos

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Cp

Capítulos

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

Com base nos planejamentos anteriores,
reescreva a sinopse corrida do seu livro.

S2

Sinopse

O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção

S2

Sinopse

Cenários

“Choramos ao nascer porque chegamos
a este imenso cenário de dementes.”.

- *William Shakespeare*

Cn

Cenários

O cenário é tão importante quanto os personagens. A escolha certa do local onde a cena acontece influencia nas reações e emoções do leitor.

Cenários são fundamentais para dar o tom da narrativa e ajudam a intensificar as sensações que você deseja transmitir ao leitor em cada parte da trama.

Assim, como os diálogos, os cenários também precisam mover a história, transmitir informações que fazem os personagens se moverem, passar o humor ou o tom que você deseja para a cena.

O segredo para descrever cenários interessantes, capazes de enriquecer a história, está em fazê-los interagir com os personagens ou em mostrar como estes se sentem diante deles. Imagine como a iluminação, a temperatura, a geografia, a arquitetura, os móveis, os objetos e as pessoas presentes no local podem contribuir para adicionar mais complexidade e dar mais significado para cada cena.

Uma discussão familiar dentro de casa terá implicações diferentes se acontecer em uma festa. Um assassinato provocará reações diferentes se acontecer em um beco escuro ou no meio de um parque à luz do dia. Uma cena romântica causará sensações diferentes se acontecer em um quarto ou dentro de um restaurante.

Para isto, torne o espaço ativo, faça o cenário tão necessário para a narrativa quanto qualquer outro elemento. Pense em como ele pode facilitar ou dificultar a vida do protagonista. Use os sentidos para tornar a cena real. Faça o leitor transportar-se para o ambiente. Considere como uma mudança de local pode intensificar o drama na sua história. Nas páginas seguintes, pense em cenários de acordo com os atos da sua trama...

C1

Faça uma lista dos cenários possíveis para o primeiro ato

Cenários do Ato I

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

C1

Cenários do Ato I

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

C2

Faça uma lista dos cenários possíveis para o segundo ato

Cenários do Ato II

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



Cenários do Ato II

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

C1

Faça uma lista dos cenários possíveis para o terceiro ato

Cenários do Ato III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



Cenários do Ato III

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

Título e Subtítulo

“A desobediência é uma virtude necessária à criatividade”.
- *Raul Seixas*



Instruções

Título e Subtítulo do Livro

Junto com a capa, o título é responsável por 90% do marketing do seu livro. Título vende. Você tem apenas 5 segundos para chamar a atenção do leitor. Por isso, não se prenda ao primeiro título que lhe vier à cabeça, a não ser que ele seja extraordinário. Faça um exercício antes de bater o martelo.

1. Faça um brainstorm de títulos possíveis. Escreva e reescreva diversos títulos com palavras diferentes ou alterando a ordem.
2. Inclua palavras-chave sobre seu assunto ou tema. Experimente combinações diferentes.
3. Estude, observe e pesquise o mercado e concorrentes.
4. Desperte a curiosidade. Pense em uma palavra ou duas que podem atrair o leitor para a trama.
5. Se necessário, crie um subtítulo orientado para aguçar a curiosidade sobre a trama.
6. Eleja os três títulos que você mais gosta e reescreva-os tentando reduzir o número de palavras sem prejudicar o sentido e a força.
7. Fuja do lugar comum. Seja criativo. Seja claro. Tente pensar fora da caixa. Demonstre sua personalidade no título.
8. Peça opinião a parentes, amigos, livreiros e para seu público. Decida-se!

Subtítulo: seja específico, arrojado e claro. A melhor dica é “o seu livro em uma sentença”. O romance de estreia de Elizabeth Gilbert, “Comer, rezar, amar: A busca de uma mulher por todas as coisas da vida na Itália, na Índia e na Indonésia”, chegou ao topo do ranking do New York Times. O livro poderia se intitular apenas “Comer, rezar, amar”? O subtítulo amplificou suas buscas, pois quando foi lançado em 2006, o Google já fazia parte de nossas vidas. Elizabeth foi específica, mencionou “busca de uma mulher” e “Itália, Índia e Indonésia”. Assim, o subtítulo pode clarear as coisas e fazer a ponte para o conteúdo. Faça com que o subtítulo expanda o título, que funcione como um suporte bem específico. Seja claro e não seja redundante. Como o tamanho da capa é reduzido, é melhor somar e não duplicar ou complicar as mensagens. Por fim, faça bom uso de palavras-chave, elas ajudam o leitor a descobrir novos títulos.

Faça um brainstorm de títulos possíveis, eleja os três que mais gosta, faça uma pesquisa e decida-se pelo melhor:

Tt

Título do Livro

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



Faça um brainstorm de subtítulos possíveis, eleja os três que mais gosta, faça uma pesquisa e decida-se pelo melhor:

Subtítulo do Livro

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

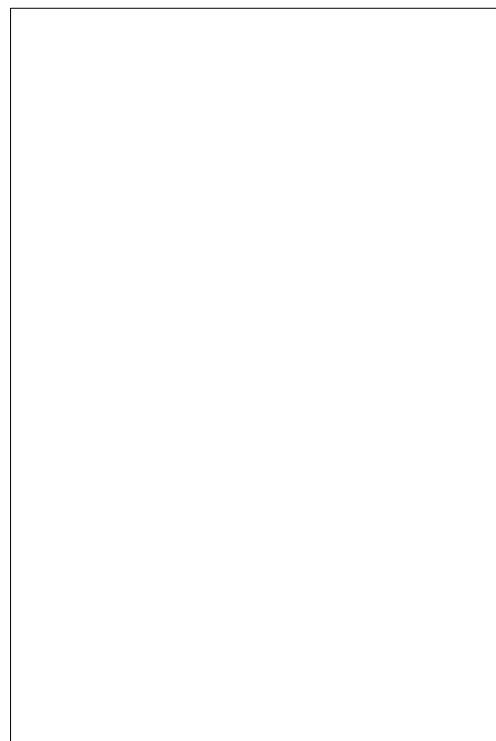
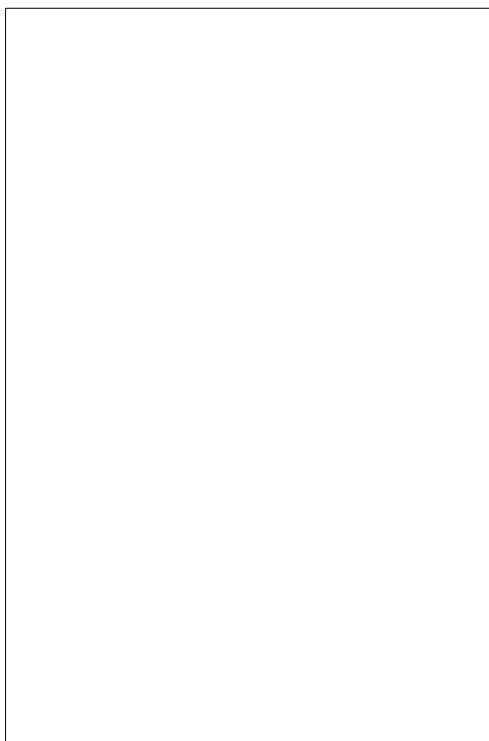
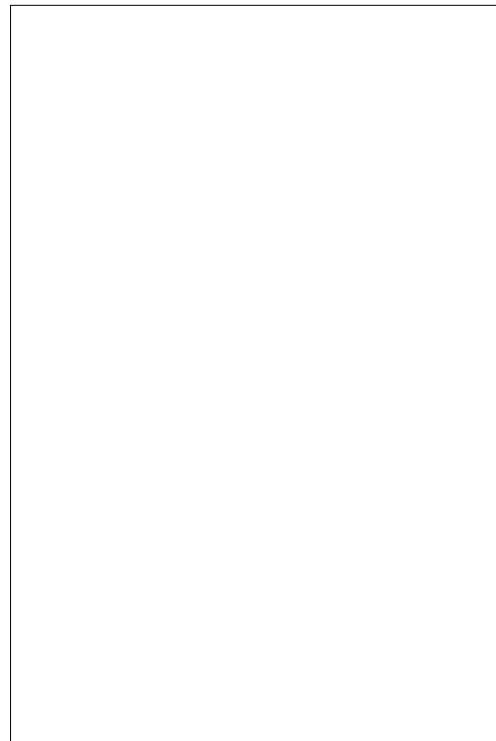
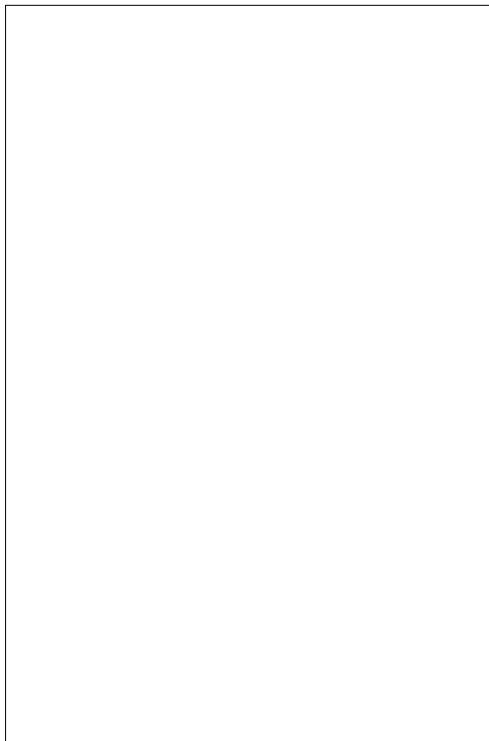
20

Capa

“O gosto pela escrita cresce à medida que se escreve”.
- *Erasmo de Rotterdam*

Rabisque ideias para a capa

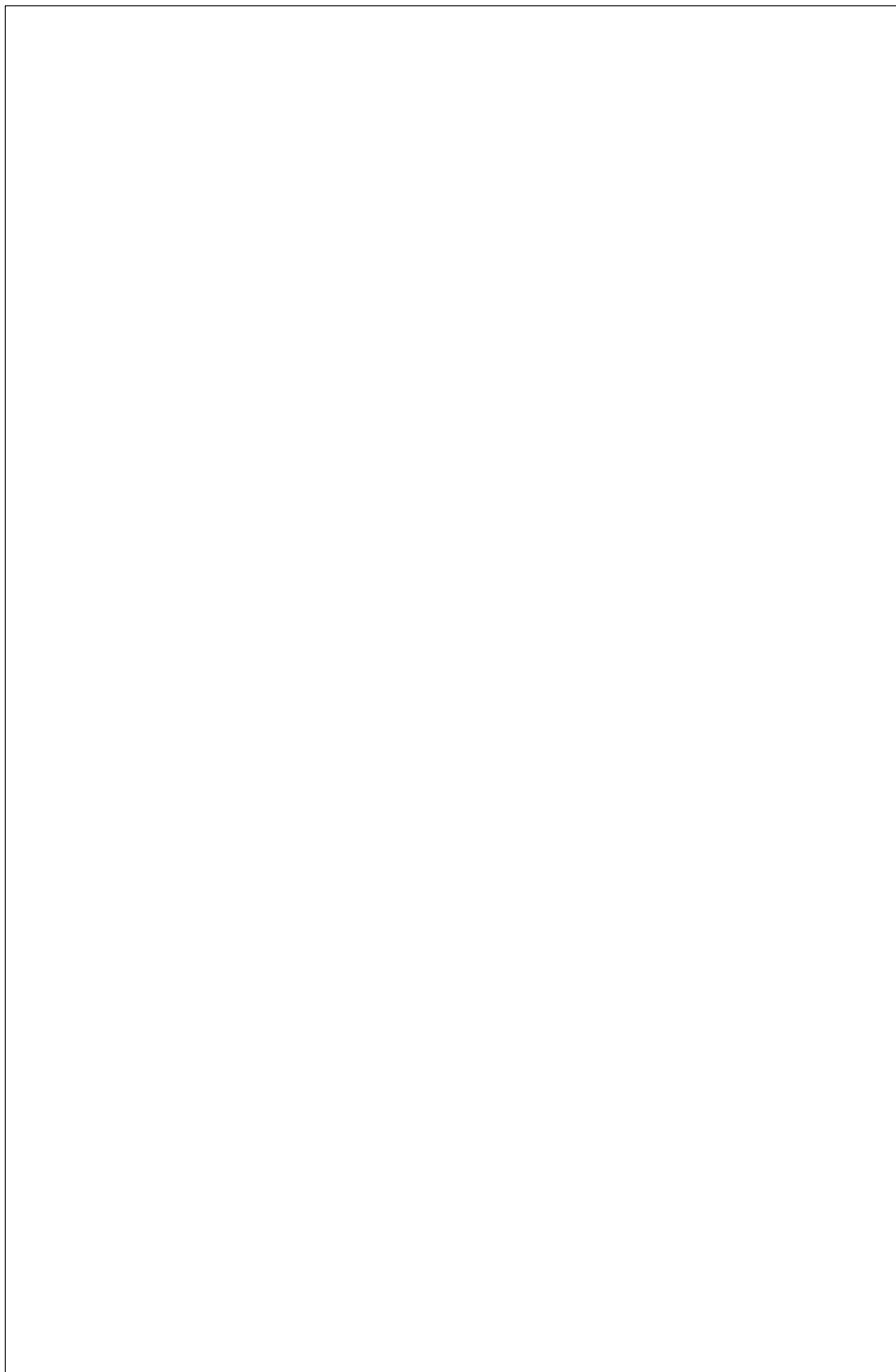
Rascunhos de capa



O Fabuloso Planejador de Livros para Autores de Ficção

Cp

Capa



Envie as informações do briefing
para o designer que vai criar sua capa.
Faça uma capa profissional.
Contrate uma capa em

casadoescritor.com/capas



Briefing da Capa

Título do Livro:

Subtítulo (se houver):

Autor:

Gênero:

Breve resumo do seu livro:

Cite três livros, concorrentes ou não, cuja capa são atraentes para você e têm a ver com seu livro:

Observações (cores preferidas, sugestão de imagens etc):

Escreva sua História!

Ideias vêm de nossa capacidade de observação e de levantar questões. A forma como as colocamos no papel varia de pessoa para pessoa. O importante é você se sentir confiante diante da história, seja tendo uma estrutura como base seja escrevendo de forma intuitiva. É hora de trabalhar no primeiro draft ou “campanha de escrita” da sua história.

Escrever uma história sobre um planejamento é como cavar um buraco em busca de um tesouro. Não desista antes de encontrá-lo e evite cavar além do ponto. Cuide para que sua trama não soe superficial ou previsível.

Se sua escrita funciona na base da intuição, concentre-se apenas nas seis grandes etapas – exposição, incidente crítico, complicação, clímax, transformação e resolução – e deixe rolar. Cuide apenas para que a história não fique com partes incompreensíveis ou furos. Concentre-se em preencher as cenas mesmo que fora de ordem. Sim, você pode escrever cenas do final ou do meio antes de escrever as do início, pois já sabe tudo o que vai acontecer. Escreva a história rapidamente, de uma vez, sem parar muito para julgar ou criticar, apenas seguindo as escaletas. Escreva com emoção.. Mostre, não conte. Faça o leitor imaginar. Não permita que uma dificuldade bloqueie o andamento de suas campanhas de escrita durante o primeiro *draft*. Após terminar a primeira versão de sua história, dê um tempo. Permita que ela esfrie em sua cabeça e parta para a edição, ou seja, a fase onde você corta o que está sobrando e reforça o que for necessário.

E depois de colocar o ponto final:

- Teste seu livro com leitores beta e faça os ajustes necessários.
- Crie um título atraente que gere curiosidade.
- Revise seu livro. Contrate um revisor experiente.
- Capriche na produção e no design da capa do seu livro. Conheça os serviços da **Casa do Escritor** (casadoescritor.com.br), o programa que coloca seu livro no mercado com a qualidade de uma editora tradicional e as vantagens da publicação independente.
- Publique, ou melhor, autopublique-se!
- Promova seu livro todos os dias.

A história pode continuar?

Ic

Ideias para uma continuação

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Defina datas para cada etapa e cumpra-as!

Cr

Etapas e Cronograma do Livro

Planejamento:

--	--

Primeiro Draft (escrita):

--	--

Segundo Draft (reescrita):

--	--

Leitura Crítica:

--	--

Terceiro Draft (ajustes finais);

--	--

Revisão:

--	--

Criação da Capa:

--	--

Produção (artes-finais):

--	--

Publicação (digital e impresso):

--	--

Lançamento:

--	--

ES

Eldes Saullo

Sobre o Autor



Eldes Saullo escreve para quem escreve. Sua missão é ajudar as pessoas a propagarem suas histórias e experiências através dos livros. Sua obra é indicada para escritores, roteiristas, blogueiros, redatores e para aqueles que desejam fazer da escrita um hábito e um meio de vida. Autor de mais de duas dezenas de livros, Eldes acredita que escrever e meditar são as ações mais eficazes para aprimorar a consciência humana. É Professor de Escrita Criativa, Escrita Analítica e Marketing Literário, com mais de 3000 alunos em seus cursos online, e Editor na Casa do Escritor, consultoria que já ajudou mais de 120 autores independentes nos caminhos da autopublicação. Formado em Marketing, já trabalhou nas maiores agências de propaganda do Brasil. Hoje mora em uma tranquila cidade no Sul de Minas, onde vive da escrita. É pai de quatro filhos, muitos livros e uma horta.

@ eldessaullo

eldessaullo.com

Segredos do Best-Seller

Que estrutura narrativa é a mais indicada para escrever um Best-Seller?

Descubra o segredo das tramas excitantes, dos diálogos inesquecíveis e dos personagens capazes de colocar seu livro no topo dos rankings e no coração de seus leitores para sempre.

segredosdobestseller.com

Estrutura e Gêneros

Aprofunde-se nas técnicas de escrita de gêneros específicos, como Romances, Ficção Científica e Fantasia e Terror. Dicas valiosas para quem deseja se aprimorar na escrita de tramas ainda mais irresistíveis. Os segredos de Personagens, Cenários, Diálogos e muito mais de acordo com o gênero.



casadoescritor.com/livros-sobre-escrita



CASA DO
ESCRITOR

A **Casa do Escritor** é uma consultoria que presta serviços e auxilia escritores no processo de autopublicação e divulgação de seus livros.
Saiba mais em *casadoescritor.com*