

JORNADA DO HERÓI EM 12 PASSOS

PROJETO			
AUTOR		DATA	

ATO UM

A função do primeiro ato é apresentar o personagem principal em seu universo cotidiano, além de introduzir um problema que a princípio ele não sabe como resolver. O protagonista precisa ser forçado a mudar, a buscar respostas, a conseguir novas ferramentas e enfim, sair de seu mundinho para conquistar seu objetivo.

1. MUNDO COTIDIANO

Apresente o personagem em sua vida cotidiana, deixando bem claro quais são os principais traços de sua personalidade. Mostre quais são suas qualidades e também, os seus defeitos, medos e fraquezas que ele terá que enfrentar durante a história.

2. CHAMADO À AVENTURA

Introduza um problema ou uma nova oportunidade que deixe seu protagonista em conflito. Deve ser algo que ele não possa ignorar e que não possa resolver usando os métodos que costuma usar em sua vida cotidiana.

3. RECUSA AO CHAMADO

O protagonista não quer sair de seu status quo e recusa o chamado. Dê uma pista ao público do porquê dessa recusa, se é medo, descrença ou comodidade. Essa recusa deixará bem claro quais são os limites do personagem que mais à frente ele será obrigado a confrontar.

4. ENCONTRO COM O MENTOR

Introduza um mentor na vida do protagonista. Não precisa ser alguém sábio e mais velho, apenas alguém que possa lhe dar uma informação importante, um incentivo moral ou um treinamento. Mais capacitado, o herói aceita embarcar na aventura.

ATO DOIS

No segundo ato o protagonista entra num mundo desconhecido onde as regras do mundo anterior não se aplicam. Ele enfrentará diversos testes e confrontos, falhando e aprendendo. Ele vai conhecer mais a fundo seus inimigos e aliados, além de conhecer também a si mesmo. Ele vai confrontar tudo aquilo que sempre o amedrontou. É preciso deixar claro o que está em jogo, quais são as consequências caso o protagonista não consiga atingir seu objetivo.

5. CRUZAMENTO DO PRIMEIRO PORTAL

Mostre como é o novo mundo e como seu personagem se comporta nele. Use comparações com o mundo cotidiano para destacar suas diferenças.

6. PROVAÇÕES, ALIADOS E INIMIGOS

Crie testes e problemas para seu herói. Introduza seus inimigos e aliados, mostrando como eles impactam o herói. Ele pode falhar nos testes ou obter pequenas vitórias, o importante é mostrar que ele está aprendendo as regras desse novo mundo e mudando a si mesmo.

7. APROXIMAÇÃO

Mostre como o herói mudou depois de ser exposto aos desafios do novo mundo e como ele se aproxima de seu objetivo.

8. PROVAÇÃO DIFÍCIL OU TRAUMÁTICA

Esse é o grande momento do roteiro, onde o protagonista finalmente enfrenta o maior desafio ou maior inimigo já com mais conhecimentos sobre o novo mundo e também, sobre si mesmo. Ele pode vencer ou não, o importante é como essa batalha vai mudá-lo profundamente. Uma grande derrota nesta etapa mostra, até mesmo para o personagem, o quanto ele desejava

ATO TRÊS

O protagonista volta ao mundo cotidiano, mas agora ele está diferente, influenciado pelos aprendizados e personagens do novo mundo. Ele terá mais uma chance de finalmente vencer seu grande inimigo e assim, atingir seu objetivo principal. Na etapa final, fica claro que o objetivo era apenas um pretexto para o crescimento pessoal do protagonista, que agora tem mais controle sobre diversos aspectos de sua vida, não apenas aquele ligado ao objetivo inicial.

9. RECOMPENSA

Como recompensa pela batalha, o protagonista ganha um elixir, que pode ser metafórico ou não. mostre como ele lida com esse elixir.

10. O CAMINHO DE VOLTA

O protagonista inicia seu caminho de volta ao mundo comum, agora uma nova pessoa. Mostre como ele enfrenta ou enxerga as antigas situações, usando os aprendizados do mundo novo.

11. RESSURREIÇÃO DO HERÓI

O protagonista tem a oportunidade de confrontar seu grande inimigo mais uma vez, dessa vez numa batalha definitiva, onde finalmente consegue vencer.

12. REGRESSO COM O ELIXIR

O protagonista retorna ao mundo comum com a resposta para seus problemas, factuais ou emocionais. Não só o incidente inicial se resolve como outros aspectos de sua vida melhoram.