

DIA 1

Introdução aos FILMES e à TEORIA

5 agosto, quarta-feira, das 10h às 12h30

INTRODUÇÃO À NOVA CIÊNCIA

A Semiótica Narrativa e das Paixões, criada por A. J. Greimas, tem como fundamento teórico científico o Percorso Gerativo do Sentido.

O sentido (do personagem) é formado a partir de uma relação paradigmática em três níveis; que vai de um nível mais simples, do “discurso”, onde estão as ações e os diálogos, passando por uma camada mais profunda, nível “narrativo”, onde estão os modos de existência, e um terceiro nível mais profundo ainda, chamado de “fundamental”, onde estão as potências dos personagens em forma de Simulacros Existenciais.

A linguagem do cinema é formada por três sistemas semióticos: o da “fotografia”, que se relaciona com as cores, enquadramento e elementos de direção de arte, o da “montagem”, que leva em conta o tempo, o som e o ritmo, e o terceiro sistema é o do “roteiro”, que se relaciona com o universo do personagem e suas ações.

O workshop, aplicado aos roteiros de “Coringa” e “Roma”, aborda os aspectos do personagem, suas ações, emoções e falas. Nossa abordagem é apenas no “significante” personagem. Na “coisa em si”.

Serão utilizados como referências os filmes “Gravidade”, “Melancolia”, “Relatos Selvagens”, e as séries “Game of Thrones”, “Big Little Lies” e “Westworld”.

Esta teoria só foi possível porque a Semiótica das Paixões inovou ao “inserir” o personagem na narrativa. Agora, o agir, as ações, é regido pelo sentir do personagem, e seu “arco” é formado por pontos de “parada”, que forçam um ponto de virada na história e nas emoções dos personagens.

INTRODUÇÃO AOS CONCEITOS DA TEORIA: Sete Esquemas Teóricos, para o personagem e para a estrutura narrativa

1 – Programa Narrativo: sujeito – objeto – destinador – três atos (contrato, manipulação e sanção)



- 2 – Destinador: doador de objeto mágico, saber ou poder
- 3 – Ponto de Virada: Acontecimento Extraordinário
- 4 – Simulacro Existencial: a busca de “potência”
- 5 – Esquema da Surpresa: espera do inesperado
- 6 – Dano e Fratura: o sofrimento do personagem
- 7 – Cólera e Vingança: as paixões afetando os personagens

