

Teorias da história e da narração da história

Eric Miller, PhD

Tradução: Paulo Bocca Nunes

Este texto pede, e começa a responder, questões como: O que é uma história? Como definir a história e a narrativa? Quais são os sete elementos de uma história? Quais são alguns tipos de histórias? O que torna histórias e histórias excelentes, divertidas, significativas e memoráveis? Como vários estudiosos, psicólogos e culturas viram histórias e narrativas? Quais são algumas das funções de histórias e narrativas nos indivíduos e na sociedade?

“História” pode ser definida como uma série de eventos.

A “narração de histórias” pode ser definida como, relacionando uma série de eventos.

“História” e “narrativa” significam o mesmo. “Narrativa” é simplesmente um termo mais acadêmico do que “história”. Em uma história, a causalidade está envolvida de alguma maneira (ao longo das linhas: A leva a B, B leva a C, C leva a D, etc.).

História e narração de histórias podem ser consideradas como tipos de jogo. Estudantes de antropologia do jogo postularam que três condições a serem satisfeitas para que uma atividade seja considerada como peça, é que a atividade seja feita:

- em um horário especial
- em um espaço especial
- apenas por diversão

O jogo apresenta um modelo do passado e um modelo para o futuro. Dois tipos de jogo são

- Arte (que envolve a criação de beleza através da colaboração)
- Jogos (que envolvem regras e competição)

As histórias são peças de arte e podem servir de base para jogos.

Podemos estudar como uma história é contada/realizada/apresentada (análise de apresentação). E podemos estudar o conteúdo real da história (análise de conteúdo).

Uma distinção pode ser feita entre a narrativa real e a apresentação de uma história através de outros meios. A diferença é que, na narração de histórias atual, os contadores e os ouvintes podem dar um retorno instantâneo e contínuo uns aos outros. Mesmo fazendo filmes (ou outras gravações, ou livros) não são narrações de histórias reais, muitas vezes falamos de contadores de histórias cinematográficos. Para sermos mais

Título original: Theories of Story and Storytelling
Autor: Eric Miller, PhD. January 2011.

Disponível em

<http://www.storytellingandvideoconferencing.com/67.pdf>

Acesso em 18 de janeiro de 2018.

Tradução: Paulo Bocca Nunes

(escritor, contador de histórias, professor de Língua Portuguesa, Mestre em Letras Cultura e Regionalidade. Mais informações em www.pauloboccanunes.com).

OBSERVAÇÕES

1. O texto foi encontrado na internet e traduzido sem fins lucrativos.
2. O único objetivo de traduzir o texto é disponibilizá-lo em língua portuguesa e, dessa forma, compartilhar o conhecimento sobre o tema ou assunto para pessoas que tenham interesse.
3. Os Artigos Traduzidos não fazem parte de uma revista eletrônica, nem possui ISBN. Trata-se apenas de uma forma de identificar o seu objeto de texto.
4. A autoria do texto original, em inglês ou espanhol, será preservada bem como a identificação do site em que foi encontrado o texto.
5. Não nos responsabilizamos caso o artigo original ficar indisponível no endereço eletrônico que indicamos. Essa possibilidade pode ocorrer e isso foge da nossa competência.
6. Buscou-se fazer uma tradução a mais próxima possível do texto original, sem fazer adaptações.
7. Quando houver necessidade de esclarecimentos em alguma parte do texto, haverá anotações de rodapé com a observação (N.T.), creditada ao tradutor.
8. Solicita-se que, caso for usado este artigo para qualquer fim, sejam feitas as referências ao autor do texto original, o título original, bem como ao tradutor e o endereço eletrônico em que estará disponibilizado tanto o texto original quanto o texto traduzido.

ESCLARECIMENTO DE TRADUÇÃO

1. Optamos por traduzir a palavra "storytelling" para "contação de histórias" para sugerir a ideia de contar uma história usando palavras faladas de forma performática, ou em caso de contar através de linguagem de sinais ao vivo que por si só já é performática. Também pelo fato de nos referirmos a "contador(a) de histórias" (storyteller) como aquela pessoa que se dedica à "contação de histórias".
2. Em alguns textos, há expressões que traduzidas ficam: "narrativas orais", "narradores orais", "tradições orais" ou qualquer outra expressão que esteja relacionada a esse tema. A tradução será de acordo com o contexto.

exatos verbalmente, podemos dizer que os cineastas (e romancistas, etc.) estão apresentando uma história.

É discutível se a narrativa real ocorre ou não ocorre através de situações mediadas, como telefone ou videoconferência. Alguns puristas acham que, para que um evento seja considerado uma *narração de histórias real*, os participantes precisam estar fisicamente presentes uns com os outros. No entanto, à medida que o nível de interatividade em um evento de comunicação mediado eletronicamente aumenta (especialmente em termos de retorno imediato e representação de áudio e vídeo dos participantes), o evento pode tornar-se mais uma contação de histórias.

Projeção, identificação, empatia, imitação e imaginação são processos importantes quando se trata de pessoas e histórias. As pessoas se projetam em personagens da história. Eles se identificam com os personagens. Eles sentem empatia com os personagens. Isso ocorre através do uso da imaginação do ouvinte. O ouvinte pode então imitar o personagem.

Cada cultura tem formas tradicionais e convencionais de sinalizar que uma história está começando e terminando. Em inglês, um caminho é – “Era uma vez” e “Eles viveram felizes para sempre”.

Alguns contadores de histórias gostam de comentar e contar a moral de uma história. Outros gostam de deixar a história falar por si mesma e permitir que os ouvintes façam as suas próprias interpretações e entendimentos.

Narradores frequentemente alternam entre:

- Narrar uma história e entrar em personagem (interpretando os personagens, falando os diálogos).
- Falando e cantando.
- Fala conversacional normal e movimento; fala estilizado (exagerada, rítmica, etc) e movimento.
- Contar no tempo passado e no tempo presente.

Quais são alguns usos de histórias?

Histórias podem:

- Dar sentido à vida, expressar valores, ensinar os jovens e transmitir cultura.
- Conectar elementos em si mesmo, experiência e vida.
- Conectar um passado para outro (indivíduo ou grupo) e para outras culturas.
- Dar uma sensação de totalidade, que os pedaços da vida de uma pessoa se encaixam e se somam a algo.

O que torna um evento narrativo ótimo, divertido e significativo?

Ouvintes são atraídos e se sentem envolvidos e engajados. Eles se relacionam com o conta e com o que está sendo dito. Eles se esquecem deles mesmos e se envolvem nos esforços, lutas e estilos comportamentais dos personagens. Eles se colocam no lugar dos personagens; eles se relacionam com situações e decisões dos personagens, nos níveis de sentimento (emoção) e intelecto (pensamento). A história é importante para o contador e os ouvintes. O estilo de contar é vívido e claro – o projeto da narração de histórias (da forma e do conteúdo) está em sintonia com os tempos.

Tensão Dramática

Tensão dramática resulta quando os membros da audiência esperam que algo aconteça. Contadores de histórias qualificados sabem levantar e manipular tais expectativas. Algumas expectativas são construídas em certas culturas, através de convenções e tradições. Outras expectativas são universais para os seres humanos.

Onze elementos da história

- 1) Personagens (decisões e continuidade).
- 2) Lugar.
- 3) Tempo (contínuo, ou saltos, *flashbacks*)
- 4) Enredo (também conhecido como trama).
- 5) Elementos sensoriais: cheiros, sabores, cores, texturas, etc.
- 6) Objetos, tais como: vestuário, um traje, um pedaço de tecido.
- 7) Gestos físicos e atitudes dos personagens.
- 8) Emoções na história (para os personagens, o caixa e os ouvintes).
- 9) Ponto de vista do narrador (quem está contando a história? A história é contada por um personagem da história? Está claro quem o público-alvo pode ser?)
- 10) Tom de voz do narrador, atitude, estilo (casual, formal, outro?).
- 11) Tema (Significado, moral, mensagem, ideia).

Os elementos 1-10 combinados produzem o elemento 11.

Momentos de decisão são cruciais em histórias, como na vida. A natureza de um personagem é exposta (ou auto-criada) através de suas decisões e ações. Ou seja: o caráter de uma figura se manifesta e se expressa, está incorporado em suas decisões e ações. Essas decisões e ações formam partes importantes do enredo, o enredo.

Três tipos de histórias

- Histórias de experiência pessoal
- Histórias tradicionais
- Histórias criadas.

Geralmente, histórias criadas envolvem uma mistura de elementos de histórias de experiência pessoal e histórias tradicionais.

Com relação às histórias de experiência pessoal: Por que as pessoas se lembram e decidem compartilhar certas experiências? Que eventos tendem a ser considerados significativos o suficiente para que alguém faça uma história deles? Contar uma história envolve expressar pontos de vista – que um evento é significativo e como se sente a respeito. Assim, contar uma história é um ato de persuasão moral. Se o contador e os ouvintes concordarem que vale a pena contar uma história, e que ela tem um certo ponto e significado – eles são membros de uma comunidade juntos.

Tipos de histórias tradicionais incluem:

- Contos populares
- Lenda
- Épico
- Mito

Os contos populares tendem a ser atemporais e sem lugar, com personagens que são bem conhecidos em uma cultura. Um tipo de conto popular é um conto de fadas – contos de fadas têm um elemento mágico.

As lendas são histórias históricas, que ocorreram em um determinado lugar, muitas vezes no passado distante, com algum elemento divino.

Epopeias são longas histórias que contam sobre as aventuras de heróis / heroínas enquanto viajam de um lado o outro da Terra. Os épicos tendem a ser enciclopédicos, servindo como compêndios de muitos aspectos de uma cultura, e frequentemente terminam com o herói / heroína fundando uma nova instituição (até mesmo uma nação).

Mitos são histórias sobre personagens divinos. Os mitos frequentemente dizem respeito à criação do mundo físico e ocorrem antes da história humana. Os contadores de histórias às vezes revelam – em personagens e em membros da audiência – sentimentos míticos na vida cotidiana e na experiência.

Essas categorias (ou gêneros) da história foram inventadas, parece, na Grécia antiga, e foram adotadas pelas culturas europeia e norte-americana. Outras categorias de histórias existem em outras culturas. É uma boa ideia sempre ver quais categorias de histórias existem em uma cultura, em vez de impor categorias de fora. As pessoas podem se beneficiar inventando e/ou desenvolvendo suas próprias teorias de história (veja abaixo).

A personificação (também conhecida como antropomorfismo) é uma ferramenta importante para contar histórias. Isso envolve projetar características e qualidades humanas – como pensamentos, emoções, desejos, sensações, gestos físicos e fala – em animais, outros seres não humanos, fenômenos naturais, objetos inanimados e até mesmo ideias abstratas. O termo antropomorfismo é derivado de duas palavras gregas: *anthropos*, que significa humano; e *morph*, que significa forma ou forma.

Outra ferramenta de contar histórias é projetar aspectos da vida contemporânea em ocorrências em períodos anteriores.

Teorias da História incluem

- 1) Teoria de Fragmentação e Totalidade de Vladimir Propp.
- 2) A teoria da jornada heroica e revitalização comunitária de Joseph Campbell.
- 3) A teoria da integração psicológica de Carl Jung.
- 4) A teoria do “The Well-Play Play” (Conflito, Crise e Resolução).
- 5) A teoria dos personagens que querem as coisas, de Bob McGee.
- 6) Teoria Aristotélica da Catarse.
- 7) A teoria indiana dos Rasas.

1

A teoria de Vladimir Propp (Propp 1928) afirma que uma história (especialmente um conto popular) é composta de três estágios (ele era russo):

- a) Casa pacífica,
- b) Ruptura da casa, muitas vezes aparentemente causada por uma figura de vilão.
- c) O membro da casa destruída segue o vilão, derrota-o e restabelece a casa.

2

A teoria de Joseph Campbell (Campbell 1949) também afirma que uma história (especialmente uma lenda heroica) é composta de três estágios (ele era dos EUA):

- a) A comunidade do herói/heroína é monótona e estéril. (Por exemplo: as pessoas são incapazes de ter filhos, não há chuva, etc.)
- b) O herói/heroína faz uma jornada, obtém um objeto sagrado e
- c) Retorna à comunidade com o objeto sagrado, revitalizando assim a comunidade.

3

A teoria da integração psicológica de Carl Jung – que ele frequentemente chamava de “Individuação” (a criação de um indivíduo) – afirma que as histórias são compostas de dois estágios (ele era da Suíça):

- a) Os elementos estão separados.

b) Elementos são integrados.

Essa abordagem envolveu a visualização de aspectos da existência como elementos masculinos e femininos, que simbolizam os aspectos da personalidade de cada indivíduo (nível micro) e os aspectos da natureza (nível macro). Por exemplo: O mar pode simbolizar o elemento Feminino e a terra pode simbolizar o elemento Masculino. O dia e a ação podem simbolizar o elemento *Male*; e a noite e a regeneração do sono e do repouso podem representar o elemento feminino. Um caractere masculino pode representar o elemento *Male* e um caractere feminino pode representar o elemento *Female* – mas nem sempre é esse o caso. Esta teoria afirma que a personalidade de cada indivíduo é composta de elementos masculinos e femininos, e que as histórias retratam, representam e facilitam a integração psicológica (no narrador e em cada ouvinte), reunindo esses elementos Masculino e Feminino e em harmonia entre si.

A percepção de elementos da existência em pares opostos tem sido típica da abordagem estruturalista no pensamento acadêmico.

4

Especialmente nos EUA e na Inglaterra, da década de 1920 até a década de 1950 – a Era de Ouro do Drama Ocidental Moderno –, houve muita conversa sobre “O Jogo Bem Feito”. Esse modelo também se aplica a outras formas de apresentação de histórias, como roteiros e romances. Segundo essa teoria, as histórias giram em torno do conflito:

- a) Exposição (contexto da situação).
- b) O conflito se desenvolve.
- c) Crise.
- d) Resolução.

Esse modelo não tem muito a dizer sobre a arte de evitar conflitos. Além disso, foi produzido por culturas muito competitivas e individualistas, às vezes ao ponto de serem autodestrutivas.

5

As notas a seguir baseiam-se no material de Bob McGee’s *Story: Substance, Structure, Style e Principles of Screenwriting* (1997).

Desenvolvimento de Personagem: Que mudanças ocorrem na situação ou condição do personagem? O personagem cresce, muda, aprende? O personagem é transformado? Ou é apenas que a natureza interior do personagem é revelada? A natureza interior e inata de um personagem é revelada através de suas escolhas sob pressão.

“Caráter é destino”. O destino de um personagem é criado por quem ele é e o que ele/ela faz.

Desenvolvimento de Personagem: Que mudanças ocorrem na situação ou condição do personagem? O personagem cresce, muda, aprende? O personagem é transformado? Ou é apenas que a natureza interior do personagem é revelada? A natureza interior e inata de um personagem é revelada através de suas escolhas sob pressão.

“Caráter é destino”. O destino de um personagem é criado por quem ele é e o que ele/ela faz.

Um personagem pode estar em uma missão, missão, fazer, criar ou encontrar algo; pode desejar se tornar algo ou conquistar alguém.

A questão do personagem central é a **coluna vertebral**, o **Super-Objetivo**, o **Controle da Ideia da história**. Olhe para o coração de um personagem para descobrir o que ele está procurando.

Quais são os **objetivos** de um personagem em uma cena, uma sequência de cenas, toda a história? Que mudança ocorre em uma cena? Como uma cena leva a história adiante? O que está em risco, em jogo, em cada cena? Quanto maior o risco, investimento, despesas, mais valioso é o prêmio.

O **gancho**, o **incidente instigado**, captura a atenção dos espectadores, desperta sua curiosidade, coloca a história em ação, perturba o equilíbrio de forças na vida do personagem central. O personagem deve reagir para restaurar o equilíbrio. O **incidente instigado** estabelece a principal questão dramática da história. Diz ao público: essa é a questão, é isso que está em jogo. Agora queremos ver como as coisas funcionam, o que acontece a seguir.

Pode haver algum **problema** na história que os personagens ou os membros da audiência desejem resolver. Se todos estiverem satisfeitos, pode não haver necessidade de ação dramática (mas ainda pode haver ação e história, talvez).

Conflito pode ocorrer devido à escassez, frustração, ambição, desejo. **Complicações progressivas, obstáculos, barreiras** podem ser enfrentados pelo personagem principal no curso de sua tentativa de restaurar o equilíbrio para sua situação, para atingir um objetivo.

Configuração – fornece informações aos personagens e membros da audiência.

Desfecho – essa informação é usada pelos personagens de uma forma que avança a história.

Evento Principal, Ponto de virada. “Um Ponto de Virada está centrado na escolha que um personagem faz sob pressão para realizar uma ação ou outra na busca do desejo” (248).

Reversões, voltas, são coisas surpreendentes que um personagem faz, ou que acontecem a um personagem.

Subtramas – podem contradizer ou entrar em ressonância com a ideia de controle da trama principal.

Ironia – os opostos coexistem.

Final inesperado. O final. Falso final. Significa que pode ser feito de várias maneiras. É deixado em aberto.

“**Projeto Clássico** significa uma história construída em torno de um protagonista ativo que luta contra forças primariamente externas de antagonismo para perseguir seu desejo, através do tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, até um final fechado de mudança absoluta e irreversível” (p. 45). Termos-chave incluem: **Causalidade, Final Fechado, Tempo Linear, Conflito Externo, Realidade Consistente, Protagonista Único e Ativo.**

Em algum momento, o personagem principal vai ao extremo em perseguir seu objetivo. As mudanças são **irreversíveis**. O personagem principal passa um **ponto sem retorno**.

Estas são qualidades do “Filme de hollywood” – juntamente com a ideia de que a vida pode mudar, especialmente a ideia otimista de que a vida pode mudar para melhor. De que maneira essa abordagem pode ser limitada? Quais são algumas outras possibilidades?

6

Aristóteles, o antigo filósofo grego e crítico literário e de teatro, apresentou e discutiu a teoria da “Catarse” (Aristóteles, aproximadamente 2.350 anos atrás). Isso se aplica especialmente a um tipo de tragédia dramática, em que o herói é destruído por uma falha trágica em si mesmo. Esta falha foi muitas vezes arrogância (orgulho). De acordo com a teoria da catarse, os membros da audiência sentem admiração e, finalmente, liberação e alívio, observando e identificando-se com uma grande figura que cai devido a sua falha trágica.

7

Na estética indiana clássica – como estabelecido no texto em sânscrito, o *Natyasastra* (*Bharata*, aproximadamente 2.000 anos atrás) – há oito *Bhavas* (imitações de emoções que os atores executam) e *Rasas* correspondentes (as reações dos membros da audiência). Essas oito emoções são:

Espanto, Comédia, Amor, Nojo, Heroísmo, Tristeza, Medo e Raiva. (Paz foi adicionada mais tarde).

De acordo com essa abordagem, o que acontece em um evento narrativo é que o apresentador da história apresenta a representação da emoção, e os membros da audiência experimentam essa emoção. Alguns comentaristas dizem que as peças, etc., devem misturar *Rasas* diferentes, mas devem ser dominadas por uma.

Bibliografia

Aristóteles Aproximadamente 2.350 anos atrás. Poético.

Bharata Aproximadamente 2.000 anos atrás. *Natyasastra*

Campbell, Joseph. 1949. *O Herói com Mil Faces*. Nova York: Fundação Bollingen.

Miller, Eric. 1996. “*Visuals Accompanying Face-to-face Storytelling*”. Dissertação de mestrado não publicada, New York University. Disponível em <http://www.storytellingandvideoconferencing.com/15.html>.

Propp, Vladimir. 1968. **A Morfologia do Conto Maravilhoso**. Segunda Edição revisada. Traduzido por Lawrence Scott. Austin: University of Texas Press. Originalmente publicado em russo, em 1928.