

DAVID RENATO CUNHA FERREIRA

**ARGUMENTO “VIVER O JOGO” E O SEU
DESENVOLVIMENTO**

Tese apresentada para a obtenção do Grau de Mestre em Estudos Cinematográficos no Curso de Mestrado em Estudos Cinematográficos conferido pela Universidade Lusófona de Humanidade e Tecnologias.

Orientadora: Professora Doutora Inês Gil

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Artes, Arquitectura e Tecnologias de Informação**

Lisboa

2013

Agradecimentos,

Gostaria de agradecer à minha mãe, ao meu pai, ao meu irmão, à minha cunhada e à minha sobrinha por me aturarem, por fazerem de mim o que sou hoje, por me ensinarem sempre qualquer coisa de novo todos os dias e pelo apoio que me deram na construção desta tese. Gostaria de agradecer à Mariana por me ajudar, apoiar e estar sempre comigo em tudo o que faço, assim como à sua família por me receber sempre de braços abertos. Ao senhor Carlos e ao Telson por me explicarem como se procede a um salto de pára-quedas. Agradecer ao Professor Gonçalo Galvão Teles por me ter despertado a vontade de escrever argumentos e à professora Inês Gil por me ter orientado na criação desta Tese.

Resumo

Influenciado por ter descoberto o gosto pela escrita e pelo meu género de filmes preferido ser os de acção, propus-me a elaborar como Tese de Mestrado um argumento cinematográfico para um filme de acção e um relatório com o processo de escrever um argumento cinematográfico. Depois de pesquisar sobre o assunto e usando praticamente como base os métodos de Syd Field elaborei um relatório com os vários processos de como escrever um argumento. Neste processo podemos constatar a criação de personagens, de uma cena, de uma sequência, assim como o nascimento do assunto a desenvolver num argumento. Desse relatório consta também a metodologia que usei para escrever o meu argumento "Viver o Jogo".

Abstract

Influenced by having discovered a love for writing and my favorite genre is the action movie, I propose to develop as the Master's Thesis a script for an action movie and a report on the process of how to write a screenplay. After researching about the process of writing a script and using Syd Field methods I have produced a report with the various processes of writing an argument. In these processes we can see the creation of a character, a scene, a sequence, as well as the birth of the subject to develop an argument. This report also states the methodology that I used to write my argument "Living the Game".

ÍNDICE GERAL

Introdução.....	5
1 – O que é um Argumento.....	6
2 – A Ideia e o Assunto.....	8
2.1 – Como procurar um assunto ou uma ideia?.....	9
2.2 – Desenvolver o Assunto.....	10
3 – Acção, Personagens e Conflito.....	11
3.1 – Acção.....	12
3.2 – Personagens.....	12
3.3 – Conflito.....	13
4 – Construção de uma Personagem.....	14
4.1 – Vida Interior.....	15
4.2 – Vida Exterior.....	16
4.3 – Como é que podemos fazer da nossa personagem uma pessoa real?.....	16
4.4 – Qual a necessidade da personagem?.....	17
4.5 – O que é a personagem?.....	17
5 – Finais e Inícios.....	19
5.1 – Final.....	20
5.2 – Início.....	20
5.3 – A importância das dez primeiras páginas?.....	21
6 – Os Três Actos (A Estrutura Clássica).....	22
6.1 – Os Três Actos.....	23
6.2 – Plot Points.....	24
7 – Cenas e Sequências.....	25
7.1 – Cenas.....	26
7.2 – Sequências.....	27
8 – Diálogos.....	28
8.1 – Funções do Diálogo.....	29

8.2 – Continuidade do Diálogo.....	29
8.3 – Realismo do Diálogo.....	30
9 – Inveja.....	32
10 – Géneros Cinematográficos – Acção.....	34
10.1 – A Evolução dos Filmes de acção ao longo do tempo.....	36
10.2 – Sub-Géneros de Acção.....	38
11 – Metodologia.....	40
12 – Nota de Intenções.....	49
12.1 – Clímax.....	51
12.2 – Pontos de Alta Tensão.....	51
13 – Sinopse.....	52
14 – Personagens.....	54
15 – Conclusão.....	62
16 – Bibliografia.....	64
Anexo – Argumento “Viver o Jogo”	66

Introdução

Para a minha Tese resolvi escrever um guião cinematográfico para um filme de acção. Para isso resolvi explorar a forma como são escritos os argumentos com a estrutura clássica. Como o meu objectivo principal para esta Tese é escrever um argumento, para o fazer precisei de fazer um estudo prévio para perceber e aprender como é que se escreve um. Resolvi estudar sobretudo o método de Syd Field porque a sua obra é conceituada e utilizada por quem quer aprender a escrever um bom argumento. O estudo que aqui realizo serve para facilitar na procura de elementos chave para a sua construção. Com isto, apresento os elementos base e os mais importantes detalhados, culminando com a minha própria aplicação deste método na escrita de um argumento. Autores como Dwight V. Swain e Joye R. Swain ajudaram-me a perceber como se devem escrever os diálogos. A metodologia de Ken Dancyger ajudou-me na descodificação de pontos importantes e na construção de personagens. Syd Field apresentou-me o modo como se deve estruturar um argumento e que elementos devemos procurar para o escrever. Como o elemento que faz a minha história progredir é a inveja, procurei em livros de psicologia o significado deste sentimento negativo e aquilo que faz. Assim como procurei perceber a evolução do género de acção e como é caracterizado. Pretendo encontrar uma metodologia que facilite a escrita de bons argumentos através do estudo de vários autores mas tendo sempre em atenção ao que Syd Field escreveu sobre cada ponto. Existem vários autores que produzem peças sobre como escrever um argumento, mas não existem muitos autores portugueses que o façam, por isso decidi fazer a minha pesquisa e procurar obter resultados de modo a responder à seguinte questão: “Como escrever um bom argumento?” Para responder a esta questão procurei informação individual sobre vários elementos que estão presentes num argumento, como a construção de uma personagem, a construção de cenas e sequências ou como procurar um assunto e saber desenvolvê-lo para o tornar num argumento cinematográfico. Por este motivo e pelo interesse que tenho na escrita de argumentos decidi procurar criar um método com base em outros autores para escrever um bom argumento. Organizei este relatório primeiro pela pesquisa teórica a que me submeti, com a informação que me pareceu relevante e importante. De seguida apresento a minha aplicação deste método culminando com o argumento que escrevi.

1 - O que é um Argumento

1 – O que é um argumento?

Qualquer história tem um início, um meio e um fim. Embora nem sempre se apresente nesta ordem, um argumento pode ser visto como uma estrutura que engloba vários elementos. A história é vista como um todo, a acção, as personagens, as cenas, os locais, são os elementos que ligados entre si ajudam a construir o todo.

“Argumento é uma história contada com imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática”. (Syd Field, in Manual do Argumento)

“Um argumento é a forma escrita de qualquer audiovisual. É uma forma literária efémera que só existe durante o tempo que demora a ser convertido num produto audiovisual. No entanto, sem material escrito não se pode dizer nada, por isso um bom argumento não é a garantia de um bom filme, mas sem argumento não existe um bom filme”. (Doc Comparata in Da Criação ao Guião).

2 – A Ideia e o Assunto

2 - A Ideia e o Assunto

Para Syd Field todas as histórias começam com uma ideia. Ideia esta que trabalhada com os elementos essenciais acabará por se tornar numa história, argumento ou conto. A primeira pergunta que devemos colocar é: Qual é o assunto do filme? Esta questão tem que ser respondida por quem escreve a história. Se quem a escreve não sabe, quem é que vai saber? O leitor? O espectador? Como é que se pode esperar que quem assiste saiba do que se trata a história se nem quem a escreveu o sabe? O escritor é sempre responsável pelas escolhas e o modo como é apresentada a história. As decisões criativas devem ser tomadas pela escolha e não pela necessidade, porque se forem tomadas por necessidade a história terá acontecimentos forçados o que levará o espectador a sentir que a narrativa não é fluída. Quando falamos do assunto num argumento estamos a falar da acção e personagens. A acção é o que acontece, personagem é a quem acontece a acção. Todas as histórias têm um início, meio e fim ou apresentação, confrontação e resolução. Quando começamos a desenvolver o assunto em termos de acção e personagens começamos a trabalhar nos elementos que vão estruturar o argumento.

2.1 – Como procurar um assunto ou uma ideia?

Muitas das vezes podemos ter um assunto ou uma ideia que se possa desenvolver, mas e se não existir nada? Como é que devemos proceder? Uma ideia ou um assunto podem surgir de várias formas. Por exemplo, numa notícia que vemos num telejornal ou uma história vivida por nós ou algo que tenha acontecido a um amigo ou conhecido. Podemos basear-nos numa pessoa que conhecemos ou numa figura pública. Existem várias maneiras de encontrar ideias para começar a escrever. Normalmente quando procuramos uma ideia para escrever, a ideia também nos procura para ser escrita. A ideia acabará por surgir seja em que lugar for ou quando for, mas o mais certo é aparecer quando menos esperamos. Apenas temos que começar a procurar por uma acção e uma personagem.

2.2 – Desenvolver o Assunto

O próximo passo é desenvolver o assunto ou a ideia que se tem. Materializar a acção e desenvolver a personagem permite fazer crescer o enredo e acentuar alguns detalhes. Fazer pesquisas é sempre benéfico para a história, isto porque permite criar e descrever com maior realidade a acção da história. A parte mais difícil quando se escreve, é saber sobre o que se está a escrever e quanto mais informação sobre o assunto temos mais hipóteses de escolha existem para a criação de uma narrativa interessante e realista. Toda a informação que conseguirmos é importante, independentemente da quantidade que se queira usar, pode ser toda, alguma ou nenhuma. A escolha é de quem escreve, é importante ter em conta: “Quanto mais se sabe, mais se pode comunicar”. (Syd Field, in Manual do Argumento) Pesquisar informação é essencial para se escrever um argumento, assim que o assunto estiver escolhido e resumido numa ou duas frases já se pode começar a recolher informação. As pesquisas permitem que haja mais ideias, melhor tratamento para personagens, locais e situações. Permite-nos enquanto escritores estarmos sempre no controlo do assunto trabalhando por escolha e não por necessidade ou por ignorância.

3 – Acção, Personagens e Conflito

3 – Acção, Personagens e Conflito

3.1 – Acção

Depois de encontrado o assunto, devemos começar a desenvolver a acção da história. A acção divide-se em dois tipos:

Acção Física – Acontecimentos e conflitos que as personagens têm que enfrentar ou realizar, é o que vai manter a história interessante para quem lê ou assiste.

Acção Emocional – O que acontece dentro dos personagens ao longo da história.

A grande maioria das histórias têm os dois tipos de acção, o importante é saber equilibrar os dois de modo a criar uma boa harmonia e manter a narrativa interessante.

3.2 – Personagens

O escritor terá que saber que tipo de história está a escrever, saber o assunto e pensar na sua acção. É um filme de acção? É um drama? Um filme de terror? Um musical? Depois do assunto encontrado e a acção definida podemos começar a desenvolver as personagens.

Como argumentistas temos que desenvolver a necessidade da personagem, o seu objectivo, qual a sua importância e como é que ela chega à resolução da história. A necessidade que a personagem tem pode ser vista como uma meta, o fim, a resolução da história. A maneira como a personagem alcança (ou não alcança) essa meta torna-se a acção da história. Todo o drama é conflito, se conhecermos a necessidade da nossa personagem podemos criar obstáculos que preencham a sua necessidade. O modo como a personagem atravessa esses obstáculos são a sua história. O conflito e vencer obstáculos são os elementos primários da história.

3.3 – Conflito

É da responsabilidade de quem escreve criar conflitos para manter o espectador/ leitor interessado. A história tem que andar sempre para a frente, na direcção da sua resolução. Tudo isto advém de conhecermos o assunto, a acção e a personagem. Podemos definir a necessidade da personagem e criar obstáculos para realizar essa necessidade. Os obstáculos juntamente com a necessidade da personagem é o que cria conflitos. Todas as histórias devem ter um conflito principal, os outros conflitos que surgirem devem ser subordinados ao principal. Sem conflito não existe drama, sem a necessidade não existe personagem e sem personagem não existe acção. Conflito é o confronto entre forças e a personagem através do qual a acção se vai organizar e desenvolver. Se a personagem não tiver confrontos internos e externos, se não tiver problemas na sua vida, não existiria drama na história. A personagem tem que ser posta à prova e encontrar soluções para os seus conflitos. O conflito deve ficar definido em poucas frases, deste modo permite-nos focar a acção principal no que realmente interessa da história e não andar a vaguear sem rumo e perdido na escrita do argumento.

4 - Construção de uma Personagem

4 – Construção de uma Personagem

Depois do assunto e a acção estarem definidos podemos começar a desenvolver os personagens. Mas como é que o devemos fazer? Segundo Syd Field, a personagem é o elemento essencial do argumento. É o coração, a alma da nossa história. Antes de começarmos a escrever devemos conhecer a nossa personagem. Quem é a personagem principal? Sobre quem é que é a história? Qual é a sua necessidade? Depois da personagem principal estar definida podemos começar a explorá-la. O método que se segue vai servir para ajudar a construir a personagem e ver o que se quer usar ou não da personagem.

1) Definir a personagem principal;

2) Separar os componentes da vida da personagem em dois, a vida interior e a vida exterior.

4.1 – Vida Interior

A vida interior é o que acontece na vida da personagem desde o seu nascimento até ao momento em que começa o filme, é um processo que forma a personagem. Respondendo a estas questões pode ajudar a definir o interior da personagem:

Masculino ou feminino?

Quantos anos tem quando começa a história?

Onde vive?

É filho único ou tem irmãos?

Que tipo de infância teve, feliz ou triste?

Como era o relacionamento com os pais?

Que tipo de criança era, brincalhona e extrovertida ou estudiosa e introvertida?

Como é que era na escola?

É casado, solteiro, viúvo, separado ou divorciado? Se casado, há quanto tempo?

4.2 – Vida Exterior

É o que acontece à personagem a partir do início do filme até ao seu final, é um processo que revela a personagem. Como é que podemos revelar a nossa personagem no papel? Todas as personagens dramáticas interagem de três formas:

- Elas passam por conflitos para alcançar a sua necessidade dramática. Por exemplo, a personagem precisa de dinheiro para comprar um carro, como é que ela consegue esse dinheiro? Rouba uma loja?
- Elas interagem com outras personagens, pode ser em antagonismo, amigavelmente ou indiferentemente. Drama é conflito. A interação entre as personagens tem que ser interessante para que haja conflito.
- Elas interagem consigo próprias. A personagem principal tem que lutar contra os seus medos ou os seus defeitos para conseguir ultrapassar os seus obstáculos.

4.3 – Como é que podemos fazer da nossa personagem uma pessoa real?

Devemos definir a vida da personagem em três componentes básicos, profissional, pessoal e privado.

- Profissional: O que faz para viver? Onde trabalha? Qual a sua relação com os colegas de trabalho? Convivem bem? Ajudam-se? Confiam um no outro? Tem um relacionamento fora do trabalho? Como é a relação com o patrão? Quando se define e explora a relação com as pessoas da sua vida, estamos a criar uma personalidade e um ponto de vista. Este é o princípio da caracterização.

- Pessoal: A personagem é solteira casada, viúva ou divorciada? Se for casada, quando é que casou? Com quem? Como é o relacionamento, isolado ou social? O casamento é sólido ou a personagem pensa em ter casos extra-conjugais? Quando tivermos dúvidas, devemos perguntar-nos como é que agiríamos no lugar da personagem.

- Privado: O que faz a personagem quando está sozinha? Corre? Anda de bicicleta? Joga videojogos? Vê televisão? Faz exercício físico? Tem algum animal de estimação? Tem algum hobby interessante? Isto cobre a vida da personagem quando está sozinha.

4.4 – Qual a necessidade da personagem?

O que é que a personagem deseja atingir no argumento? Assim que a necessidade estiver estabelecida podemos começar a criar obstáculos a essa necessidade. A necessidade da personagem tem que estar bem definida. Isto confere tensão dramática à história.

Um filme conta uma história por imagens, o uso de algumas características físicas pode ajudar na personalização da personagem e mostrar visualmente obstáculos que a personagem vai ter logo à partida. Por exemplo, se o personagem for manco isso pode representar uma fraqueza que ele terá que vencer de alguma maneira para alcançar o seu objectivo. Também podemos dar informação do passado da personagem, pois pode ter nascido assim e sempre viveu assim a sua vida toda, como pode ter ficado assim num acidente. As personagens devem ser construídas com biografias para que se possam revelar através de acções ou traços físicos. Estas biografias podem ter um começo nos avós da personagem para que se tenha uma imagem mais nítida da personagem. Depois da biografia devemos trabalhar o exterior da personagem, focando os aspectos profissionais, pessoais e privados da vida dele.

4.5 – O que é o personagem?

O que é que todas as pessoas têm em comum? Todas as pessoas têm necessidades iguais, os mesmos quereres, medos e inseguranças. Todos queremos ser amados, ter pessoas connosco e como nós. Ter sucesso, ser felizes e saudáveis. Somos todos iguais neste aspecto, então o que é que nos difere?

- Personagem é **Ponto de vista**. Todos nós vemos o mundo de maneira diferente, todos nós temos diferentes pontos de vista. Uma personagem é um ponto de vista, é a maneira como olhamos para o mundo que nos rodeia. Dependendo do que a personagem faz, ela tem um ponto de vista diferente. Pode ser um desempregado e olhar para o mundo com grande revolta porque sente que não consegue oportunidades para mostrar o que vale. Pode ser um pai ou uma mãe e olham para o mundo de modo parental, tentar ensinar aos filhos como é que se devem “defender” do mundo. Podem ser liberais ou conservadores, ambientalistas, racistas, ateus, judeus. Tudo isto cria diferentes pontos de vista. Cada personagem tem o seu ponto de vista, mas também tem o ponto de vista de quem a cria.

- Personagem é **Atitude**. Uma maneira de agir ou sentir que revela a opinião de uma pessoa. Como é que é a personagem? Tem uma atitude superior ou inferior? É uma pessoa negativa ou positiva? Optimista ou pessimista?

- Personagem é **Personalidade**. Todas as personagens manifestam visualmente uma personalidade. É feliz ou infeliz? Brilhante ou trapalhão? Extrovertido ou retraído? Simpático ou antipático?

- Personagem é **Comportamento**. A personagem irrita-se facilmente ou consegue manter sempre a calma? Desconfia das pessoas quando falam com ela? Quando está sobre pressão demonstra o nervosismo ou consegue esconder? Chega atrasada ou a tempo para os seus compromissos? O modo como a personagem se comporta em diferentes situações diz muito do que ela é.

- Personagem é **Revelação**. Ao longo da história vamos entrando em contacto com a personagem e vamos conhecendo-a. O argumentista tem o dever de ir revelando ao leitor/espectador a personagem e as situações. Ao longo da história a personagem vai descobrindo coisas sobre os conflitos que a envolvem e vão sendo revelados (a personagem revela-os) pontos importantes do filme.

- Personagem é **Identificação**. Ao observar várias personagens podemos identificar-nos com elas ou identificar alguém que conhecemos. E isso é um dos melhores elogios que um argumentista pode receber.

Todos os traços mencionados servem para construir uma personagem. Todos eles, ligados entre si, permitem que se tenha maior margem de escola e mais conhecimento da personagem. Podemos usar toda a informação que adquirimos, alguma ou até mesmo nenhuma. Tudo vem do passado da personagem (da biografia que escrevemos). E assim podemos criar uma personagem com ponto de vista, uma personalidade, uma atitude, comportamento, uma necessidade e um propósito.

5 – Finais e Inícios

5 – Finais e Inícios

Depois da personagem estar criada com necessidade, personalidade, e uma biografia devemos começar a desenvolver os finais e os inícios. Um dos pontos mais importantes quando se escreve um argumento é saber como começa e como é que vai terminar a história. Por qual é que devemos começar?

5.1 – Final

Devemos começar por conhecer o final da história. Qual é o final da história? Como é que ela se resolve? A personagem sobrevive ou morre? Temos que saber qual é o final do argumento.

Porque devemos começar pelo final? Porque se formos desenvolvendo a história sem um final certo, estamos a ir por um caminho incerto, e normalmente os finais acabam por se tornar falsos e fracos. Logo, o final é a primeira coisa que se deve saber. Quando se escreve o desenvolvimento do filme com o final definido, já temos um caminho a percorrer. Não precisamos de saber o final com todos os pormenores, mas temos que saber o que vai acontecer. A resolução deve estar clara, nem que seja apenas na nossa mente antes de começar a escrever. O final é um contexto que segura a resolução da história no seu lugar.

Os finais e os inícios relacionam-se entre si, pois o início tem o objectivo de chegar ao fim. Se logo à partida o final não estiver definido, a história não vai percorrer um caminho certo. Como Syd Field diz “ Um final é sempre um início e um início é realmente um final. Tudo num argumento se relaciona, como na vida”. (Syd Field, in Manual do Argumento) Se possível, devemos relacionar o início do filme com o final, isso acrescenta um toque cinematográfico ao filme. Ou seja, se o filme começa com uma cena de um concerto, porque não terminar o filme também com um concerto? Nem todos os filmes têm história para trabalhar com esta “regra”, mas se for possível, deve-se aproveitar. Quando se tem conhecimento do final, podemos escolher muito mais eficientemente o início.

5.2 – Início

Há várias maneiras de começar o argumento, podemos começar com uma cena de acção com muita agitação, que faz logo com que o espectador fique entusiasmado, como podemos começar por apresentar a personagem com uma cena interessante que mostre muito sobre a sua personalidade ou uma cena lenta que apresente a personagem e a acção principal do filme.

5.3 – A importância das dez primeiras páginas?

As dez primeiras páginas são cruciais para o argumento. Nestas páginas o argumentista tem que saber se a sua história é boa ou má, se funciona ou não, se foi bem apresentada ou não. Estas dez páginas têm que captar a atenção do leitor/ espectador que vê o filme. Estas dez páginas equivalem a dez minutos de filme, neste tempo o espectador tem a primeira impressão do filme, e decide se gosta ou não dele. E somos nós que escrevemos o argumento que temos essa responsabilidade. Nestas dez páginas teremos que estabelecer três coisas:

- 1) Quem é o personagem principal?
- 2) Qual é a premissa dramática? Ou seja, sobre o que é a história?
- 3) Qual é a situação dramática do argumento?

Num argumento temos dez páginas para captar a atenção do leitor/ espectador e trinta páginas para apresentar a história. Finais e inícios são essenciais para que se tenha um bom argumento. A melhor maneira de começar um argumento é ter conhecimento do seu final e fazer a história caminhar na sua direcção.

6 – Os Três Actos (A Estrutura Clássica)

6 – Os Três Actos (A Estrutura Clássica)

6.1 – Os Três Actos

Para construir um argumento, usaremos o paradigma de Syd Field, a estrutura clássica dos três actos. Composta por Apresentação (Acto 1), Confrontação (Acto 2) e Resolução (Acto 3). Vamos usar como base um argumento escrito para um filme de duas horas/ 120 páginas. A sua estrutura é construída neste esquema:

Primeiro Acto (Apresentação)

O primeiro acto tem aproximadamente entre 25 a 30 páginas, nestas páginas tem que se apresentar o tempo, o espaço e a acção da história assim como:

- **Exposição:** Apresentação da história do tempo e espaço onde decorre. Apresentação das personagens e relações entre elas;
- **Personagem principal:** Personagem na história que tem um objectivo/necessidade. É a personagem que vamos acompanhar e que vai fazer com que o filme desenvolva;
- **Premissa dramática:** Sobre o que trata a história;
- **Situação dramática:** As circunstâncias que rodeiam a acção principal;
- **Inciting Incident (Ponto de Ataque):** É um evento que ocorre aproximadamente no meio do primeiro acto que lança o conflito na história.

Segundo Acto (Confrontação)

O segundo acto tem aproximadamente 60 páginas. Aqui a personagem principal vai ter que enfrentar vários obstáculos e problemas que a vão impedir de concretizar o seu objectivo.

- **Obstáculos:** A personagem principal encontra vários obstáculos que o impedem de concretizar o seu objectivo;
- **Primeiro Ponto Alto:** Acontece um pouco antes de se chegar ao meio do segundo acto. A personagem principal está quase a conseguir concretizar o seu objectivo.
- **Mid Point (Ponto médio):** Um evento que acontece aproximadamente no meio da história. Neste ponto a personagem principal começa a cair e chega ao seu ponto mais baixo.

Terceiro Acto (Resolução)

O terceiro acto tem aproximadamente 30 páginas. É o desfecho da história, não o fim mas sim a solução. Aqui vamos saber se a personagem principal consegue concretizar o seu objectivo ou não.

- **Climax:** Ocorre no meio do terceiro acto. Ponto máximo de tensão no filme e o confronto final entre as duas forças que se opõem cada um no seu pico máximo de força física e emocional;

- **Desfecho:** O curto período de tempo no fim da história onde o estado de equilíbrio e tranquilidade volta.

6.2 – Plot Points

Segundo Syd Field, enquanto se desenvolve um argumento é muito importante ter um caminho a percorrer. Ou seja levar a história numa determinada direcção e seguir um caminho que possa levar a trama até à sua resolução. Antes de começar a escrever um argumento, é importante ter o conhecimento de quatro pontos: Como começa a história, como termina, Plot Point 1 (no final do acto 1) e Plot Point 2 (no final do acto 2).

O que são Plot Points?

Plot Points são pontos que viram a história e a fazem andar para a frente. Estão colocados estrategicamente para que o argumentista siga a direcção correcta na sua narrativa. São eventos ou acontecimentos que revertem a acção da história noutra direcção e que a encaminha para a sua resolução. Onde se situam o Plot Point 1 e o Plot Point 2?

- **Plot Point 1:** Fica no final do acto 1, e é a âncora que faz a ligação do acto 1 para o acto 2. (Aproximadamente nas páginas 25 a 27).

- **Plot Point 2:** Fica no final do acto 2, e é a âncora que faz a ligação do acto 2 para o acto 3. (Aproximadamente nas páginas 85 a 90).

Um argumento pode conter até 15 Plot Points, isto depende do número de vezes que o argumentista tenciona virar a sua história. Cada Plot Point faz a história progredir.

7 – Cenas e Sequências

7 – Cenas e Sequências

7.1 – Cenas

Segundo Syd Field, a cena é o elemento isolado mais importante do argumento, é onde acontece uma unidade específica da acção. É o lugar onde se conta a história. Boas cenas fazem bons filmes. Quando assistimos a um filme, o que nos lembramos não é do filme todo, mas sim de cenas específicas. O propósito da cena é fazer o filme progredir. As cenas podem ser longas, com um longo diálogo, como pode ser curta com um simples plano. A história é o que determina se a cena é curta ou longa. A história diz-nos tudo o que precisamos saber.

A cena pode ser dividida em dois elementos:

1) Generalidades ou Forma – Todas as cenas têm dois elementos, o Tempo e o Espaço. Tempo é quando acontece a cena, em que altura do dia (durante a manhã, a tarde ou a noite). Tempo refere-se à altura específica do dia em que decorre a cena. Espaço é onde acontece a cena, dentro de uma casa, num jardim, na praia, etc. Onde é que a cena decorre? No Interior ou no Exterior? Ou seja, dentro de portas ou fora de portas? A forma da cena fica assim:

EXT. JARDIM – NOITE ou

INT. CASA-DE-BANHO – TARDE

Sempre que se muda o tempo ou o espaço estamos a mudar para uma nova cena, ou seja, se a cena decorre dentro de uma casa, sempre que a personagem muda de divisão estamos a mudar para uma nova cena. A cena é onde tudo acontece, é onde se conta a história com imagens em movimento. As cenas são construídas com início, meio e fim tal como o argumento e pode ser apresentada no seu todo, a partir do seu meio ou já no fim. O argumentista é que escolhe que parte da cena quer mostrar. Cada cena revela sempre um elemento de informação da história para quem a assiste. Raramente é fornecida mais informação e essa informação é o que queremos mostrar em cada cena.

Existem dois tipos de cenas. A cena em que nos é apresentada a informação apenas visualmente, é uma cena de acção. E a cena de diálogo acontece entre uma ou mais personagens, sendo que se chama monólogo à cena onde apenas uma personagem debita texto. A maioria das cenas têm os dois, numa cena de diálogo acontece sempre uma pequena acção, ou numa cena de acção existe sempre um curto diálogo. Uma cena de diálogo tem geralmente no máximo três páginas ou menos. Pode ser mais longa, mas não é

comum.

Como é que se cria uma cena? Primeiro estabelecemos o seu contexto: O que acontece na cena? Qual é o objectivo da cena? Porque é que existe essa cena? Como é que essa cena faz a história andar em frente? Depois da generalidade/ forma da cena estar criada e o contexto definido devemos começar a ver quais os elementos que fazem parte dela, ou seja, o seu conteúdo.

2) Especificidade – Como criar uma cena com os elementos que estão dentro dela, ou seja, com o conteúdo que se encontra dentro dela. Como escritor, é muito importante saber o que se passa com os seus personagens dentro da cena e também o que acontece entre cenas. Quando se estabelece o contexto, estamos a determinar um propósito dramático e a cena pode ser construída frase a frase, acção por acção. Quando se cria o contexto estamos a estabelecer o conteúdo.

Como estabelecer o conteúdo? Primeiro devemos estabelecer que aspecto interno da vida da nossa personagem vai ser revelado, se a nível profissional, pessoal ou privado. Com o contexto da história definido vamos trabalhar o conteúdo. Onde decorre a cena? Devemos procurar um local para enfatizar a acção. Dificultar a vida da personagem ao criar tensão com o ambiente do local onde decorre a cena. Como argumentista devemos exercer a responsabilidade de escolha na construção e apresentação da nossa cena. Devemos procurar o conflito: dificultar a tarefa da personagem, isso acrescenta tensão.

7.2 – Sequências

Um argumento é constituído por vários elementos onde, relacionados entre si, constroem um todo. Para Syd Field uma sequência é o elemento mais importante de um argumento, isto porque é a sua “espinha dorsal”, é o que mantém tudo unido. Uma sequência são várias cenas ligadas, uma unidade em bloco ligadas por uma ideia. Todas as sequências têm um início, meio e fim definidos.

Conhecer a sequência é muito importante para escrever o argumento. Não existe um número certo de sequências para o construir, será a história que nos dirá quantas sequências terá o filme. Tal como uma cena, uma sequência deve ser construída através de contexto e conteúdo. Podemos ter quantas sequências quisermos no nosso argumento. Tudo o que devemos saber é a ideia que está por de trás dela, o contexto, e para construir as cenas, qual o conteúdo dela.

8 – Diálogos

8 – Diálogos

Os diálogos são o que as personagens dizem. Mas que preocupações devemos ter quando escrevemos os diálogos entre personagens? Segundo Dwight V. Swain e Joye R. Swain, podemos dividir esta preocupação em três categorias: funções do diálogo, continuidade do diálogo e realismo do diálogo.

8.1 – Funções do Diálogo

Os diálogos têm quatro funções primárias:

A) Dar informação – Um bom diálogo não deve apenas transmitir informação, deve fazê-lo de modo a não obstruir ou impedir a fluidez da história.

B) Revelar emoção – Em cada linha de diálogo escrita, a personagem deve revelar o seu estado de espírito e os seus sentimentos. Diálogos que falhem neste sentido, falham no crescimento da acção que o espectador/ leitor procura.

C) Avançar com a história – Bons diálogos não devem apenas fazer avançar a história, devem deixar que o espectador/ leitor não se aperceba que isso está a acontecer. O diálogo deve constituir a preparação para cenas futuras.

D) Caracterizar quem fala e para quem está a falar – Inevitavelmente o diálogo reflecte a personagem que está a falar, o seu passado, o seu estatuto social, mas acima de tudo, a sua atitude e os seus sentimentos.

8.2 – Continuidade do Diálogo

Como é que fazemos com que o diálogo tenha continuidade? Fazemos uso de um instrumento que se chama *Dialogue hook*, ou seja diálogo gancho, isto garante que cada discurso assimilou o anterior. E como é que usamos? Podemos usar através de algumas técnicas:

Gancho de pergunta/resposta – A personagem que fala faz uma pergunta e responde, a reacção de quem lhe vai responder será por uma acção/reacção e não por diálogo porque a questão já foi respondida. Não se deve usar constantemente o diálogo. Por vezes usar a mímica das personagens resulta melhor do que o discurso.

Gancho de concordar/discordar – Uma personagem pode concordar ou discordar de outra sem ter que o dizer directamente. Através do uso de um palavrão ou de um gesto que faz com que o diálogo continue e imprime-lhe força.

Palavras de transição – Algumas palavras servem para mudar o discurso, frases como: “Agora, meu amigo, vamos conversar”, ou “Bem, vamos perceber a situação”. As frases começam com as palavras “Agora” e “Bem”, estas palavras criam prioridade no seu discurso sem tomarem uma posição em relação a outra personagem.

Repetição – Quando uma personagem pergunta “Então?” e a outra começa a resposta com a pergunta “Então, o que tu estás a ver...”

O que importa perceber com este instrumento é que cada discurso deve estar ligado com o anterior e com o seguinte para que haja sempre continuidade no diálogo.

8.3 – Realismo do Diálogo

Aqui, preocupamo-nos com o realismo nos diálogos. Bons diálogos esforçam-se para ter tom na conversa e evitar rigidez e formalidades. Mas não se deve tentar duplicar o modo como falamos, devemos escrever com toda a arte do discurso mas evitar usar as banalidades e as repetições que usamos no dia-a-dia. Devemos assegurar que os diálogos fazem a história andar para a frente numa linha certa. Podemos usar como guia estes 10 pontos de ajuda a escrever um diálogo mais realista:

1 – O diálogo deve ser característico da personagem. Dependendo da personagem, todas têm modos diferentes de falar, devemos assegurar que isso acontece.

2 – Bons diálogos representam a nossa forma de falar em vez de escrever, devemos usar o tempo na segunda pessoa “Tu deves ir para o hotel”, usar abreviaturas como “ ‘Tás ouvir o que eu te digo?” .

3 – Devemos usar frases que possam estar incorrectas gramaticalmente, clichés e calão pois são hábitos que temos quando falamos.

4 – Algumas personagens atrapalham-se quando falam, hesitam ou até podem interromper o discurso frequentemente.

5 – Os discursos devem ser mantidos curtos.

6 – Acções podem substituir algumas falas, podemos usar momentos de puro silêncio. É mais interessante e emocional ver a personagem a reagir em vez de dizer o que sente.

7 – Emoções dominam grande parte do conteúdo das falas. Não somos máquinas, logo o ser humano pode reagir com emoções pesadas como raiva ou irritação. O uso de asneiras ajuda a explicitar esse tipo de emoções.

8 – Quase todas as falas devem reflectir uma tentativa de influenciar a atitude ou comportamento de uma personagem. O discurso deve ser o mais direccionado e objectivo possível.

9 - Atenção ao deixar informação sobre personagens voluntariamente. Não se deve tornar a vida de qualquer personagem demasiado simples, isso corta o interesse que existe na história. É melhor que a personagem tenha que lutar para conseguir essa informação do que se lhe for dada sem qualquer tipo de acção.

10 – Devemos ter atenção ao tipo de discurso reservado. Quando uma personagem tem esse tipo de discurso, podemos recorrer ao uso de uma outra personagem ou de outros meios, como a escrita de uma carta ou outra acção para revelar a informação.

Uma forma de estudar como é que vários tipos de pessoas falam é saber ouvir. Estar durante algum tempo num café, num bar ou num hospital, pode ser muito interessante para percebermos como é que muitas pessoas falam. Não interessa aquilo que dizem, o que interessa é o modo como o dizem. Pode ser inspirador e pode ajudar a construir melhor o tipo de discurso usado pelas nossas personagens.

9 – Inveja

9 – Inveja

O que é a inveja?

A inveja vem do Latim *Invidía* e significa o desejo de ter algo que outra pessoa tem e que quem inveja não possui. Segundo o dicionário, inveja é: “desgosto pelo bem alheio”, “desejo de possuir o que o outro tem (acompanhado de ódio pelo possuidor)” e “sentimento de cobiça à vista da felicidade, da superioridade de outrem”.

Melanie Klein diz que “a inveja surge através do sentimento de impotência, que se insere na direcção da aspiração de um bem, que outro possui”. Melanie também refere que a inveja faz parte da natureza humana e que é uma das emoções mais primárias de um bebé. É um sentimento de ira por outra pessoa possuir e usufruir de algo desejável o que faz a pessoa desejar retirá-lo ou estragá-lo.

A inveja é um sentimento negativo, a pessoa quer apoderar-se do que deseja. Por exemplo, pode roubar aquilo que deseja para estragar e assim alterar o valor do objecto desejado. O elemento da inveja adultera a qualidade do objecto querido, por não conseguir suportar que outra pessoa o possua.

Num conto de fadas clássico, existe uma história que explica bem o que é a inveja, esse conto é o da Branca de Neve e os Sete Anões. A Bruxa Má tem inveja da Branca de Neve, por ela ser mais bonita, jovem e gentil que ela. Então a Bruxa faz com que Branca de Neve seja expulsa do Reino e manda alguém matá-la. Ao descobrir que ela não morreu, a própria Bruxa muda de forma para enganar a Branca de Neve e levá-la a comer a maçã. Neste conto, quando a Bruxa assume outra forma para enganar a Branca de Neve, é a máscara que a pessoa invejosa assume para destruir a sua vítima, pois a inveja leva ao ódio.

10 – Géneros Cinematográficos – Acção

10 – Géneros Cinematográficos – Acção

Dentro dos géneros contemporâneos o filme de Acção é o que tem o maior apelo popular, e normalmente são os que têm maior sucesso comercial. Porém, são também os que têm as piores críticas por serem considerados filmes que têm tendências para a rotina e estereotipar as narrativas que exhibe, bem como da ligeireza com que os temas são abordados.

Este género normalmente privilegia aquilo que são chamados os valores de produção, ou seja: actores famosos, que só por si chamam logo uma grande legião de fãs; efeitos especiais sofisticados, que servem de atracção espectacular e grandes cenários exóticos que fascinam o espectador.

Do ponto de vista narrativo, este género de filmes trabalha algumas situações recorrentes, sobretudo as cenas e sequências que têm maior intensidade de acção, como perseguições, duelos, batalhas, tiroteios e grandes explosões. As personagens, nomeadamente o protagonista e o vilão, tendem a ser normalmente contrapostos.

De um ponto de vista ético, a simplicidade tende a prevalecer deixando pouco espaço para uma caracterização densa ou mais complexa das personagens. Podemos afirmar que neste género, a personagem tende a estar ao serviço da acção.

Este tipo de filmes assume-se como entretenimento, pois não tem intenção de colocar à discussão temas controversos ou problematizar situações ambíguas. O seu objectivo é claramente proporcionar ao expectador uma experiência de prazer e adrenalina.

O ritmo de montagem é agitado, o que serve ao rápido desenvolvimento da acção e à intensidade dos picos dramáticos. A sua planificação é clássica e assegura que cada plano tenha uma função dramática e narrativa bem específica. A música sublinha emocionalmente o tom de uma situação ou o estado de uma personagem e a fotografia está sempre ao serviço da fácil descodificação da narrativa.

Os filmes de acção passaram a ser considerados um género cinematográfico a partir dos anos 80. Contudo, tem muitas influências temáticas, estilísticas, narrativas e dramáticas como outros géneros, por exemplo: filmes de guerra, filmes de aventura, filmes de catástrofes, filmes épicos, filmes de gangsters, filmes de artes marciais, de super heróis e policiais. São muitas as características que estes géneros de filmes partilham entre si.

É comum ver neste género de filme grandes explosões com os vários estilhaços a rodear o protagonista sem nunca o acertar, grandes tiroteios com as balas a passar à tangente, ruas ou cidades a ficarem arrasadas e muito sangue que representa a violência. A narrativa neste tipo de filmes costuma ter um ou mais heróis, onde têm que enfrentar desafios que incluem contacto físico frequentemente, cenas de luta extensas, violência e perseguições alucinantes. Normalmente, a personagem principal luta contra poucas probabilidades de sucesso que incluem ter a sua vida em risco. Estas histórias têm um vilão e geralmente terminam com a vitória do herói.

Filmes dos finais dos anos 60 como “Bonnie and Clyde” (1967) de Arthur Penn e “The Wild Bunch” (1969) de Sam Peckinpah são muito influentes neste género, sobretudo no uso do slow-motion e esguichos de sangue na representação da violência. Mas foi com o filme “First Blood” (1982) de Ted Koicheff, em que Sylvester Stallone representa pela primeira vez a personagem John Rambo, que o género conhece o seu momento fundador.

10.1 – A Evolução dos Filmes de Acção ao longo do tempo

Década de 70

Durante esta década, os filmes de James Bond começaram a ter concorrência. Os filmes sobre detectives, crimes e histórias urbanas começaram a crescer e a fundir-se entre si, criando um novo estilo de “acção”. Começaram a ter sucesso uma série de filmes policiais, como: “The French Connection” (1971) de William Friedkin e “Dirty Harry” (1971) de Don Siegel.

“Dirty Harry” fez Clint Eastwood sair do seu típico papel de *Cowboy* e colocou-o na pele de um herói urbano, provando que o mundo moderno também tem a excitação e violência como no velho Oeste.

Nesta década também foram introduzidas as artes marciais nos filmes. Vindos da China, filmes como “Enter the Dragon” (1973) de Robert Clouse onde Bruce Lee protagoniza, acabariam por influenciar os filmes Americanos a usar também as artes marciais.

Mais tarde, nesta década, surgiria uma nova estrela, Chuck Norris com os filmes “Good Guys Wear Black” (1978) e “A Force of One” (1979).

Década de 80

Nesta década os filmes de acção tomaram conta de Hollywood.

“A Era da Acção” foi popularizada por actores como, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis e Chuck Norris. Filmes como “First Blood” (1982) de Ted Koicheck, “The Terminator”(1984) de James Cameron e “Die Hard”(1988) de John McTiernan, começaram grandes sagas no cinema de acção que levaram os seus protagonistas para o auge das suas carreiras e deste género cinematográfico.

No final da década de 80, a influência dos grandes filmes de acção podia-se sentir em quase todos os géneros cinematográficos.

Restrições na linguagem, conteúdos para adultos e violência tornaram-se elementos mais comuns e alastraram-se, acabando por ser a norma nos filmes desta década.

Década de 90

Com o desenvolver da tecnologia e o aparecimento do CGI (Computer Generated Imagery), os filmes começaram a ter outras características e o “mundo real” começou a dar lugar a fantásticos novos ambientes. Nesta nova era do cinema os filmes passaram a ter orçamentos muito mais altos. O sucesso dos muitos filmes de Dirty Harry e de James Bond mostraram que um filme de sucesso pode ter um seguimento através de sequelas, um excelente exemplo disto é o filme “Terminator 2: Judgement Day” (1991) de James Cameron.

Nos anos 80 e 90 cresceram os números de sequelas que os filmes normalmente costumavam ter. Isto levou a que um grande número de cineastas criassem novas tecnologias que lhes permitissem vencer a concorrência e levar a audiência para um novo nível de experiências no cinema.

Década de 2000

Foi nesta década que se deu o auge dos filmes de ficção científica, onde se usa cada vez mais elementos dos filmes de acção.

O filme “Star Trek” (2009) de J. J. Abrams tem muitos conceitos de ficção científica, mas quase todo o filme foi estruturado com sequências de acção. Muitas destas sequências convencionais usam lutas corpo a corpo e tiroteios.

Tal como “Star Trek”, a trilogia “Cavaleiro das Trevas”, é baseado em lutas corpo a corpo e técnicas de artes marciais Asiáticas, que passaram a ser usadas em filmes de ficção científica e filmes de super heróis.

10.2 – Sub-Géneros de Acção

Comédia de Acção – Este sub-género envolve acção e comédia. Tornou-se popular nos anos 80 quando actores que tinham como base a comédia começaram a fazer filmes de acção como por exemplo, Eddie Murphy.

Exemplo de filmes deste sub-género: “48 Hrs.”(1982), “Midnight Run” (1988), “Bad Boys” (1995).

Terror de Acção – Um sub-género que combina elementos sobrenaturais, personagens de filmes de terror com lutas, armas de fogo e grandes perseguições, típicas de filmes de acção.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Army of Darkness”(1993), “Resident Evil”(2002), “Constantine” (2005).

Filmes de Desastres – Tem elementos de filmes do género thriller e por vezes de ficção científica. O conflito principal neste género é algum tipo de catástrofe natural ou artificial como terremotos, tsunamis, furacões ou vulcões.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Independence Day” (1996), “2012” (2009), “The Day After Tomorrow” (2004), “Armageddon” (1998).

Artes-Marciais – Neste sub-género existem imensas lutas entre personagens. As lutas são o principal foco neste tipo de filmes. Durante as lutas temos as caracterizações das personagens assim como a sua evolução. As personagens normalmente são quase todas lutadores de artes-marciais e são interpretados por lutadores profissionais.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Mortal Kombat”(1995), “The Karate Kid”(1984), “Enter de Dragon”(1973).

Ficção Científica de Acção – Com muitos elementos dos filmes de ficção científica, este sub-género usa armas inventadas, batalhas no espaço, na estrutura de filmes de acção.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Terminator 2: Judgement Day” (1991), “The Matrix” (1999), “Predator” (1987).

Filme de Espionagem - Neste género o herói é normalmente um agente do governo que tem que usar violência contra um outro governo rival, mais recentemente contra terroristas.

Este tipo de filmes usa espionagem ficcional, uma combinação de grandes escapatórias, acção pesada, armadilhas, tecnologias e locais exóticos. Nem todos os filmes de espionagem são filmes de acção, só aqueles que usam acção pesada, grandes tiroteios e perseguições de carro.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Mission: Impossible” (1996), “The Bourne Legacy” (2012), “Casino Royal” (2006).

Thriller de Acção – Filme com um grande uso de armas e explosões espectaculares. Este género de filmes apareceu pela primeira vez na década de 70 com o filme “Dirty Harry” e tornou-se no exemplo de grande filme de sucesso de Hollywood.

Este tipo de filmes normalmente apresenta uma corrida contra o tempo, muita violência e um antagonista cruel. Na sua estrutura também envolvem elementos de crime e mistério, mas ficam sempre por trás dos elementos de acção.

As histórias normalmente passam-se num único sitio como um edifício, um avião ou um navio que está repleto de vilões e cabe apenas a um herói salvar as pessoas, envolvendo-se em imensas lutas.

Exemplo de filmes deste sub-género: “Rambo: The First Blood Part II”(1985), “Die Hard”(1988), “Under Siege” (1992).

Filmes de Super-Heróis – Este género tem normalmente elementos de ficção científica e fantasia. Focam-se na acção de um ou mais super-heróis, que normalmente têm super poderes e dedicam-se a proteger uma cidade e as pessoas que amam. Normalmente, este tipo de filmes são estruturados através de acção. O primeiro filme de uma personagem conta as suas origens e como obteve os seus poderes, terminando com uma batalha contra um super vilão.

Exemplo de filmes deste sub-género: “The Dark Knight”(2008), “Iron-Man”(2008), “The Amazing Spider-Man”(2012), “The Avengers”(2012).

11 – Metodologia

11 – Metodologia

Para escrever este argumento comecei por fazer uma pesquisa prévia sobre como escrever argumentos. Procurei informação nos livros da biblioteca da Universidade Lusófona sobre a produção de argumentos. A esta informação que recolhi acrescentei o que aprendi no primeiro ano do Mestrado na disciplina de guião com o professor Gonçalo Galvão Teles. Com base na teoria que recolhi, a metodologia que utilizei para a escrita do meu argumento foi a seguinte:

Assunto

Para começar a desenvolver o meu argumento, procurei algo sobre o que escrever. Decidi escrever sobre a inveja. Porquê a inveja? Porque numa sociedade onde cada vez se dá mais importância às aparências e menos aos valores essenciais, é imperativo realçar este tipo de problemas.

Mas só inveja seria um elemento vago, então decidi escrever sobre a inveja entre dois irmãos.

Que género seria o meu filme? Pensei num filme de acção, isto porque é o meu género preferido e aquele que melhor conheço.

Acção

Depois de definir o assunto e o género, comecei a desenvolver a acção do argumento, que se vai dividir em dois pontos: acção física e acção emocional.

Para a acção física desenvolvi o que vai acontecer no argumento. Decidi que queria que houvesse um rapto de alguém importante para a personagem principal e que o filme rodaria à volta desse elemento.

Na acção emocional o antagonista seria movido pela inveja que sente pelo irmão que teria de vencer um medo interno para conseguir alcançar o seu objectivo.

Personagens

Depois da acção definida comecei a construir as personagens.

Para as personagens principais e para as que têm mais relevância na história, criei uma biografia completa com passado e presente. Comecei por definir as necessidades dos personagens principais.

Na personagem principal a sua necessidade é a de salvar a pessoa importante que lhe foi raptada. Para o antagonista a sua necessidade é provar que consegue ser melhor que o irmão, isto porque sente inveja dele. Com a necessidade principal definida comecei a

desenvolver cada personagem individualmente com a sua vida interior e vida exterior. A personagem principal chama-se Tiago Alves. Na sua vida interior sempre foi uma pessoa bastante reservada e tímida. Sempre teve poucos amigos, mas aqueles que tinha eram importantes para ele. A sua relação com os pais e com o irmão são boas e quando era um menino teve um acidente que o deixou com medo do fogo. Praticou kickboxing e integrou o exército como pára-quedista. Na vida exterior, ele está a terminar o serviço militar e pede a sua namorada de longa data (Inês) em casamento. Ela é raptada e ele terá que a salvar. Para o fazer terá que vencer alguns desafios até conseguir chegar ao local onde ela está.

O antagonista chama-se Pedro Alves e é o irmão mais velho de Tiago. Na sua vida interior sempre foi um rapaz rebelde e estudou pouco. Era um miúdo que tinha muitos amigos e facilmente conhecia pessoas ao contrário do seu irmão Tiago. Entrou para o kickboxing com o irmão. A sua relação com o irmão era boa, mas com os pais nunca foi. Os pais sempre o compararam a Tiago porque este tinha melhores notas e comportava-se melhor do que ele. Pedro não gostava de ser comparado com Tiago, mas sabia que o irmão era melhor do que ele em várias coisas e por isso invejava-o. Pedro desde muito cedo que se tornou viciado em vídeo jogos. Na vida exterior Pedro é quem rapta Inês e usa uma máscara para se esconder sem revelar a sua identidade ao irmão enquanto o ajuda a fazer os desafios. Ele faz isto para ver Tiago a precisar da sua ajuda e assim conseguir provar que é melhor que Tiago.

Conflito

Depois das personagens definidas comecei a construir os conflitos.

O conflito principal da história é o rapto da Inês causada pela inveja de Pedro. Para arranjar mais conflitos decidi criar desafios que colocassem à prova a personagem principal, criados pelo facto de Pedro ser viciado em vídeo jogos.

Outros conflitos que decidi criar dentro do argumento foram em relação aos pais dos personagens principais com eles. Os pais tratam melhor Tiago do que Pedro e por causa disso este dá-se mal com os pais chegando ao ponto de os raptar também.

Tiago como é uma pessoa menos social desconfiará de todas as personagens que aparecem na história fora do seu círculo de amigos.

Para começar a desenvolver o meu argumento eu teria que ter o conhecimento de quatro pontos essenciais: O Início, Plot Point I, Plot Point II e o Final. Isto porque a construção do meu argumento segue o paradigma clássico de Syd Field.

Finais

Depois dos conflitos definidos comecei a desenvolver o argumento.

A primeira coisa que se deve ter em conta é o final, isto porque devemos ter um caminho a percorrer, e se já tivermos o final definido, sabemos que queremos que a nossa história chegue até esse ponto. Decidi que na minha história Pedro iria morrer. Ele não poderia ficar impune depois de tudo o que fez. Mas quando Pedro morresse, Tiago não poderia saber que era ele. Pedro teria que estar quase morto para que Tiago soubesse que era ele. Deste modo, Tiago matá-lo-ia por raiva sem saber que era o irmão. Pois se soubesse que era o irmão e com a personalidade que Tiago tem, ele seria incapaz de matá-lo. O argumento termina com o casamento de Tiago e Inês.

Inícios

Depois de saber como é que ia terminar o meu argumento, tinha que saber como é que iria começar. Como Tiago foi pára-quedista pareceu-me interessante começar o filme com o seu último salto de serviço militar. Deste modo consigo dar a conhecer algumas das características de Tiago, como uma pessoa rígida e sempre muito profissional.

Plot Point I

Com o final e o início definidos era altura de trabalhar o Plot Point I que marca a passagem do primeiro para o segundo acto.

Para haver uma volta na história escolhi como Plot Point I a derrota de Tiago no segundo desafio, pois isso terá consequências bastante severas.

Plot Point II

Plot Point II é o ponto de virada que marca a passagem do segundo acto para o terceiro. Neste plot point decidi dar uma volta na história. Para o último desafio os pais de Tiago e Pedro também são sequestrados, porque vão ser precisos para o desafio que Pedro/Raptor tem em mente.

Sequência

Depois de ter o final, o Início, o Plot Point I e o Plot Point II definidos, comecei a escrever o argumento todo sintetizado por sequências. O meu argumento ficou com um total de 20 sequências que são as seguintes:

Início do Primeiro Acto

Sequência 1 – Tiago faz o último salto como pára-quedista, volta para casa e pede Inês em casamento.

Função da Sequência – Revelar Tiago como protagonista e os outros personagens. Revelar aquilo que ele fazia e um pouco da sua personalidade com a disciplina militar.

Sequência 2 – Jantar de família e discussão entre Pedro e o Pai.

Função da Sequência – Revelar a relação que existe entre os familiares e alguns aspectos da sua personalidade. Mostrar que Pedro adora video jogos e a primeira impressão do medo de Tiago.

Sequência 3 – Ponto de ataque – Inês é sequestrada.

Função da Sequência – É revelado o conflito principal da história, Inês é raptada. Primeira impressão do Raptor que revela as regras do jogo e os seis desafios.

Sequência 4 – Primeiro desafio de Tiago, ele terá que ir à Serra de Sintra e procurar por uma pessoa. Durante essa subida serão atacados por um grupo de Motards que eles terão de vencer para continuar a caminhar. Encontram a pessoa que procuram e esta entrega-lhes algo que revela o próximo desafio.

Função da Sequência – Revelar Tiago e Pedro como lutadores, Tiago é destro e Pedro canhoto e ambos são muito bons a lutar.

Sequência 5 – Tiago vê pela primeira vez o Raptor.

Função da Sequência – Tiago conhece através de um vídeo o Raptor e é revelado o segundo desafio.

Sequência 6 – Plot Point I – Tiago participa num torneio clandestino e perde.

Função da Sequência – Tiago tem a primeira consciência das suas fraquezas, ele perde no torneio e isso terá graves consequências.

Início do Segundo Acto

Sequência 7 – Por Tiago ter perdido no torneio, o Raptor faz um pequeno jogo com ele para decidir se ele quer continuar a fazer os desafios. Tiago aceita e a consequência que ele tem que pagar é a morte de Chico.

Função da Sequência – A morte de Chico.

Sequência 8 – Terceiro desafio. Nesta cena Tiago precisa de encontrar um rapaz com um tempo reduzido. Tiago corre atrás dele mas perde-o numa perseguição onde terá que enfrentar uns jogadores de futebol amigos do rapaz que ele precisa de encontrar. Tiago consegue fazer o desafio graças a Pedro que apanha o rapaz.

Função da Sequência – Revelar a ajuda de Pedro e a necessidade que Tiago tem pela ajuda do irmão, é revelado o desafio seguinte.

Sequência 9 – Inês está presa na barraca e fala com o rapaz que a guarda.

Função da Sequência – Aqui revelamos o estado em que Inês está e que será possível persuadir o rapaz que a guarda.

Sequência 10 – Mostra a ironia de Pedro e o quarto desafio. A casa de Tiago arde e ele é salvo pelo irmão.

Função da Sequência – Pedro mostra o vício do jogo e apresenta algumas semelhanças com o Raptor mas Tiago, obcecado com a sua situação, não se apercebe. É também revelado que o rapaz que eles encontraram foi morto. No desafio, Tiago não consegue lidar com tantos bandidos e mais uma vez é vencido. Pegam fogo à sua casa e ferem-lhe a mão direita. Tiago revela a razão de ter medo do fogo e não o consegue superar. É salvo por Pedro enquanto a sua casa arde.

Sequência 11 – Tiago está no hospital e os seus pais elogiam Pedro.

Função da Sequência – Enquanto Tiago recupera no hospital os pais elogiam Pedro que não aceita os elogios porque só são feitos por ele ter ajudado o irmão e não por mérito próprio.

Sequência 12 – Tiago regressa a casa do hospital e os desafios continuam, ele prepara-se para pôr à prova os seus princípios. A polícia vai a casa deles por causa da morte do rapaz.

Função da Sequência – Revelar o próximo desafio que Tiago terá que enfrentar, que neste caso irá por em causa os seus princípios. A polícia fala com eles por causa da morte do rapaz mas eles conseguem mostrar-se inocentes e são deixados em paz.

Sequência 13 – Preparação para o assalto.

Função da Sequência – Revela alguns dos contactos e negócios em que Pedro está envolvido, Tiago desconfia do irmão que o tenta tranquilizar pois fica de pé atrás com os contactos do irmão.

Sequência 14 – Tentativa de fuga de Inês, que consegue convencer o rapaz que a guarda a soltá-la por um tempo. Ela consegue fugir dali, mas apenas foge por uns metros pois é apanhada pelo Raptor.

Função da Sequência – Quase que é revelada a identidade do Raptor, ele volta a apanhar Inês, mata o rapaz que a guardava e ameaça-a.

Sequência 15 – O assalto à loja.

Função da Sequência – Tiago não consegue ir contra os seus princípios e quase falha a missão, mas Pedro mais uma vez evita isso. Não conseguem evitar confrontos com a polícia mas facilmente os resolvem. Mostra o quanto Pedro consegue ser mau e Tiago fica desconfiado do irmão.

Sequência 16 – Plot Point II – O rapto dos pais de Pedro e Tiago.

Função da Sequência – É revelado o local onde Raptor está, este raptou os pais de Tiago para poder jogar com ele o último desafio.

Início do Terceiro Acto

Sequência 17 – Cena de preparação de Tiago para o último desafio.

Função da Sequência – Revela a preparação de Tiago para salvar as pessoas que gosta. Pedro não pode ir mas apoia o irmão.

Sequência 18 – Tiago encontra uma primeira barraca, vence alguns bandidos mas a barraca explode. Tiago pensa que Inês e os pais estão lá dentro.

Função da Sequência – Revela a primeira localização falsa onde se encontram as pessoas que Tiago gosta. Ele fica com uma grande ferida na perna e fica coxo, mesmo assim não desiste do seu objectivo.

Sequência 19 – Último desafio. Tiago encontra a barraca e finalmente fica frente a frente com Raptor. Este lança o último desafio a Tiago onde ele terá que escolher entre matar um dos familiares. Tiago não aceita e luta contra ele. Tiago leva a melhor mas Raptor pega fogo à barraca, Tiago consegue salvar as pessoas que ama e mata o seu inimigo.

Função da Sequência – Tiago vence o seu medo, salva a sua família e descobre que o Raptor é na verdade o irmão que fez tudo aquilo movido pela inveja.

Sequência 20 – Última sequência – o casamento de Tiago e Inês.

Função da Sequência – Revelar que a tranquilidade voltou à vida deles e que ficou tudo bem, um ano depois.

Justificação de elementos

Porquê um filme de acção?

Decidi fazer um filme de acção porque é o género de filmes que mais gosto e que melhor conheço, é o género que me sinto mais à vontade para trabalhar. Gosto de cinema como entretenimento e é assim que eu o gostaria de fazer.

Porquê este o título para o argumento?

O Título do argumento é “Viver o Jogo”. A razão para a escolha deste título prende-se aos desafios que Pedro propõe a Tiago para que ele salve Inês. Pedro vê a vida como um jogo, cada um é uma personagem e têm que saber jogar se querem sobreviver. Nas nossas vidas também podemos assimilar esta filosofia, porque cada escolha que fazemos influencia o nosso futuro. Num jogo as decisões que tomamos fazem-nos progredir ou não, e quando perdemos voltamos a tentar para fazermos melhor. Embora haja jogos onde se perdemos é “Game Over” na vida, também há oportunidades que, se não as aproveitarmos, elas não voltam. Por isso decidi dar este título ao meu argumento, pois Tiago vive o jogo de Pedro.

Porquê os desafios?

Como Pedro gosta de vídeo jogos, pareceu-me interessante fazer com que a personagem tentasse levar a sua vida virtual para a realidade. Deste modo ele assume-se como game master num jogo e desafia o irmão a passar nos seus desafios para chegar a um fim

pretendido.

Porquê que Tiago tem medo do fogo?

Tiago teve um acidente quando era criança onde ficou preso no seu quarto a arder e foi o tio que o conseguiu salvar. A razão de ter criado este medo a Tiago foi para tornar a personagem mais humana. Todos nós temos medos e temos que os ultrapassar, pareceu-me importante desafiar o interior de Tiago para o conseguir fazer ultrapassar essa sua fraqueza.

Porque razão Raptor tem uma personalidade diferente de Pedro?

Embora sejam a mesma personagem, Pedro revela uma forma sua que ninguém conhece. Pedro não o faz para não ser reconhecido, mas sim porque é a sua forma revelada através da máscara. Pedro revela ser quem sempre gostaria de ser por de trás da máscara. Ele personifica o tipo de personagens que gosta com ironia, frieza e jogos psicológicos. A inveja que sente pelo irmão revela ainda mais esse seu lado.

Porque razão os pais também são raptados?

Para criar maior tensão e dificuldades a Tiago. Pedro rapta também os pais para usar um deles como moeda de troca pela noiva, pois sabe que Tiago nunca matará Inês. A ideia de Pedro é que o pai morra pois foi sempre ele quem mais o criticou.

O final

A cena final com o casamento um ano depois da morte de Pedro, serve para mostrar que a vida segue em frente. Embora um familiar tenha morrido, a verdade é que a vida continua para quem cá fica, e não fazia sentido para o casal não prosseguir com a sua vida.

O Início

Escrever o início deste argumento foi muito interessante porque entrevistei dois antigos pára-quedistas, um deles o Senhor Carlos Santos, pára-quedista na década de 80, e outro foi Telson Costa, pára-quedista até 2010. Ambos contaram-me as suas experiências e onde é que realizaram os saltos. Descreveram-me ponto a ponto como é que se realiza um salto. Isto permitiu-me colocar informação verdadeira de como se realiza um salto de pára-quedas militar.

12 – Nota de Intenções

12 – Nota de intenções

Eu cresci a ver filmes do Arnold Schwarzenegger, Bruce Lee, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, entre outros. Como sempre gostei deste tipo de filmes, decidi que queria escrever um argumento de acção onde poderia colocar o estilo destes actores num filme escrito por mim. Assim surgiu o meu argumento " Viver o Jogo".

Com o intuito de escrever um filme de acção e puro entretenimento, que divirta, faça as pessoas saltar das cadeiras com cenas de acção e que fiquem presos a uma narrativa onde tudo pode acontecer. Deixar o espectador a tentar adivinhar qual é que será o próximo desafio de Tiago e será que ele o vai conseguir terminar.

Este argumento foi escrito com a possibilidade de se poder criar sequelas, porque a personagem principal, pode levar a que se criem mais argumentos para uma futura continuação desta história.

As personagens principais foram criadas individualmente e cada uma tem a sua história e o seu passado. Procurei criar personagens com conteúdo dramático como por exemplo, Pedro tem inveja de Tiago, e é esta inveja que o move ao longo do filme, que o faz raptar Inês e ajudar, ao mesmo tempo, Tiago para que se possa sentir superior ao irmão. Ao mesmo tempo procura que os pais olhem para ele com outros olhos, mas não aceita que apenas o façam porque está a ajudar o irmão.

Já Tiago, é uma personagem reservada e que dedicou a sua vida a ficar mais forte para poder proteger as pessoas que gosta, mas vê que não consegue salvar todas as pessoas que sofrem por causa dele e ainda tem que lutar contra o seu medo do fogo. Neste argumento quis explorar o que de mais comum existe nos filmes de acção como as explosões, as perseguições e as cenas de luta.

Os locais escolhidos são reais com o intuito de mostrar a sua beleza e grandeza, como por exemplo a serra de Sintra, ou o profissionalismo dos nossos pára-quedistas do quartel de Tomar.

Os filmes de acção em Portugal são escassos e este meu argumento tem influências dos grandes filmes de Hollywood que custam milhões de dólares, que podem nem sempre ter a melhor critica mas enchem salas de cinemas e divertem as pessoas.

É este tipo de cinema que eu procuro escrever e fazer. Filmes que procuram levar as pessoas às salas de cinema para assistir a produtos nacionais.

Porque na vida nem tudo são dramas, acho que o cinema Português precisa de mais filmes de entretenimento.

12.1 – Clímax

Sequência 19 – Tiago e Raptor finalmente ficam frente a frente, acontece a batalha final entre os dois. Tiago tem que salvar as pessoas que gosta, para o fazer tem que enfrentar o seu medo do fogo e Raptor. Depois da luta entre os dois é revelado que Raptor é Pedro.

12.2 – Pontos de Alta Tensão

Sequência 2 – Discussão entre Pedro e o Pai.

Sequência 3 – Rapto de Inês.

Sequência 6 – Tiago perde um desafio.

Sequência 7 – A morte de Chico.

Sequência 10 – Tiago não consegue superar o seu medo e é salvo por Pedro.

Sequência 14 – Tentativa de fuga de Inês.

Sequência 15 – Assalto à loja.

Sequência 16 – Rapto dos pais.

Sequência 18 – Explosão da barraca.

Sequência 19 – Confrontação entre Tiago e Raptor.

13 – Sinopse

13 – Sinopse

“Viver o Jogo”

Tiago termina a sua carreira militar e volta para casa. A sua vida parece correr bem quando ele pede Inês, a sua namorada de longa data, em casamento.

Porém, Inês é raptada por um desconhecido mascarado e cabe a Tiago, com a ajuda do seu irmão Pedro, salvar a sua noiva e descobrir quem é este mascarado e porque razão raptou Inês.

Tiago ends his military career and goes back home. His life seems to goes well when he asks Inês, his longtime girlfriend in marriage and she accepts.

But Inês is kidnapped by a masked stranger and it's up to Tiago, with the help of his brother Pedro to save his bride and find out who this masked man is and why he kidnapped her.

14 – Personagens

14 – Personagens

Tiago Alves – Personagem principal

Idade – 30

Olhos – verdes

Corpo –Alto – 1,85 cm, com uma estatura física forte, bons músculos trabalhados.

Vida interior

Tiago Alves, personagem principal. Cresceu em Oeiras com os seus pais e irmão mais velho.

Os pais têm muitos terrenos que usam para cultivar e vender o que colhem.

Com isso ganham muito dinheiro e têm uma vida estável, onde nunca faltou nada a Tiago e ao irmão.

Na sua infância sempre foi uma criança reservada e tímida. Tinha poucos amigos mas que gostavam muito dele. Na escola primária fez um grande amigo o Chico, que juntamente com o irmão eram os melhores amigos e estavam sempre juntos.

Com 7 anos, Tiago foi de férias com uns tios. Nessas férias, a meio da noite a casa começou a arder devido a um curto circuito. Os tios de Tiago conseguiram salvá-lo quando o seu quarto já estava a arder. A partir daí, Tiago ficou com medo do fogo, não acende uma fogueira ou lareira, não acende os bicos do fogão, não consegue estar perto do fogo. Nessa altura jurou ser mais forte para poder proteger as pessoas que gostava e decidiu entrar no kickboxing.

Com 8 anos começou a praticar kickboxing juntamente com o seu irmão e Chico. Tiago sempre foi muito bom, em todos os torneios que eles participavam ganhava quase sempre, devido aos seus pesos e idades, os três participavam em categorias diferentes. Nos treinos competiam sempre entre eles para ver quem era o melhor e normalmente Tiago era quem levava a melhor, mas por vezes também perdia. Deixou o de praticar kickboxing aos 23 anos, quando foi para o exército.

Sempre teve uma excelente relação com os pais, que sempre o admiraram e sempre acreditaram que ele conseguiria ser uma boa pessoa e ter um bom futuro. Sempre ajudou em casa e sempre respeitou e tratou bem os pais.

No secundário onde Tiago seguiu a área de ciências, era um bom aluno e sempre muito esforçado. Foi aqui que conheceu Inês, apaixonou-se por ela, mas nunca soube como o demonstrar. Ele percebeu que gostava dela e curiosamente ela também gostava dele. Começaram a namorar porque ela é que tomou a iniciativa. Com os outros colegas Tiago dava-se bem, mas nunca deu grandes confianças e sempre se limitou aos amigos de infância.

Tiago foi para a universidade e tirou um curso em engenharia civil, conseguiu fazê-lo em 5 anos, e ao terminar decidiu que queria seguir para o exército. Embora os pais preferissem que ele procurasse trabalho na sua área ele queria aprender primeiro a disciplina militar e que depois procuraria trabalhar com engenheiro. Apesar de estar no exército, a sua relação com Inês manteve-se firme.

Ele vai para a tropa para cumprir a promessa que fez a si próprio de se tornar mais forte para proteger as pessoas que ama. No exército, esteve sete anos como pára-quedista, ganhou ainda mais força física e tornou-se numa pessoa ainda mais rígida e dura. Chico também foi pára-quedista com Tiago, ambos passaram por muitas coisas juntos e sempre se apoiaram. Tiago continuou a ser uma pessoa sem jeito para as palavras e quase se torna numa máquina de cumprir ordens. Mas a sua capacidade lógica e de observação fazem dele muito inteligente. Tiago nunca suportou as injustiças e luta sempre pela liberdade e pelo respeito.

Vida Exterior

Tiago acabou o seu tempo no exército e volta para casa. Ele e Inês vivem juntos e Tiago começa à procura de um novo emprego. Tiago pede Inês em casamento. Quando Inês é raptada, Tiago começa a procurar por ela com a ajuda do irmão. Ambos vão enfrentar grandes batalhas. Tiago terá que ir contra os seus princípios e cometer injustiças para conseguir salvar as pessoas que ama. Terá que enfrentar um dos seus maiores medos, o fogo. A sua relação com os pais é boa, e com Inês também, eles dão-se bem, embora Tiago seja muito mecânico no modo como fala.

Tiago tem como hobbies correr e treinar kickboxing.

Necessidade na história – Salvar Inês que foi raptada

Pedro Alves – Antagonista

Idade – 31

Olhos – castanhos

Corpo – 1,83cm, corpo médio mas definido.

Vida Interior

Pedro cresceu em Oeiras com o irmão mais novo e com os pais. Os pais têm muitos terrenos que usam para cultivar e vender o que colhem. Com isso ganham muito dinheiro e têm uma vida estável, onde nunca faltou nada a Pedro e ao irmão.

Andou nas mesmas escolas que o irmão mas sempre teve um pequeno problema, sempre gostou de jogar video jogos em demasia. Por causa disso sempre teve más notas porque se distraía a jogar em vez de estudar, os pais estavam sempre a dar-lhe na cabeça por isso. Como Pedro tem uma personalidade mais quente que o irmão, ele respondia torto aos pais, e isso fazia com que eles se chateassem e o castigassem. Pedro, por fazer muitas asneiras, levava sovas do pai e era posto muitas vezes de castigo pela mãe. Como o irmão não era castigado, Pedro ficava com inveja de Tiago, e os pais comparavam-nos tentando espevitá-lo para ver se ele fazia melhor. Mas Pedro apenas ficava com inveja do irmão e queria ser como ele.

Entrou para o kickboxing com Tiago aos 9 anos. Era bom, e também ganhava torneios. Mas nos treinos sempre que lutava contra o irmão perdia e isso deixava-o irritado e invejava o irmão por ser melhor que ele, não só na escola como também no desporto.

Continuou sempre a praticar kickboxing.

Pedro é canhoto a lutar kickboxing e sempre que conseguiu vencer o irmão foi por lutar ao contrário, pois conseguia confundi-lo, mas isso nem sempre resultava, na maioria das vezes Tiago levava a melhor.

No secundário, seguiu a área de Artes, era muito bom nos trabalhos manuais mas quando se tratava de estudar deixava sempre tudo para a última, embora conseguisse passar às disciplinas, nunca passava com grandes notas.

Quando o irmão começou a namorar com Inês, sentiu que o irmão já não lhe ligava tanto e tornou-se frio com ele.

Dava-se bem com todos da sua turma e tinha muitos amigos. Também arranjou uma namorada no secundário, a Maria.

Ao terminar o secundário, Pedro não quis seguir para a faculdade e preferiu começar a trabalhar. Começou a trabalhar com o pai nas terras, mas como o pai estava sempre a criticá-lo por não conseguir fazer nada de jeito, Pedro saiu do trabalho. Arranjou mais alguns trabalhos como caixa de super mercado e jardineiro, mas foi sempre despedido porque chegava atrasado ou esquecia-se de ir trabalhar para ficar em casa a jogar.

A relação com os pais nunca melhorou e sempre que Tiago conseguiu alcançar algo na vida, os pais mandavam-lhe isso à cara e diziam que ele se continuasse assim nunca conseguiria ser ninguém. Como Pedro só queria jogar, Maria também o deixou, e como os pais o comparavam a Tiago, diziam-lhe que ele deveria tratar a namorada como o irmão trata e para a não trocar por uns jogos na consola.

Vida Exterior

Pedro, com a inveja que tem do irmão e por ter muitos conhecidos, vai tentar fazer com que o irmão sinta que precisa dele para que se possa sentir superior. Por isso, rapta Inês e desafia o irmão a ter que fazer uns desafios para a salvar.

Os desafios partem da necessidade que Pedro tem de estar sempre a jogar jogos, mas desta vez cria um jogo na realidade.

Ao mesmo tempo, os seus pais começam a olhar para ele como uma pessoa melhor por estar a ajudar o irmão.

Ele dá-se bem com Chico, mas depois de ele e o irmão entrarem na tropa perdeu contacto com ele e nunca mais falaram.

Pedro morre no fim.

Pedro tem como hobbies o kickboxing e jogar no computador o jogo “Burning Crash” (este jogo não existe na realidade).

Inês Cabral – Namorada de Tiago, personagem secundária

Idade – 30

Olhos – Azuis

Corpo – 1,65cm, magra e bonita

Vida Interna

Inês cresceu em Algés e sempre teve uma boa infância, era uma criança feliz e que sempre se deu bem com os seus pais.

Filha única, os pais são ricos.

No secundário era uma boa aluna, frequentou a área de humanidades.

Sempre que Tiago olhava para ela, ela ria-se e ele continuava com o seu ar sério, mas que a deixava muito interessada. Ela é que se moveu para que eles comesçassem a namorar.

Ao terminar o secundário, ela tirou uma licenciatura em arqueologia.

Quando Tiago foi para o exército ela começou a trabalhar num museu de arte antiga como guia de excursão.

Vida Externa

Inês é raptada em casa quando Tiago não está.

Enquanto está em cativeiro, ela tenta fazer com que a libertem e ainda consegue fugir uma vez, mas é apanhada e voltam a prendê-la.

Inês tem uma personalidade forte e uma língua afiada e não se deixa que as pessoas sejam injustas com ela. Ama Tiago e embora ele não seja bom com as palavras ela sabe sempre o que ele quer dizer e percebe-o melhor que ninguém.

A sua relação com Pedro não é muito boa, ela tem medo que ele leve Tiago para maus caminhos, porque ele não quer fazer nada da sua vida.

Os seus hobbies são pintar quadros e desenhar.

Chico – Melhor amigo de Tiago, personagem secundária

Idade – 30 anos.

Olhos – castanhos.

Corpo – 1.74cm, estrutura média.

Vida Interior

Chico apenas viveu com a sua mãe, o pai abandonou-os quando a mãe dele ainda estava grávida, nunca chegou a conhecer o pai.

Conheceu Tiago e Pedro na escola primária, mas Tiago tornou-se o seu melhor amigo. Foi para o Kickboxing com eles os dois e saiu quando se juntou ao exército como pára-quedista com Tiago.

No secundário tornara-se num garanhão e gostava de se meter sempre com todas as raparigas, mas sempre respeitou Inês por saber que Tiago gostava dela.

No exército, ele e Tiago eram inseparáveis e passaram por muitas coisas juntos. Continuou com o seu jeito de garanhão e teve alguns problemas, mas Tiago sempre o ajudou.

Vida Exterior

Acaba o serviço juntamente com Tiago, mas não segue com ele para casa, pois tem que ir ter com umas raparigas que conhecera. A próxima vez que Tiago o vê, é quando ele morre.

Pai – personagem secundária.

Idade – 55 anos.

Olhos – Verdes.

Corpo – 1,70 cm, barrigudo.

Vida Interior

Pai de Tiago e Pedro, adora os seus filhos e a sua mulher, fez sempre tudo para que não lhes faltasse nada.

Embora admire mais Tiago do que Pedro por o que ele faz, gosta dos dois do mesmo jeito. Está sempre a refilar com Pedro para que ele faça alguma coisa porque se preocupa com o seu futuro.

Tem o seu negócio que lhe dá bastante dinheiro, mas onde ele também trabalha muito. Apenas tem a quarta classe de escolaridade, mas trabalhou muito para conquistar aquilo que tem.

Vida Exterior

Feliz por o filho mais novo sair do exército e por finalmente poder começar a procurar trabalho na sua área.

Começa a ver o filho mais velho com outros olhos quando este começa a ajudar o irmão. Também é raptado.

Mãe – personagem secundária.

Idade – 54 anos.

Olhos – Castanhos.

Corpo – 1,55 cm, magra.

Vida Interior

Mãe de Tiago e Pedro, ajuda o seu marido no negócio das terras, faz a gestão dos contractos com as empresas e com os trabalhadores que trabalham para eles.

Tem a sexta classe e juntamente com o marido, sempre lutou muito e conseguiu conquistar o que hoje tem.

Ama os seus filhos e embora não concorde com o que o Pai diz a Pedro, ela acredita que é para o melhor dele e não defende o filho, também para não desrespeitar a autoridade o marido.

Vida Externa

Contente por ter outra vez o filho mais novo perto dela, está desejosa de ser avó. Fica orgulhosa quando o filho mais velho consegue elogios vindos do pai.

Também é raptada.

15 – Conclusão

15 – Conclusão

Depois de toda a pesquisa feita e de a ter aplicado conclui que ter uma metodologia de trabalho com base em elementos retirados de vários autores ajuda a criar vários pontos de vista na produção de um argumento. Cada autor tem a sua filosofia e foi possível retirar o que cada um deles tem de melhor.

Escrever um argumento é um processo demorado e bastante trabalhoso mas com uma metodologia baseada em pontos individuais torna o processo de escrita mais fácil. Sem a pesquisa prévia que realizei e se não a tivesse aplicado não conseguiria escrever um argumento sucinto com personagens que tenham densidade dramática.

A criação das personagens com uma base biográfica ajuda na criação da história porque são eles que fazem a história, a história não se inventa.

Não andei perdido dentro do meu argumento porque criei uma base com pontos de referência como o final, o início e os plot points I e II. A construção do argumento seguiu uma linha direita e nunca me perdi no caminho, soube sempre que caminho deveria seguir. É possível facilitar a escrita de um argumento, mas existem vários elementos que tornam a sua escrita mais rica.

Um dos pontos mais complicados é a escrita de bons diálogos, existem várias regras que facilitam a sua escrita mas para mim, foi o mais complicado de criar, porque o diálogo tem que mostrar as emoções, revelar as personagens e fazer a história progredir mas não podem revelar demasiada informação ao espectador, se não corta o interesse de cada diálogo.

Conclui que é possível escrever um argumento interessante para um filme de acção e com personagens interessantes, porque nem todos os filmes de acção têm personagens “ocas” ou iguais, como podemos ver sobretudo nos filmes sobre super-heróis.

As minhas personagens destacam-se com personalidades conturbadas e fraquezas que precisam de melhorar, não são perfeitos, em luta também perdem, são humanos.

Com a escrita desta Tese, concluí que é possível criar uma metodologia que facilita a sua escrita, mas só com a metodologia não é possível escrever um bom argumento, é preciso ter imaginação para criar conflitos interessantes entre as personagens, criar cenas e sequências interessantes.

16 – Bibliografia

16 – Bibliografia

COMPARATO, Doc, ***Da Criação ao Guião***, Pergaminho, 1993.

NOGUEIRA, Luís, ***Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos***, Livros LabCom, 2010.

CORDEIRO, Edmundo, ***Géneros Cinematográficos***, Edições Universitárias Lusófonas, 2007.

COOPER, Pat & DANCYGER, Ken, ***Writing the Shot Film***, Elsevier Focal Press, 2005.

V.SWAIN, Dwight & R.SWAIN, Joye, ***Film Scriptwriting***, A Practical Manual, 1988.

DANCYGER, KEN & RUSH, Jedd, ***Alternative scriptwriting***, Successfully Breaking the Rules, 2002.

MESQUITA, Raúl, DUARTE, Fernanda & VIEIRA, Pedro, ***Dicionário de Psicologia***, Plátano Editora, 1996.

READMAN, Mark, ***Teaching Scriptwriting, Screenplays and Storyboards for Film and TV Production***, Series Teaching Film and Media Studies, 2003.

FIELD, Syd, ***The Screenwriting Workbook***, Dell Publishing, 1984.

VIVEIROS, Paulo, ***A Imagem do Cinema, História, Teoria e Estética***, Coleção Imagens, Sons, Máquinas e Pensamentos, 2003.

ROUDINESCO, Elisabeth & PLAN, Michel, ***Dicionário de Psicanálise***, Editorial Inquérito, 1997.

KLEIN, Melanie, ***Envy and Gratitude***, And Other Works, 1946 - 1963

Anexo – Argumento “Viver o Jogo”