

Blake Snyder

15 Beat Sheet

Estrutura narrativa



Beat Sheet de 15 beats do Blake Snyder

**Quais são os Beats
para Blake Snyder?**

Uma das maiores resistências com a estrutura proposta por Blake Snyder é que além do número alto de beats propostos (são 15), Snyder ainda delimita exatamente onde, em páginas, esses beats devem estar.

A lista abaixo, mostra os beats da estrutura e o número ao lado indica a sua localização em m roteiro de 110 páginas.

Os 15 Beats

1. Imagem de abertura (1)
2. Tema declarado (5)
3. Configuração (1-10)
4. Catalisador (12)
5. Debate (12-25)
6. Dívida em dois (25)
7. História B (30)
8. Diversão e jogos (30-55)
9. Ponto médio (55)
10. Os bandidos se aproximam (55-75)
11. Tudo está perdido (75)
12. Noite Escura da Alma (75-85)
13. Dívida em três (85)
14. Finale (85-110)
15. Imagem final (110)



ATO 1



Imagem de Abertura (Opening Image) 1º Página do roteiro



A primeira imagem vista, aquela que define o clima, tom e estilo da história. Uma polaroid do problema do personagem principal, antes que a história comece.

Esse beat tem um espelho, o último beat, a Imagem Final, que, em geral, é o exato oposto da Imagem Inicial.

A ideal é que assim eles funcionem como epílogo e prólogo da história, evidenciando imagneticamente a transformação ocorrida ao longo da trajetória.

Tema Declarado (Theme Stated) (5^o página do roteiro)



**Acontece dentro do Set up/ Apresentação.
É um momento onde alguém, em geral não
o próprio personagem, levantará uma
pergunta ou fará uma afirmação que
define a premissa temática.**

**O protagonista pode até ouvir a questão
ou a afirmação, mas não a compreende,
pois ainda não passou pela
transformação que o fará compreender.**

**O tema dá o sentido mais profundo sobre
o que é a história.**

Apresentação (Set Up) (páginas 1 ao 10)

A introdução do mundo e do personagem, em geral, ocupa as primeiras 10 a 12 páginas do roteiro, um equivalente ao Mundo Comum na Jornada do Herói.

Apresenta a situação inicial, as falhas do protagonista e planta informações que serão trabalhadas ao longo do roteiro.

Para Blake Snyder, a estrutura de três atos é uma variação da dialética hegeliana, sendo o Primeiro Ato equivalente à Tese.



Catalisador (Catalyst) (página 12)

Se no Setup, o roteirista constrói um mundo, é como Catalisador que este mundo vem abaixo. O catalisador é um gatilho que inicia a trama.

O mundo de antes não é mais o mesmo, a mudança está em andamento. Equivalente ao Incidente Incitante para Mckee ou Syd Field.



Debate (Debate) (página 12 a 15)

O momento entre o catalisador e o fim do primeiro ato. O intervalo necessário para que o protagonista reflita, duvide, pondere e debata sobre a mudança e decida efetivamente agir.

Se encaixa na “recusa do chamado” ou na “consulta com o mentor” dentro da jornada do herói.



Quebra para o Segundo (Break Into Two) (página 25)

A quebra de ato é o momento onde nós deixamos o velho mundo, a tese para trás e entramos em mundo invertido, sua antítese.

Mas como os dois mundos são tão distintos, o ato de efetivamente entrar no Segundo Ato deve ser definido. Sendo este o momento de transição, o início da aventura.



ATO 2



Trama B (Story B) (página 30)



Começa trama secundária, que será executada paralelamente à "Trama A". Se entrelaçará com a trama principal ao longo do resto do filme. É um respiro da trama principal, e pode trazer novos personagens e conflitos.

O tema e a jornada interior do personagem tendem a ser explorados aqui. Geralmente é aqui que os relacionamentos entre personagens são desenvolvidos, assim, a Trama B é frequentemente chamada de "love story", mas não são exclusivamente relacionamentos amorosos, pode ser entre pai/mãe e filha, entre irmãos, entre mentor e aprendiz. Ajuda a não deixar tão visivelmente demarcada a passagem para o segundo ato.

Diversão e Jogos (Fun and Games) (página 30-55)



A promessa da premissa, o coração do filme. Isto é, quando o personagem principal explora o novo mundo e o público é entretido pela premissa que lhes foi prometida.

É um momento de diversão, onde a premissa se materializa, mas ainda sem grandes riscos, já que até a chegada do Midpoint, as apostas não são tão altas. Insira enigmas, intrigas, investigações, aventuras, como por exemplo, em Matrix temos o treinamento de Neo.

Midpoint (Página 55)



O ponto que divide às duas metades do roteiro, bem no meio do segundo ato. Os Jogos e Diversão acabaram. Aqui os problemas de verdade eclodem, tornando-se mais focalizados, mais sérios, mais importantes e urgentes.

O pico dramático até então do personagem e da trama. Dependendo da história, este momento é quando tudo é "ótimo", apesar de, em geral, apresentar uma falsa vitória ao protagonista, ou tudo é "horrível" com o mundo ruindo ao seu redor. O personagem principal ou recebe tudo o que ele pensa que quer (falsa vitória) ou perde tudo o que pensa que quer (falsa derrota).

É o momento em que a trama muda totalmente de direção. O relógio começa a correr, os riscos são altos e o esperado beijo do casal acontece.

Os Caras Maus se Aproximam (Bad Guys Close In) (páginas 55-75)



Tudo parece bem, o inimigo- seja uma gangue, uns caras maus, um vilão, um fenômeno natural, uma coisa- parece derrotado, o protagonista e sua equipe estão em harmonia. Neste ponto, os Caras Maus resolvem se reagrupar e atacar com mais força.

Também é o ponto em que divergências, dúvidas e inveja começam a desintegrar o time do herói. As forças que se alinham contra o herói, interna ou externamente, fecham o cerco.

O mal não irá desistir e o herói não tem como fugir. Em algumas tramas o próprio herói pode se prejudicar de alguma forma. É o momento que questões internas, dúvidas e divergências acontecem.

Tudo está perdido (All Is Lost) (página 75)



Como o seu protagonista vai sair dessa situação? Esse é o questionamento que o espectador deve se fazer nesse momento.

O momento oposto do MidPoint "horrível" / "ótimo". O momento em que o personagem principal percebe que perdeu tudo o que ganhou, ou tudo o que eles têm agora não tem sentido.

O objetivo inicial agora parece ainda mais impossível. Em geral, envolve o que Snyder chama de "Bafo da Morte", que é a morte, quebra, perda de alguém ou alguma coisa muito importante para o protagonista. Pode ser físico ou emocional, mas a morte de algo velho, o sentir dessa "baforada da Morte" é o que ajudará no processo de renascimento do protagonista.

Exemplos, o casal se separa, herói é capturado ou cai em uma armadilha, é o ápice das coisas negativas.

Noite Escura da Alma (Dark Night of the Soul) (páginas 75-85)



O personagem principal chega ao fundo do poço. É o momento “Por que me desamparaste, Senhor?” Um lamentando pela morte do seu sonho, da sua meta, de um personagem, do seu mentor, do amor de sua vida, etc.

Pode ser um momento rápido, de 5 segundos ou 5 minutos, mas é primordial para que o herói se reerga e encontre sua força interior para superar seu problema.

Quebra para o Terceiro (Break into Three) (página 85)

O protagonista tem uma nova ideia, inspiração ou estratégia para resolver tanto a Trama A, quanto a B.

Nesse momento as tramas A e B se encontram, a trama B ajuda na solução da trama A. Agora o protagonista acorda e sabe o que fazer e é colocar o novo plano em ação.



ATO 3



Final (Finale) **(páginas 85-110)**

O terceiro Ato. O plano traçado anteriormente, é colocado em prática, o protagonista incorpora o Tema, que agora faz sentido para ele. Com tudo isso em ação, não só o herói triunfa, como muda a ordem do mundo, deixando o mundo antigo para trás e erguendo um novo mundo.

Aqui é o clímax do filme a batalha principal. A situação apresentada anteriormente é resolvida. Os vilões são derrotados, o novo mundo é construído.



Imagem Final (Final Image) (página 110)

O oposto da imagem inicial. A prova visual da mudança do protagonista e do seu mundo. Como em um espelho, o protagonista já viveu toda a transformação durante a história. Nessa parte é apresentada o final da história e o arco do seu protagonista.

Essa estrutura é feita depois do argumento e antes da escaleta



Escreva seu projeto!

ATO 1

1 - Imagem de abertura (1)

2 - Declaração do tema (5)



ATO 1

3 - Apresentação (1 - 10)

4 - Catalizador (12)



ATO 1

5 - Debate 12 -25)

6 - Quebra do primeiro ato (25)



ATO 2

7 - Trama B (30)

8 - Jogos e Diversão (30-55)

ATO 2

9 - MidPoint (55)

**10. Os caras maus se aproximam
(55-75)**



ATO 2

11. Tudo está perdido (75)

12. Noite escura da alma (75-85)

ATO 3

13. Quebra para o terceiro ato (85)

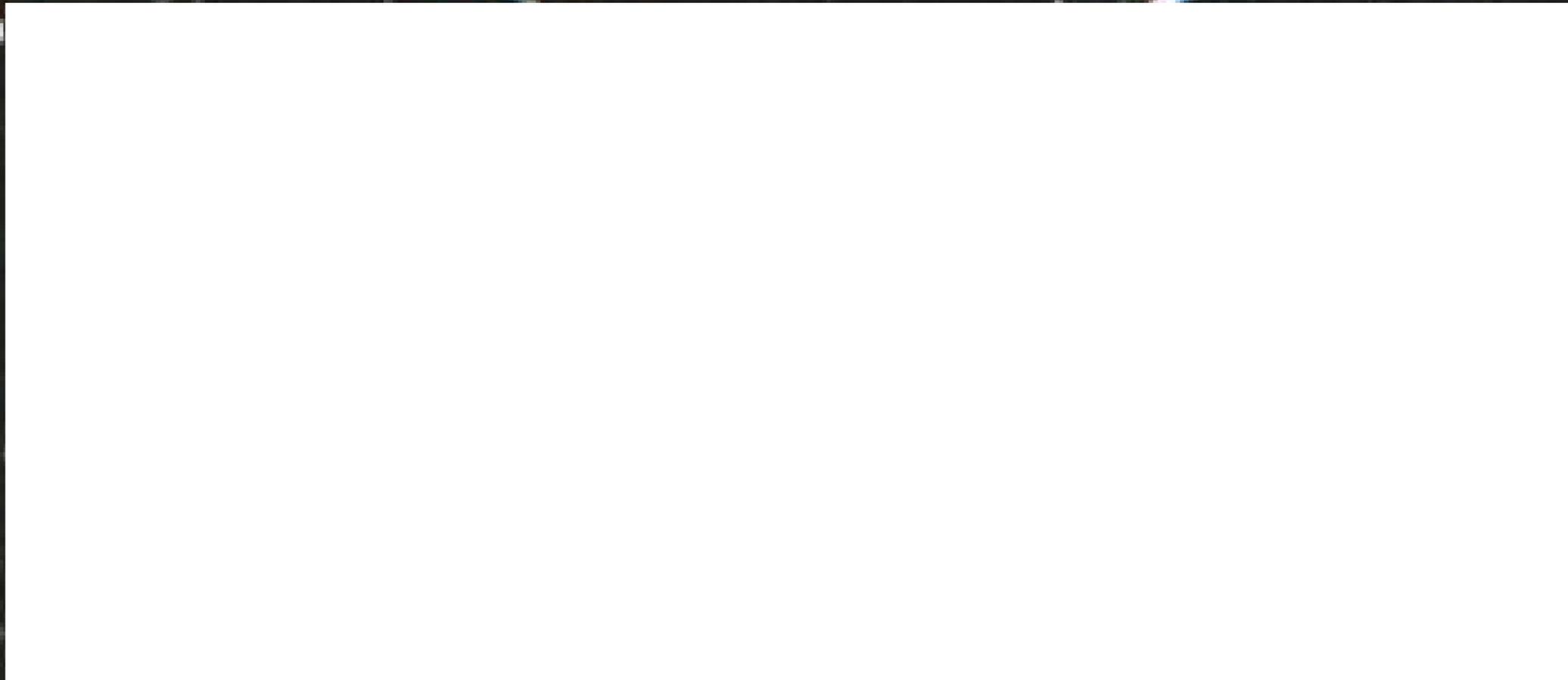


14. Final (85 - 110)



ATO 3

15. Imagem final (110)



Ainda tem dúvidas?

Confira alguns vídeos:

Os 15 passos do BEAT SHEET

Carol Santoian

Screenwriting Fundamentals:

Blake Snyder's Beat Sheet

Moviola



Gostou do nosso conteúdo?



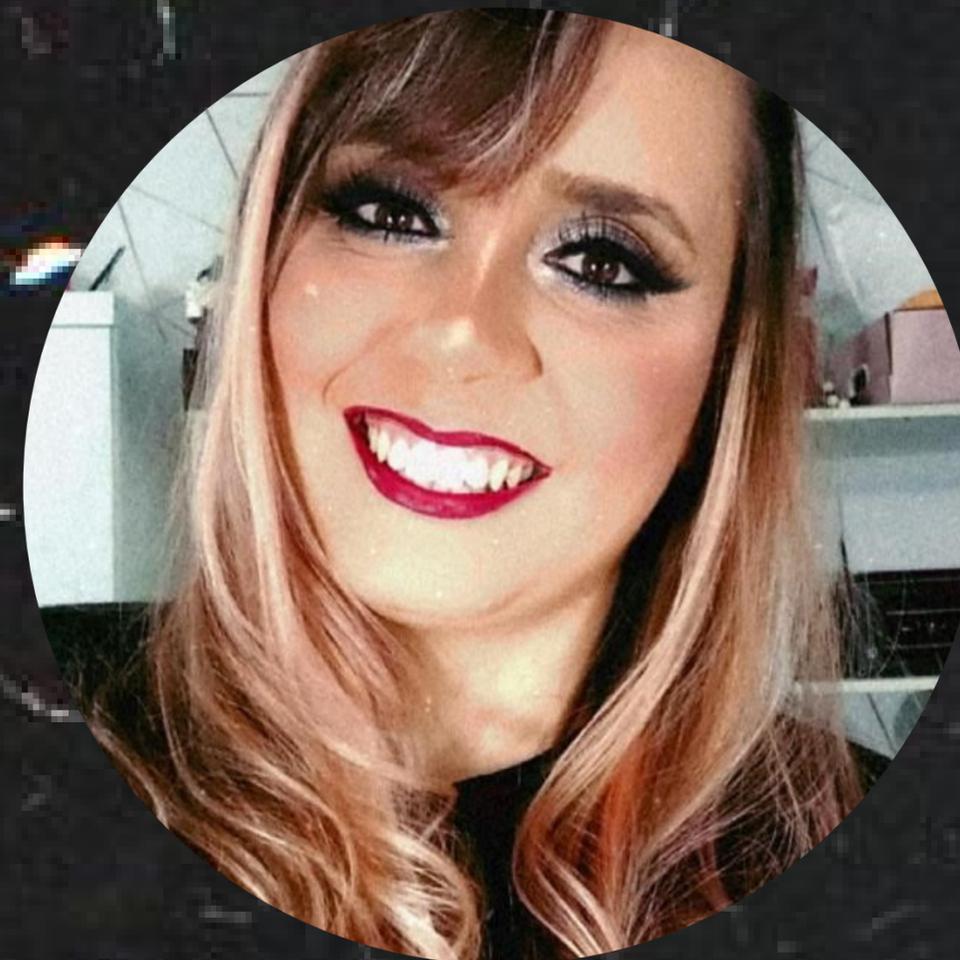
Conheça nossas redes sociais



Roteiros e Narrativas



Roteiros e Narrativas



Gaby Castro

