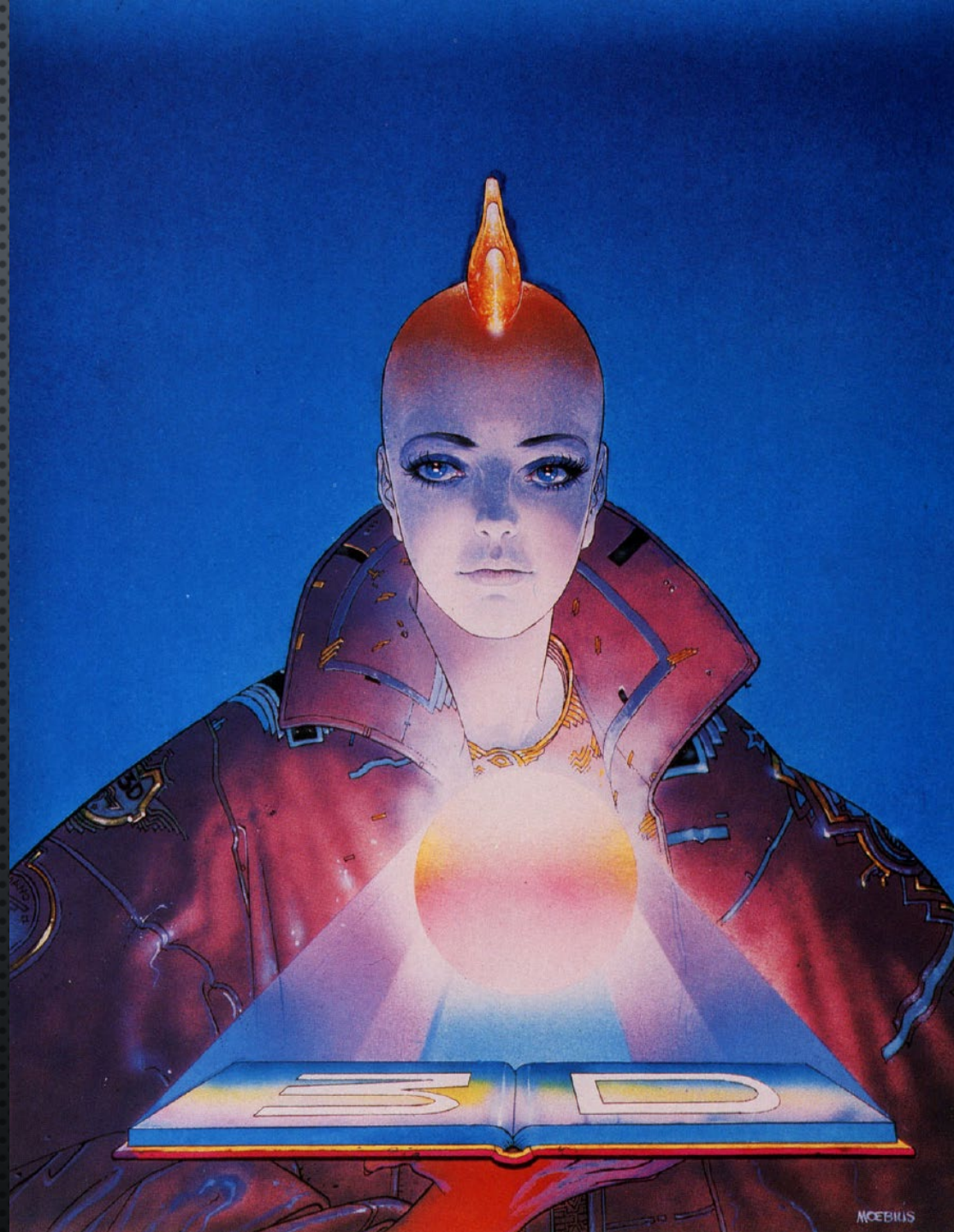


ANIMAÇÃO I

NARRATIVA

NARRATIVA



NARRATIVA

- UNIDADE TEXTUAL OU VISUAL:
 - REPRESENTAÇÃO DE UM MUNDO FICTÍCIO
 - PERSONAGENS > AÇÕES > ESPAÇO E TEMPO

NARRATIVA

- ATO DE NARRAR:
 - EMISSOR > MENSAGEM > RECEPTOR

NARRATIVA

- ATO DE NARRAR:
 - EMISSOR > MENSAGEM > RECEPTOR

- PARA QUE HAJA NARRATIVA É NECESSÁRIO:
 - NARRADOR
 - SEQUÊNCIA DE ACONTECIMENTOS
 - NARRATÁRIO

NARRATIVA

- TIPOS DE NARRADORES:

- NARRADOR HOMODIEGÉTICO
 - NARRADOR AUTODIEGÉTICO
 - NARRADOR TESTEMUNHA

FAZ PARTE DA HISTÓRIA

- NARRADOR HETERODIEGÉTICO
 - NARRADOR INTRUSO
 - NARRADOR NEUTRO

NÃO FAZ PARTE DA HISTÓRIA

- NARRADOR MÃE

- NARRADOR MINIONS

- NARRADOR HOMEM-ARANHA

- NARRADOR TÁ DANDO ONDA

NARRATIVA

- FUNÇÕES:
 - CONSTITUI ELO DE LIGAÇÃO DO NARRADOR COM O LEITOR
 - AJUDA A CHARACTERIZAR O NARRADOR
 - DESTACA CERTOS TEMAS
 - FAZ AVANÇAR A INTRIGA
 - É PORTA VOZ DA MORAL DA OBRA
 - > Atingir o destinatário > leitor real

NARRATIVA

- FINALIDADE:
 - RESPONDER A UMA BUSCA DE COMPREENSÃO DO MUNDO ATRAVÉS DO UNIVERSO CONTADO

NARRATIVA

- FINALIDADE:
 - RESPONDER A UMA BUSCA DE COMPREENSÃO DO MUNDO ATRAVÉS DO UNIVERSO CONTADO

MAIS IMPORTANTE FAZER CRER NA REALIDADE FICCIONAL

NARRATIVA

- COMO É NARRADA A HISTÓRIA?
- O QUE O NARRADOR CONHECE E APRESENTA AO NARRATÁRIO?

A HISTÓRIA DEVE MANTER
SEMPRE A ATENÇÃO DO
ESPECTADOR

○ QUE VAI ACONTECER?

COMPONENTES DA HISTÓRIA

- EVENTOS
- PERSONAGENS
- TEMPO
- ESPAÇO

HISTÓRIA

- EVENTOS X ESTRUTURA

HISTÓRIA

- EVENTOS SÃO O QUE LEMBRAMOS DE UMA HISTÓRIA

HISTÓRIA

- ESTRUTURA É A FORMA COMO A HISTÓRIA É APRESENTADA

ESTRUTURA

- DEPENDE DA DURAÇÃO E OBJETIVO DA OBRA PARA SUA COMPLEXIDADE E ESTILO.
- QUAIS OS OBJETIVOS DOS PERSONAGENS.

ESTRUTURA

- ORGANIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA
 - PROCESSO DINÂMICO
 - SITUAÇÃO INICIAL ATO I
 - PERTURBAÇÃO
 - TRANSFORMAÇÃO ATO II
 - RESOLUÇÃO
 - SITUAÇÃO FINAL ATO III

ESTRUTURA

- ORGANIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA
 - PROCESSO DINÂMICO
 - SITUAÇÃO INICIAL ATO I
 - PERTURBAÇÃO
 - TRANSFORMAÇÃO ATO II
 - RESOLUÇÃO
 - SITUAÇÃO FINAL ATO III

Equilíbrio – desequilíbrio - equilíbrio

ESTRUTURA

- Ato I – 25%
 - QUEM É O SEU PROTAGONISTA?
QUALIDADES E FALHAS
OBJETIVOS E DESEJOS
 - É O ANTAGONISTA?
 - O QUE IRÁ FORÇAR A MUDANÇA DE SITUAÇÃO PARA HISTÓRIA AVANÇAR?
 - TERMINA QUANDO O PROBLEMA A SER ENFRENTADO É ESTABELECIDO.

ESTRUTURA

- Ato I – 25%
 - QUEM É O SEU PROTAGONISTA?
QUALIDADES E FALHAS
OBJETIVOS E DESEJOS
 - E O ANTAGONISTA?
 - O QUE IRÁ FORÇAR A MUDANÇA DE SITUAÇÃO PARA HISTÓRIA AVANÇAR?
 - TERMINA QUANDO O PROBLEMA A SER ENFRENTADO É ESTABELECIDO.

Ponto de virada – Perturbação
Não há mais volta

ESTRUTURA

- Ato II – 50%
 - COLOCA E REVISITA O PLANO NA PRÁTICA
 - APARENTE DERROTA, PONTO MAIS BAIXO PARA O PROTAGONISTA.
 - CRISE.
 - NÃO PODE ENTRAR CEDO POIS PODE APRESSAR O TERCEIRO ATO

Ponto de virada – Crise para resolução

ESTRUTURA

- Ato II – 50%
 - COLOCA E REVISITA O PLANO NA PRÁTICA
 - APARENTE DERROTA, PONTO MAIS BAIXO PARA O PROTAGONISTA.
 - CRISE.
 - NÃO PODE ENTRAR CEDO POIS PODE APRESSAR O TERCEIRO ATO

Ponto de virada – Crise para resolução

ESTRUTURA

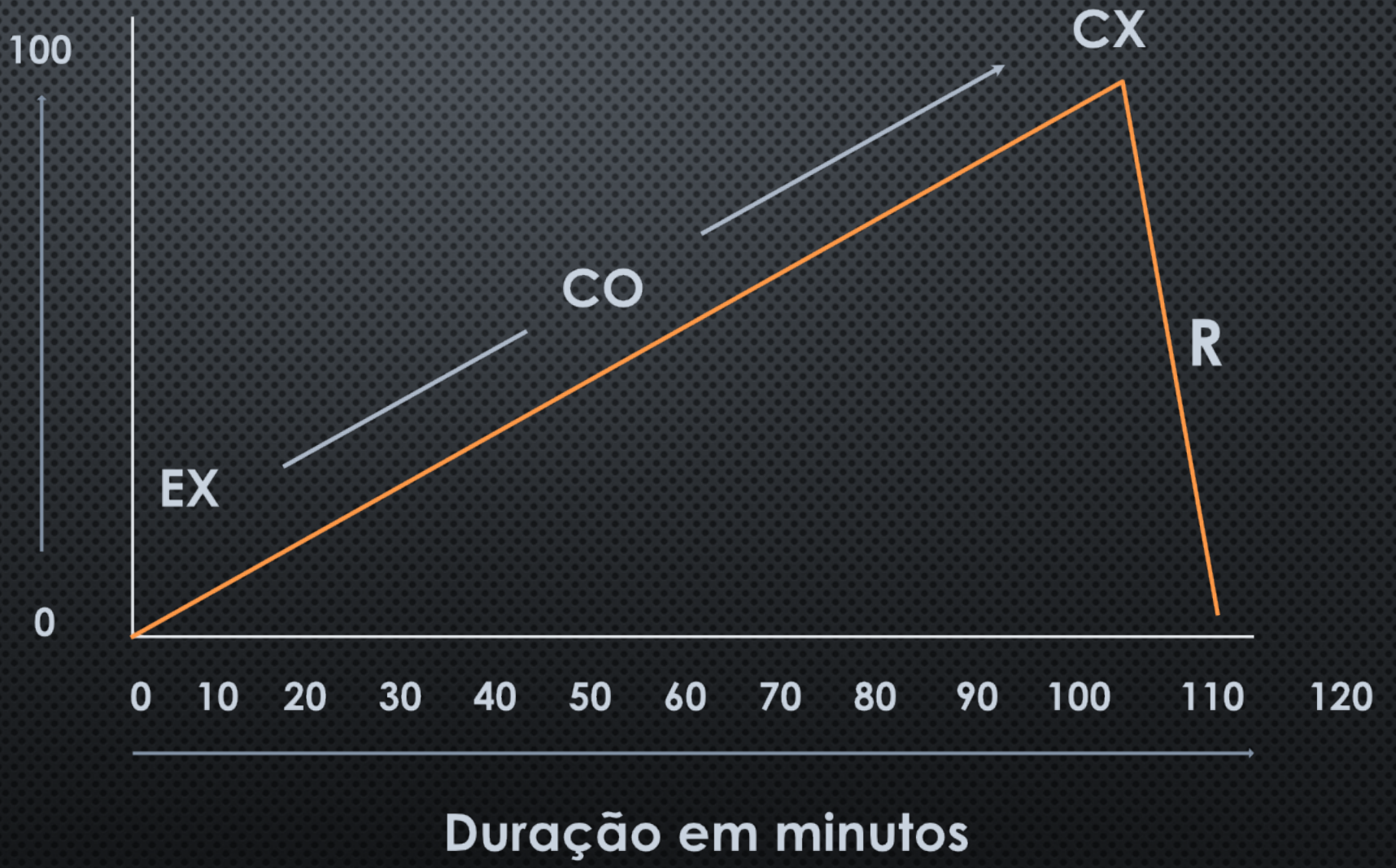
- ATO III – 25%
 - RESOLUÇÃO DO QUE FOI PROPOSTO.
 - PROTAGONISTA INSISTE E CONSEGUE O SEU OBJETIVO
 - BATALHA FINAL – FÍSICA, DE VALORES ETC
 - CLÍMAX COM O DESFECHO
 - TUDO DEVE SER CONSTRUÍDO PARA ESTE MOMENTO

ESTRUTURA

- ATO III – 25%
 - RESOLUÇÃO DO QUE FOI PROPOSTO.
 - PROTAGONISTA INSISTE E CONSEGUE O SEU OBJETIVO
 - BATALHA FINAL – FÍSICA, DE VALORES ETC
 - CLÍMAX COM O DESFECHO
 - TUDO DEVE SER CONSTRUÍDO PARA ESTE MOMENTO

Equilíbrio – desequilíbrio - equilíbrio

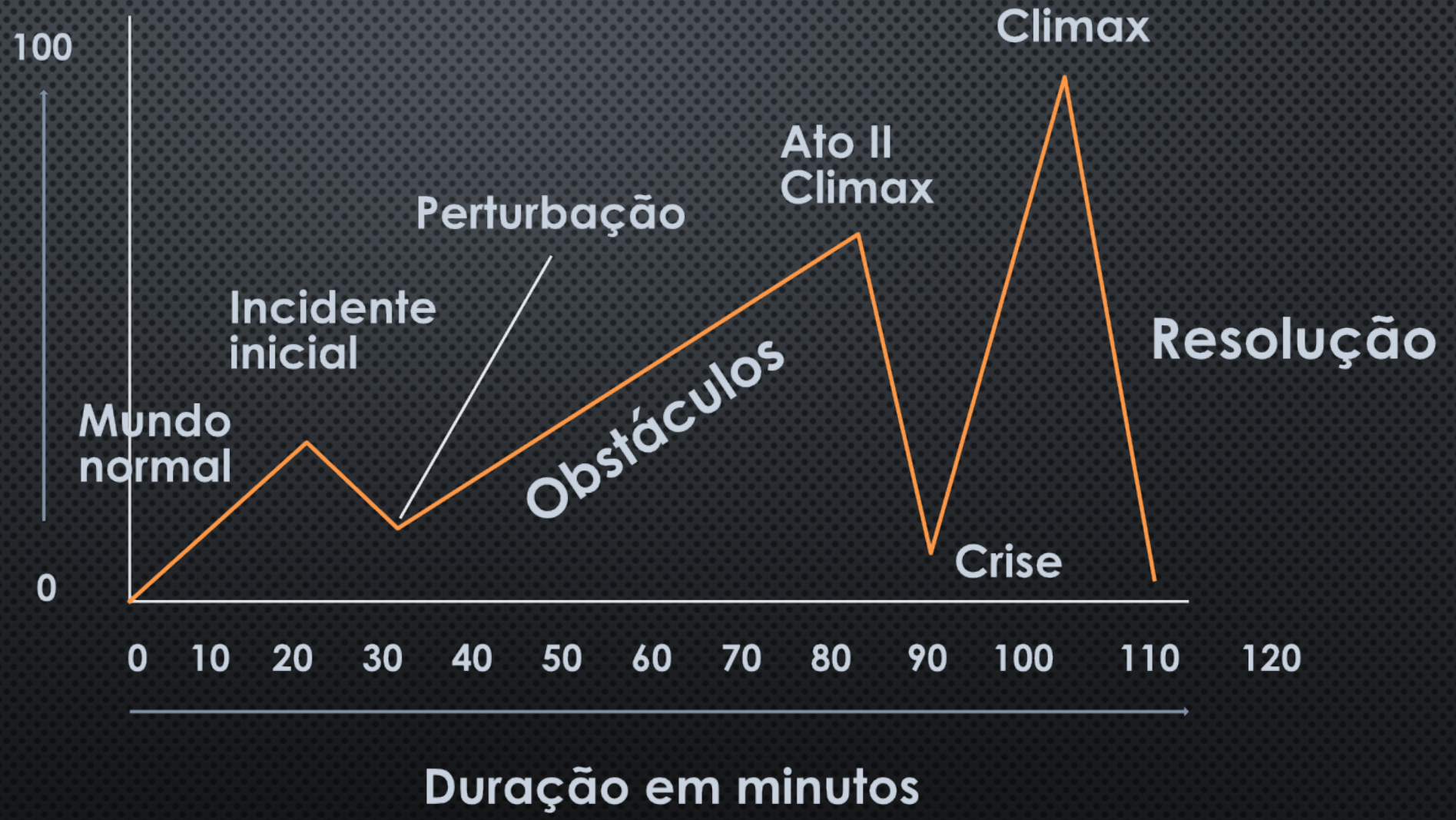
ESTRUTURA VISUAL



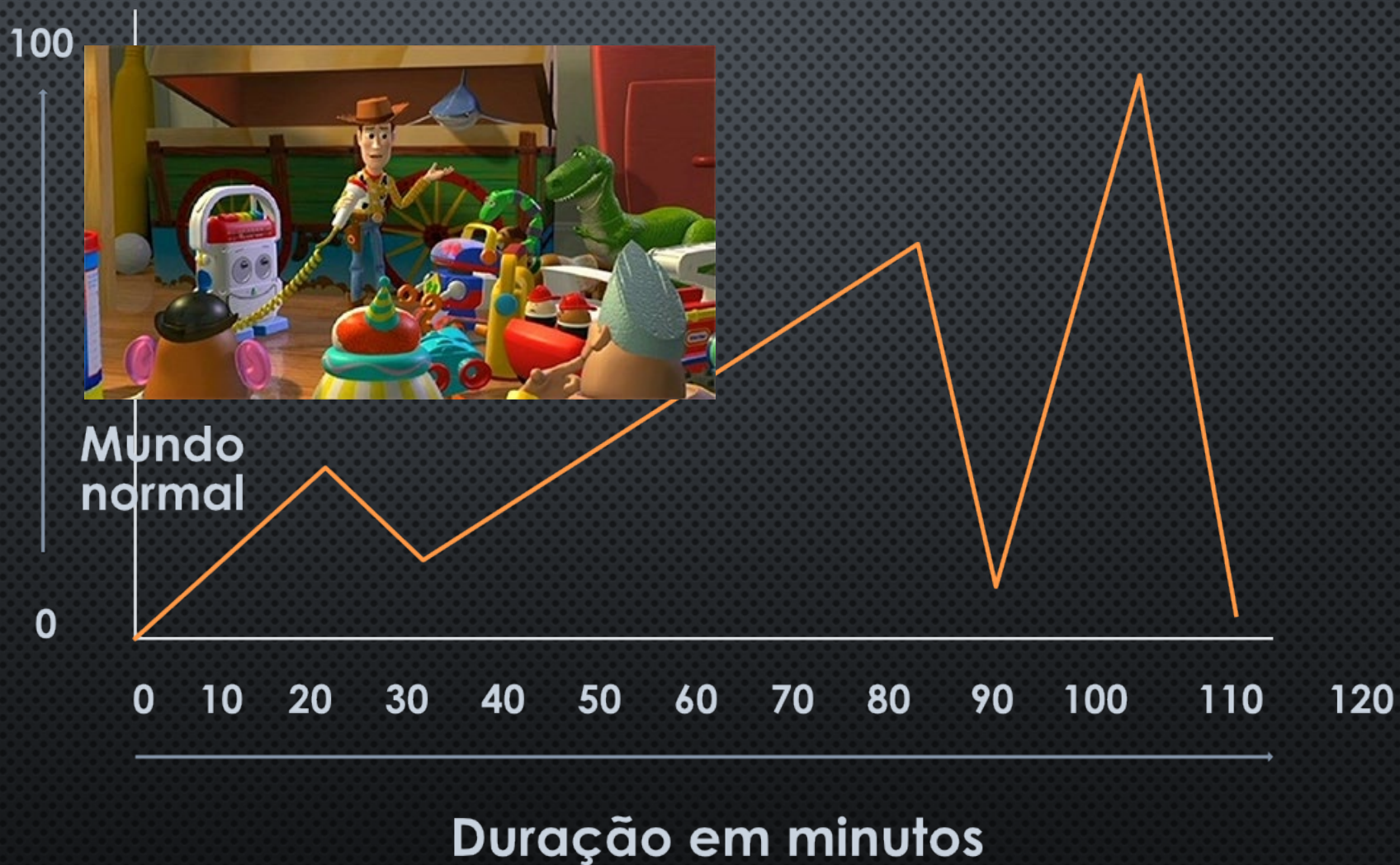


- ESTRUTURA 2H 16M
 - PROCESSO DINÂMICO
 - SITUAÇÃO INICIAL ATO I
 - PERTURBAÇÃO – ESCOLHA PÍLULA 29'
 - TRANSFORMAÇÃO ATO II
 - RESOLUÇÃO – ENTRADA PARA SALVAR MORPHEUS 1H40M
 - SITUAÇÃO FINAL ATO III
 - CLIMAX E DESFECHO RÁPIDO - SEGUNDA LUTA COM OS AGENTES

ESTRUTURA VISUAL



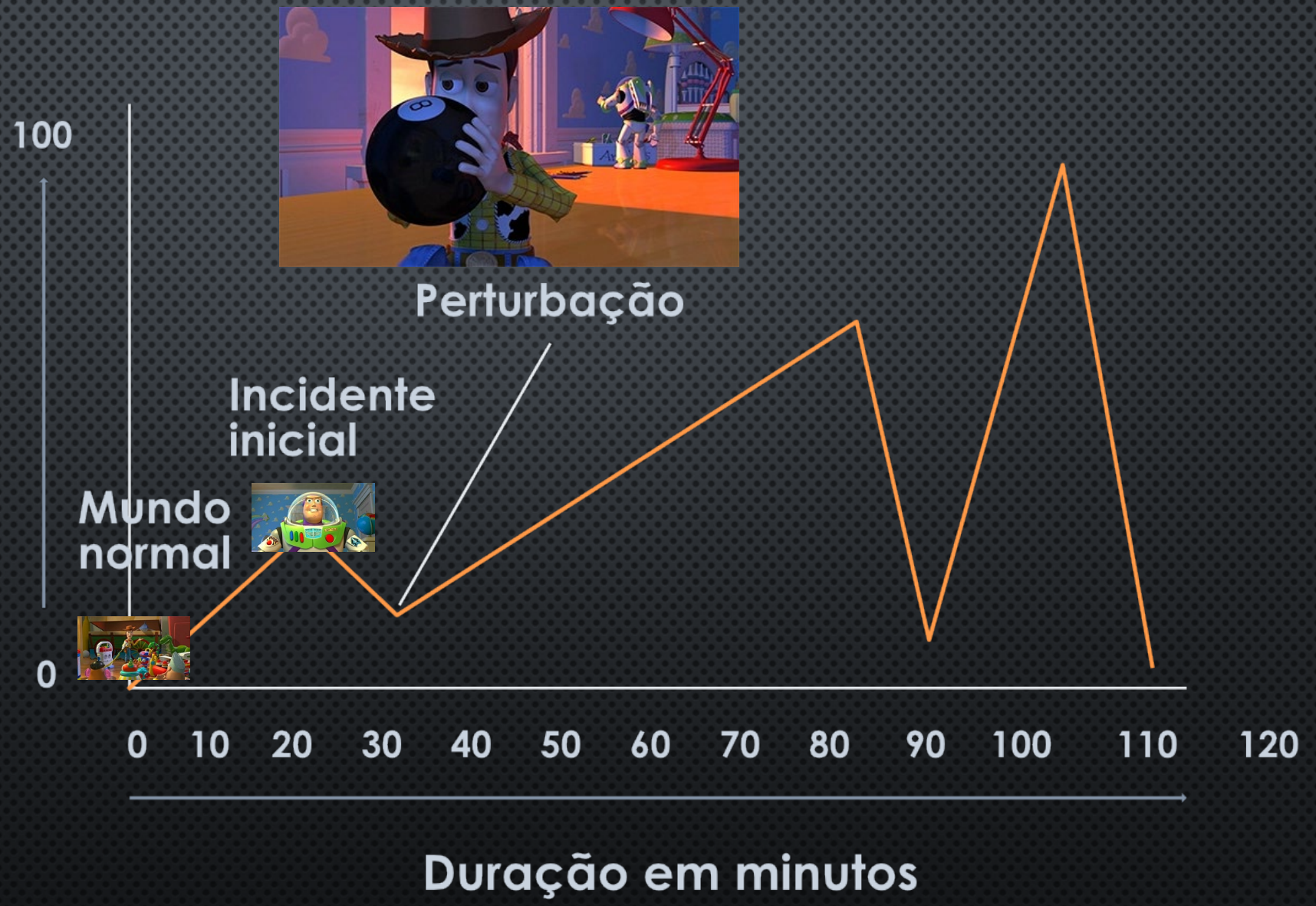
ESTRUTURA VISUAL



ESTRUTURA VISUAL



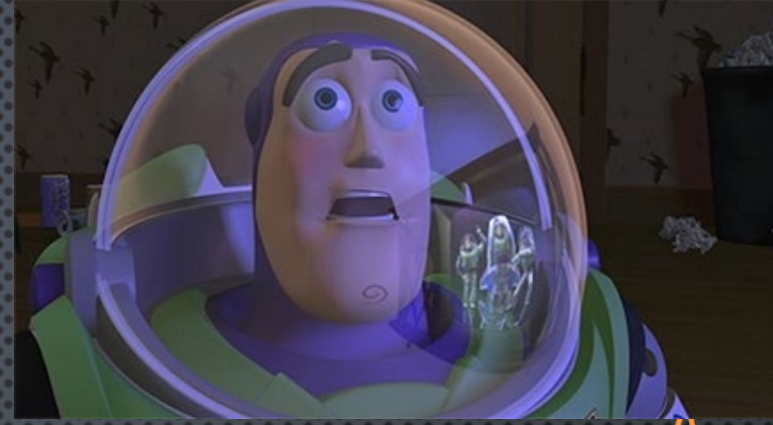
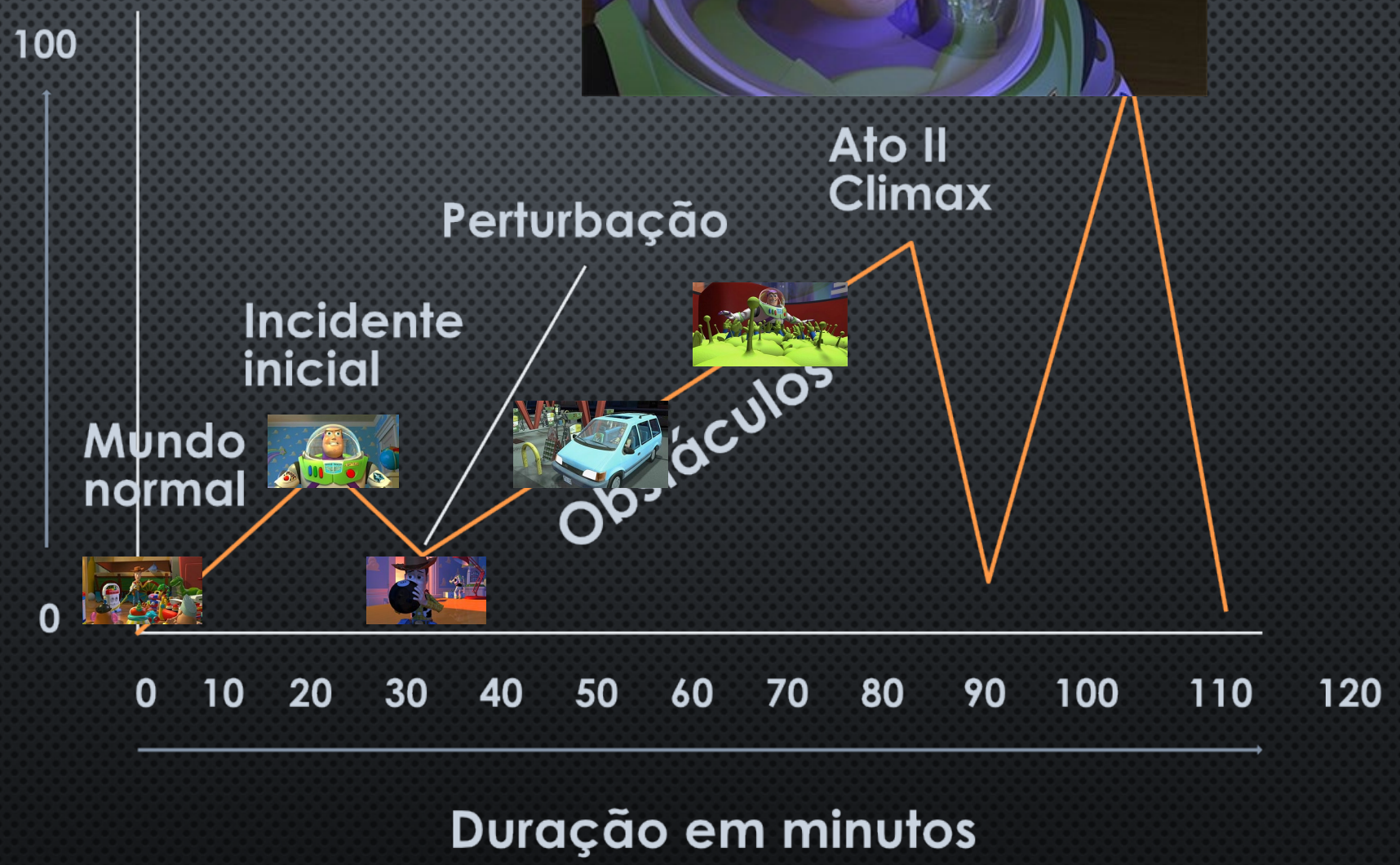
ESTRUTURA VISUAL



ESTRUTURA VISUAL



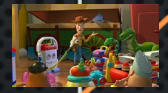
ESTRUTURA VISUAL



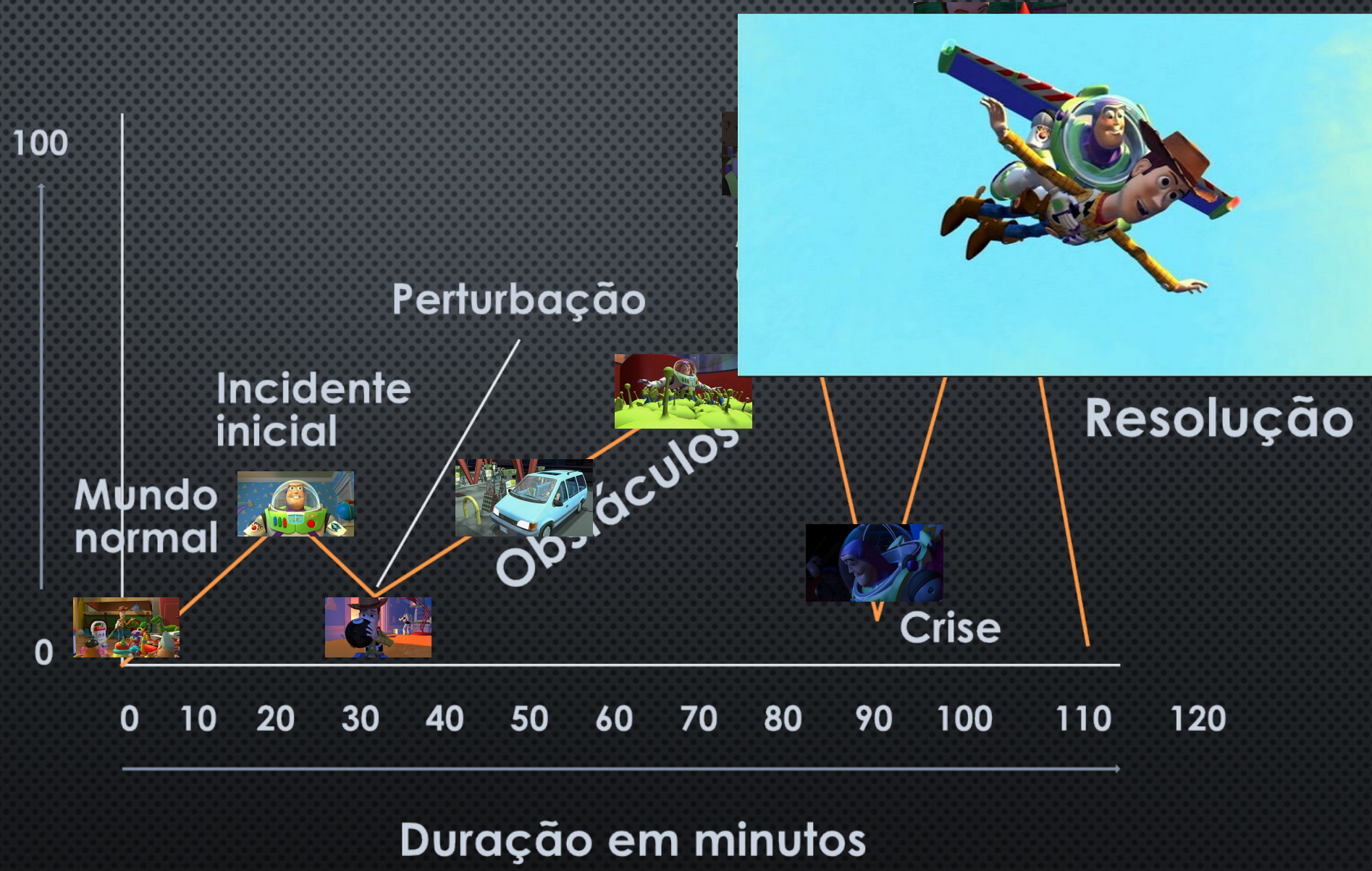
ESTRUTURA VISUAL



ESTRUTURA VISUAL



ESTRUTURA VISUAL





ESTRUTURA 1H 21M

- PROCESSO DINÂMICO
 - SITUAÇÃO INICIAL ATO I
 - PERTURBAÇÃO – BUZZ CAI 27'
 - TRANSFORMAÇÃO ATO II
 - RESOLUÇÃO – 55' PRESO NA CAIXA
 - SITUAÇÃO FINAL ATO III
 - CLIMAX E DESFECHO – ESCAPAR DO SID E ENTRAR NO CAMINHÃO

ESTRUTURA

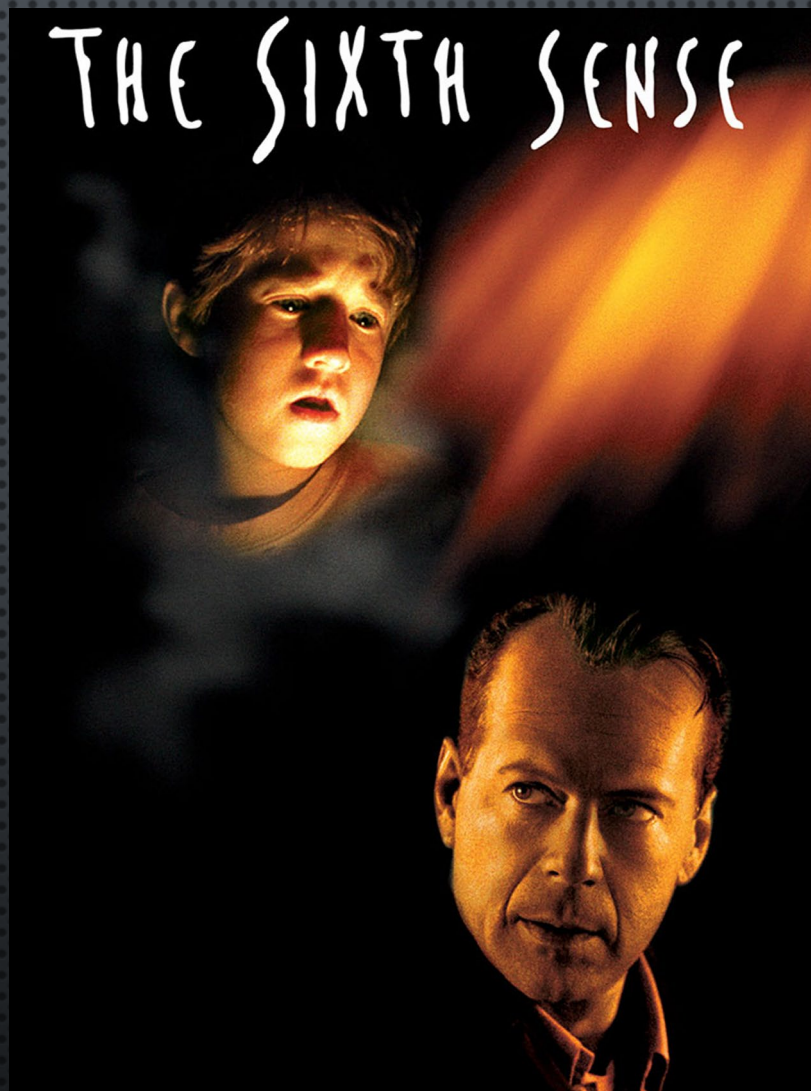
- FORMA SIMPLES DE 3 ATOS DIVIDIDOS POR PONTOS DE VIRADA
 - ATO I - EXPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS E MUNDO NORMAL
 - PERTURBAÇÃO OU CATALISADOR
 - ATO II – OBSTÁCULOS / CONFLITOS
 - CRISE
 - ATO III – CLIMAX E RESOLUÇÃO

Equilíbrio – desequilíbrio - equilíbrio

ESTRUTURA

- SET-UP E PAY OFF
 - CRIAÇÃO DE PISTAS NO ROTEIRO
 - REVELAÇÃO EM ALGUM PONTO DA TRAMA

ESTRUTURA



PERSONAGENS

- ELEMENTOS DA ESTRUTURA
- ATORES QUE EXERCEM PAPÉIS

PERSONAGENS

- ○ QUE O PERSONAGEM QUER?
- ○ QUE O PERSONAGEM PRECISA?

DESEJO

- DESEJO CONSCIENTE
- OBJETIVO EXTERNO
- “OBJETO DE DESEJO”

PRECISA

- DESEJO INCONSCIENTE
- OBJETIVO INTERNO
- “DESEJO”

O MUNDO MERECE UM FINAL MELHOR



- ○ QUE O PERSONAGEM QUER?
- ○ QUE O PERSONAGEM PRECISA?

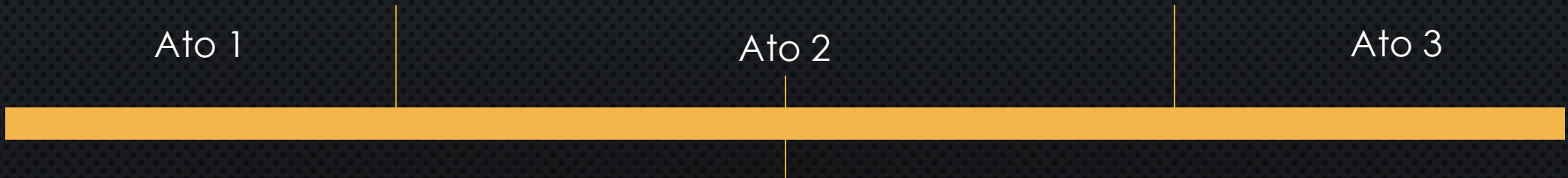
ARCO DO PERSONAGEM

- JORNADA DO PROTAGONISTA SAINDO DE UMA PESSOA COM DEFEITO INDIVIDUAL PARA UM INDIVÍDUO MAIS SÁBIO NO FINAL

Ato 1

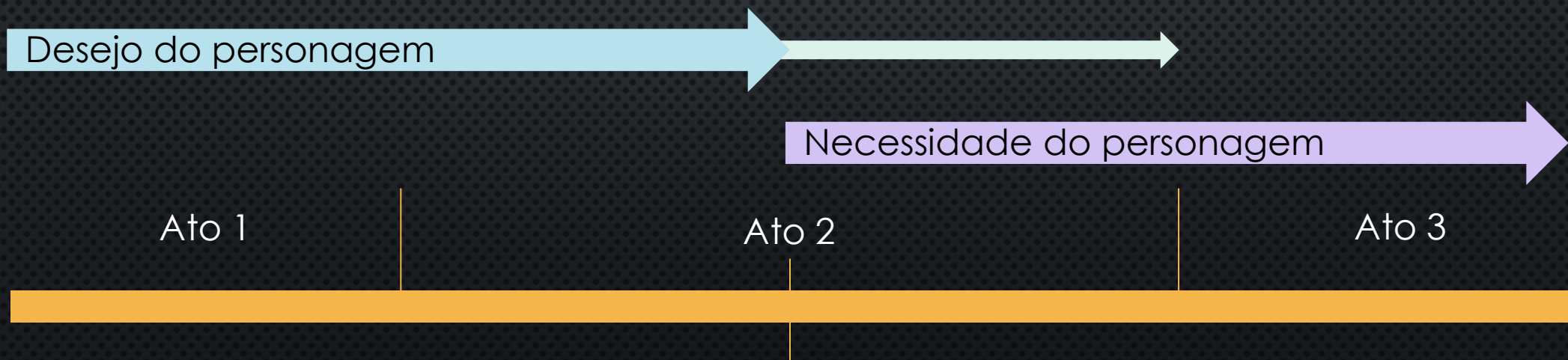
Ato 2

Ato 3



ARCO DO PERSONAGEM

- JORNADA DO PROTAGONISTA
 - APÓS O MEIO DO FILME, O DESEJO INCONSCIENTE COMEÇA A DESPERTAR LENTAMENTE
 - APÓS A SEGUNDA METADE, O COMPORTAMENTO MUDA E COMEÇA O CONFLITO CONTRA O DESEJO CONSCIENTE.





- ○ QUE O PERSONAGEM QUER?
- ○ QUE O PERSONAGEM PRECISA?

PONTO DE VISTA DO ANTAGONISTA

- MESMAS REGRAS DO PROTAGONISTA PORÉM COM VALORES INVERSOS.

PONTO DE VISTA DO ANTAGONISTA

- ○ QUE ELE QUER?
- QUAIS OS OBSTÁCULOS QUE IRÁ ENFRENTAR?
- COMO FAZER O ANTAGONISTA HUMANO E TER CONEXÃO COM O ESPECTADOR?









CONHEÇA O PONTO
DE VISTA DO SEU
PERSONAGEM

PERSONAGENS

- INTERIOR (NASCIMENTO AO PRESENTE)
 - FORMA O PERSONAGEM
 - BIOGRAFIA
- EXTERIOR (DO INÍCIO AO FINAL DO FILME)
 - REVELA O PERSONAGEM
 - DEFINE A NECESSIDADE
 - AÇÃO É PERSONAGEM

PERSONAGEM

INTERIOR - Forma o personagem

Biografia do personagem

EXTERIOR - Define o personagem

Define a necessidade

Ação é personagem

Profissional
Trabalho

Pessoal
Social

Privado
Sozinho



<https://youtu.be/qop8bOTrNSk>

ELO ESPECTADOR PERSONAGEM

- EMPATIA COM O PERSONAGEM
- FAÇA O ESPECTADOR SE IMPORTAR COM ELE
- DE TEMPO PARA ESSA RELAÇÃO EXISTIR



TEMPO

- PERÍODO HISTÓRICO
- DURAÇÃO

TEMPO

- CONTEXTUALIZAÇÃO
 - TEMPO HISTÓRICO / CRONOLÓGICO – COLETIVO
 - TEMPO PSICOLÓGICO - INDIVIDUAL



ESPAÇO

- ONDE SE PASSAM AS AÇÕES?

ESPAÇO

- ONDE SE PASSAM AS AÇÕES?
 - ÊNFASE
 - FÍSICO
 - SOCIAL
 - PSICOLÓGICO

ESPAÇO



NARRATIVAS

- FILME
90 MINUTOS



NARRATIVAS

- FILME 1H 33M
 - ATO I
 - SIMBA DESFILADEIRO 35M
 - ATO II
 - RETORNO 1H 05M
 - ATO III



NARRATIVAS

- SÉRIE DE TV CURTA
7 MINUTOS



NARRATIVAS

- FOCO EM AÇÕES E COM FÁCIL ENTENDIMENTO
- OBJETIVOS CLAROS
- ORIENTADO PARA PIADAS FÍSICAS – PÚBLICO ALVO



NARRATIVAS

- SÉRIE DE TV ESTILO SITCOM
24 MINUTOS



NARRATIVAS

- SÉRIE DE TV ESTILO SITCOM 24 MINUTOS
 - SITUAÇÃO CÔMICA OU INUSITADA. MENOS AÇÃO E MAIS FOCADA EM DIÁLOGOS
 - FOCO NOS PERSONAGENS, DEVEM TER UMA PERSONALIDADE FORTE
 - GERALMENTE TEM MAIS DE UM PLOT POR EPISÓDIO



NARRATIVAS

- S05 EP06 26 MINUTOS
 - 3' DIALOGO INICIAL
 - MUDANÇA DE TEMPO E ESPAÇO
 - TROCANDO DE TEMA DE ACORDO COM O RITMO E REVELANDO MAIS SOBRE O OUTRO PERSONAGEM
 - PARA MANTER A ATENÇÃO VAI ALTERANDO NOVAMENTE ENTRE FALAS SÉRIAS E PIADAS



NARRATIVAS

- SÉRIE DE TV EPISÓDIOS FECHADOS 24 MINUTOS



NARRATIVAS

- TRÊS ATOS PORÉM COM O PRIMEIRO OU SEGUNDO ATO MAIS CURTOS.
 - NO FORMATO SÉRIE VAMOS CONHECENDO MELHOR OS PERSONAGENS A CADA EPISÓDIO



NARRATIVAS

- EP 01
 - OBJETIVO ESTABELECIDO LOGO NO PRIMEIRO MINUTO
 - SUB PLOT - 15' ATÉ OS PERSONAGENS SE ENCONTRAREM



NARRATIVAS

- SÉRIE DE TV EPISÓDIOS SEQUENCIAIS 24 MINUTOS



NARRATIVAS

- PODE CONTER SOMENTE 2 ATOS
- DEIXA EM ABERTO PARA CONTINUAR NO PRÓXIMO EPISÓDIO FINALIZANDO EM UM PONTO DE VIRADA



NARRATIVAS

- EP 07
 - PRIMEIRO ATO APRESENTA NOVO PERSONAGEM QUE HAVIA APARECIDO NO EP ANTERIOR
 - 20' INTENÇÃO REVELADA
 - TERMINA NA VIRADA PARA A RESOLUÇÃO
 - FUGA COM ARMADURA



