

CONCEITOS FUNDAMENTAIS: PARADIGMA SEGUNDO SYD FIELD

Aqui vamos fazer a análise do paradigma de um roteiro segundo a visão de Syd Field. Field elaborou duas versões para o paradigma. A primeira, lançada em seu livro "O MANUAL DO ROTEIRO", é menos detalhada. Seus elementos principais são: início, fim, dez páginas iniciais, ponto de virada 1 e ponto de virada 2. A segunda versão do paradigma, contida nos livros "OS EXERCÍCIOS DO ROTEIRISTA" e "QUATRO ROTEIROS" é mais completa. Nessa versão, Field identificou novos elementos: Pinça1, Pinça2 e Ponto Central.

Para demonstrar todos os elementos do paradigma vou usar o roteiro de GUERRA NAS ESTRELAS. Primeiro, porque é um filme bastante popular que quase todo mundo já viu. Segundo, porque segue perfeitamente todos os elementos do paradigma de Field. Algumas cenas do roteiro foram alteradas na sala de edição. Aqui vamos comentar a versão final utilizada no filme.

Antes de entrarmos no paradigma em si, temos que entender a função dos três atos.

O PRIMEIRO ATO ou APRESENTAÇÃO

O primeiro ato contém aproximadamente 1/4 do roteiro. Ele apresenta os personagens principais, qual a situação inicial e qual a tensão principal. O assunto da história deve ficar claro até o final deste ato.

SEGUNDO ATO ou CONFRONTAÇÃO

O segundo ato contém 1/2 do roteiro. Ele põe o personagem principal em ação, aumenta a tensão e o grau de envolvimento com o espectador. Os obstáculos aparecem cada vez mais difíceis. Em resumo, o segundo ato é a jornada do personagem principal superando seus obstáculos para resolver a tensão principal da história.

TERCEIRO ATO ou RESOLUÇÃO

O terceiro ato amarra a trama e leva o envolvimento do espectador a um final satisfatório. É onde ocorre a batalha final contra o vilão, levando a vitória ou a derrota. Todos os conflitos são resolvidos e põe-se um ponto final na história.

Para mais informações sobre a divisão em 3 atos, consultar tópico "Paradigma da divisão em 3 atos".

O primeiro ato mostra quem são as pessoas e qual a situação da história toda. O segundo ato é a progressão dessa situação para um ponto culminante de conflito e grandes problemas. E no terceiro ato temos a solução dos conflitos e problemas.

(ERNEST LEHMAN)

Perpetua em quase todos os roteiristas a idéia de que um roteiro deve ser dividido em atos, geralmente três. O cinema não é como o teatro em que as cortinas caem e se começa um novo ato. No cinema há um continuum, sem paradas, sem retrocessos até o final da história, mas a idéia dos atos existe.

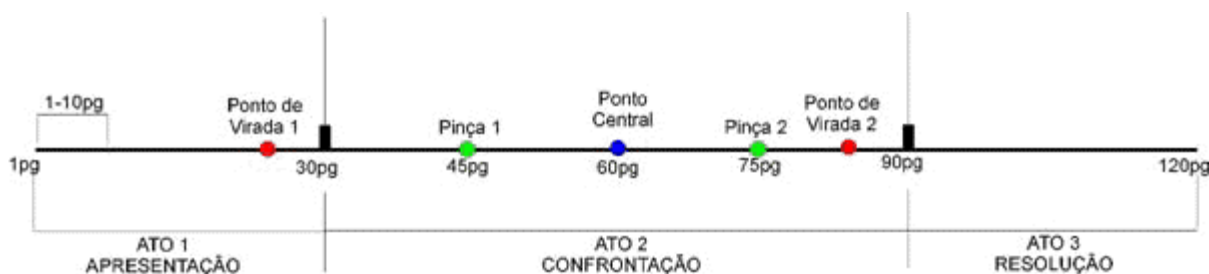
Alguns roteiristas trabalham com a divisão em cinco atos - filmes feitos para a televisão utilizam divisão em sete ou nove atos - mas a grande maioria usa a divisão em três atos. Na verdade a única diferença no número de atos está na forma como o roteirista organiza a idéia a respeito da trama. Para o espectador, não há diferenças no número de atos, pois quase nunca percebem a passagem de um ato para o outro.

Segundo os manuais de roteiros americanos, o primeiro ato envolve o espectador com os personagens e com a história. O segundo ato o mantém envolvido e aumenta o comprometimento emocional. O terceiro ato amarra a trama e leva o envolvimento do espectador a um final satisfatório. Em outras palavras isso significa que uma história tem um começo, meio e fim. Syd Field e seus seguidores acrescentam que na passagem de um ato para o outro deve haver um ponto de virada, também conhecido como reviravolta dramática, que em inglês chama-se "plot point". Field vai ainda mais longe em e define o tamanho que cada ato ocupa na história: 1/4 o 1º Ato; 1/2 o 2º Ato; e 1/4 o 3º Ato.

No final das contas, a divisão em três atos é usada de forma intuitiva pelo roteirista. Salvo algumas exceções, é intuitivo que primeiramente apresentemos os personagens ao espectador; mostramos o universo da história; informamos qual será o conflito no qual a história se desenvolverá - isso seria o primeiro ato. Depois, colocamos os personagens em ação; desenvolvemos a história; criamos obstáculos para o(s) protagonista(s). - isso seria o segundo ato. Por último, a história chega a um ponto culminante - o terceiro ato - em que há a "batalha final" para se resolver os conflitos, e eles se resolvem definitivamente, mesmo que haja uma nova "tempestade" a se formar no horizonte. Essa, é claro, é a visão de Hollywood sobre a divisão em atos. Quem já não viu filmes que não tem "final satisfatório", ou seja, nada é resolvido e tudo acaba com começou? Isso cria no público acostumado aos filmes convencionais de Hollywood uma sensação de "Ué, já acabou?".

Não existe uma estrutura fixa que funcione para contar uma história; cada nova história exige um novo modelo. Não existem receitas, formulários com espaços em branco a serem preenchidos para que a história adquira forma. Cada caso é um caso! Se o resultado final for positivo, não importando o caminho trilhado, excelente! Caso contrário, repense (reescreva) e, em último caso, se sentir-se mais confortável, abrigue-se nas formas (e não fórmula como diz Field) para "consertar" o roteiro.

Como já sabemos, o paradigma de Field se divide em vários pontos chaves. São eles, na ordem de acontecimento da história: ponto de virada 1, pinça 1, ponto central, pinça 2, ponto de virada 2. Além desses pontos chaves, Field destaca a importância da cena inicial, das primeiras dez páginas e da cena final.



Abaixo vamos estudar o paradigma, elemento por elemento. Quando for citado o número da página, deve se levar em consideração um roteiro genérico de 120 páginas. O PONTO DE VIRADA 1 é uma mudança no rumo da história que leva ao ato 2. Acontece aproximadamente na página 27.

A PINÇA 1 é uma cena, fala ou seqüência que amarra a trama e a coloca em movimento. Acontece aproximadamente na página 45.

O PONTO CENTRAL é o meio do roteiro, por isso recebeu esse nome. No ponto central acontece uma mudança de direção no ato 2. Acontece aproximadamente na página 60.

A PINÇA 2 novamente uma fala, cena ou seqüência que põe o final do ato 2 em movimento. Muitas vezes a pinça 1 pode ter alguma relação com a pinça 2. Acontece aproximadamente na página 75.

O PONTO DE VIRADA 2 é a mudança no rumo da história que leva ao ato 3. Acontece aproximadamente na página 87.

Agora, vamos encaixar esses pontos chave na história de Guerra nas Estrelas, pois acredito que é a melhor maneira de entender.

O filme começa com uma fantástica seqüência de perseguição de naves estelares. São apresentados os personagens Darth Vader e Princesa Leia. Ela é capturada pelo Maligno Vader que está querendo recuperar as plantas técnicas da Estrela da Morte, uma estação de batalha capaz de destruir um planeta inteiro. Em meio à perseguição, dois robôs conseguem fugir com as plantas técnicas da Estrela da Morte. São eles: C3PO e R2D2.

Depois dessa seqüência a história muda para a apresentação de Luke Skywalker, um garoto que vive entediado na fazenda de seu tio. Conhecemos o tio e tia dele. C3PO e R2D2 vão para no planeta de Luke e acabam sendo adquiridos por seu tio.

Luke vê a imagem holográfica emitida por R2D2 da princesa Leia pedindo ajuda a Obi (Ben) Kenoby. Pouco tempo depois, o robzinho R2D2 foge a procura de Ben Kenoby, um velho Cavaleiro Jedi conhecido da princesa Leia. Luke vai ao resgate do robzinho, acaba se metendo numa enrascada e, coincidentemente, encontra o velho Jedi.

Ben Kenoby vê a imagem holográfica emitida por R2D2. Ao saber que Leia foi capturada por Vader e que o robzinho contém os planos técnicos da Estrela da Morte, Ben pede ajuda para Luke em levar R2D2 a Alderan. Luke recusa.

Poucas cenas adiante, Luke e Ben vêem os vendedores de C3PO e R2D2 mortos, provavelmente pelas tropas imperiais. Eles acham que o império quer capturar o robzinho que contém o plano. Luke imediatamente associa que tal incidente levará as tropas imperiais à casa de seus tios. Apavorado, Luke vai até a casa de seus tios, onde os encontra mortos.

Furioso, Luke muda de idéia e decide ir a Alderan com Ben. Esse é o PONTO DE VIRADA 1, que põe fim ao ato 1 e inicia o ato 2. Repare que agora a história é levada para outra direção. Não é mais a história de Luke e sua vidinha chata na fazenda. Agora é a história de Luke numa viagem interplanetária contra as tropas imperiais.

Para ir ao planeta Alderan, Luke e Ben precisam de um piloto que os leve. Então eles vão para uma cantina em Mos-Esley. Na cantina se metem em apuros dos quais conseguem escapar. Conhecem Han Solo, um piloto que dispõe de uma nave supereletriz. Eles contratam Han Solo para levá-los há Alderan. Esse ponto da história é a PINÇA 1, que coloca a trama em movimento. Eles já têm um piloto e vão para Alderan.

No caminho, são perseguidos por tropas imperiais e conseguem escapar. Quando chegam próximo a Alderan, apenas vêem uma chuva de meteoros. Essa chuva nada mais é que Alderan em pedaços, pois foi destruído pela Estrela da Morte. Nesse momento, um caça imperial passa por eles. Eles perseguem o caça e tentam destruí-lo, mas antes disso são sugados para dentro da Estrela da Morte pelo feixe de tração. Esse é o PONTO CENTRAL, onde o segundo ato recebe uma mudança de direção. Agora não é mais a história de Luke e Ben tentando chegar em Alderan. Agora é a história de Luke, Ben e Han Solo tentando escapar da Estrela da morte.

Já dentro da estrela da morte, Luke e Han conseguem se disfarçar de tropas imperiais, enquanto Ben tentará desligar o feixe de tração da Estrela da Morte, para que possam fugir. Enquanto Ben segue seu caminho, Luke, Han e os robôs ficam escondidos numa sala. R2D2 descobre que a princesa Leia está presa na ala de detenção da Estrela da Morte. Luke quer resgatá-la, mas Han não o quer. Então, Luke cutuca a ganância de Han para convencê-lo. Essa cena é a PINÇA 2. Ela põe o ato 2 em movimento. Em vez de apenas ficarmos vendo Ben desligar o feixe de tração, também veremos Luke e Han resgatando a princesa Leia.

Em fim, Luke e Han conseguem resgatar a princesa Leia. Ben consegue desligar o feixe de tração. Agora eles têm que voltar para a nave e fugir. Luke, Leia, Han e os robôs voltam para a nave, mas Ben trava um duelo contra Darth Vader e morre. Perseguidos pelas

naves do império, Luke, Leia, Han e os robôs fogem da Estrela da Morte a salvos. Esse é o PONTO DE VIRADA 2. A história é revertida numa outra direção que leva ao Ato 3. Agora não é mais a história do resgate da princesa Leia. É a história de uma ofensiva contra a Estrela da Morte.

Numa base da rebelião, após o estudo dos planos técnicos, descobre-se uma fraqueza na Estrela da Morte. Com isso presenciamos uma sensacional batalha final das forças do bem contra as forças do mal. Naves rebeldes enfrentam a Estrela da Morte, que a qualquer momento podem disparar contra o planeta em que se localiza a base rebelde. Obviamente os mocinhos vencem. Luke consegue destruir a Estrela da Morte e a história chega ao fim.

....

Eis o funcionamento do paradigma da divisão em 3 atos segundo Syd Field dentro de um filme. É interessante realizar um comparativo entre esse esquema e a jornada do herói mitológico.

Mapa de Christopher Vogler

Primeiro ato

Mundo comum

Chamado à aventura

Recusa do chamado

Encontro com o mentor

Travessia do 1º limiar

Segundo ato

Testes, aliados e inimigos

Aproximação da caverna oculta

Provação Suprema

Recompensa

Terceiro ato

Caminho do volta

Ressurreição

retorno com o elixir

Mapa de Joseph Campbell

Partida, preparação

Mundo cotidiano

Chamado à aventura

Recusa do chamado

Ajuda sobrenatural

Travessia do primeiro limiar

Barriga da baleia

Decida, iniciação

Estrada de provas

Encontro com a deusa

A mulher como tentação

Sintonia com o pai

Apoteose

A grande conquista

Retorno

Recusa do chamado

Vão mágico

Resgate de dentro

Travessia do limiar

Retorno

Senhor de dois mundos

Liberdade de viver

Vamos deixar bem claro que qualquer um desses mapas acima podem e devem ser alterados para cada história. Os mapas devem servir a necessidade da história e não o contrário. Eles são extremamente flexíveis.

Apesar das tantas e tantas variações que vemos no cinema da jornada do herói, no fundo, no fundo podemos concebê-la como uma única jornada. Um herói sai de seu seguro mundo comum para se aventurar num mundo hostil e estranho. Leve em consideração que

essa jornada pode ser externas ou internas, ou seja, pode ser uma aventura física propriamente dita, com mocinhos, bandidos, etc ou uma história que se passa na mente e/ou coração do herói.

Uma história de tribunal, por exemplo, em que o personagem principal é o advogado. O tribunal é o cotidiano desse personagem, seu mundo comum. Mas um caso especial, uma defesa extremamente difícil pode levá-lo ao mundo especial, mesmo não saindo de seu costumeiro tribunal, de sua casa e de seu escritório.

Abaixo um comentário de cada etapa da jornada do herói seguindo o mapa de Christopher Vogler. Escolhemos o mapa de Vogler porque ele é mais voltado para o universo cinematográfico.

1. O MUNDO COMUM

A maioria das histórias leva o personagem principal para fora do seu mundo comum, cotidiano, para um mundo especial, novo e estranho. A ideia de peixe fora d'água gerou muitas e muitas histórias de filmes. Exemplo: Guerra nas Estrelas, O Fugitivo, 48 horas, O Mágico de Oz, Excalibur.

Antes de mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, obviamente primeiro se deve mostrá-lo em seu mundo comum, para poder dar um contraste nítido entre o mundo especial que entrará.

Em Guerra nas Estrelas primeiramente vemos o herói Luke Skywalker em sua vidinha na fazenda, cheio de tédio antes de embarcar na aventura contra o império galáctico.

No emocionante Thelma & Louise primeiro conhecemos as duas personagens em suas vidas cotidianas. Uma é garçonete e a outra é dona de casa. Somente depois é que embarcamos no mundo especial, no qual elas serão fugitivas da polícia.

2. CHAMADO À AVENTURA

Ao herói é apresentado um chamado à aventura, um desafio de grande risco. Uma vez apresentado esse chamado, o herói não pode mais permanecer indefinidamente em seu mundo comum. A terra pode estar morrendo, como nas histórias do Rei Arthur em busca do cálice graal. Em Guerra nas Estrelas o chamado acontece quando Luke vê com Ben o holograma da princesa Leia pedindo ajuda.

Nas comédias românticas, o chamado à aventura pode ser o primeiro encontro com alguém especial, normalmente no cinema americano, uma pessoa irritante em que o protagonista passa a perseguir e enfrentar.

O chamado à aventura estabelece o objetivo do jogo e deixa claro qual é o objetivo do herói. Será que Luke conseguirá salvar a princesa Leia? Será que Thelma & Louise conseguirão escapar impune do crime que cometeram?

3. RECUSA DO CHAMADO

É normal qualquer herói sentir medo após se chamado à aventura. Luke recusa ir a Alderaan ajudar a princesa Leia. Nas comédias românticas o herói pode relutar em deixar-se envolver.

Quando o herói recusa, é necessário que em algum momento surja alguma influência para que vença esse medo. Pode ser um encorajamento do mentor; uma nova mudança na ordem natural das coisas. Quanto maior for o medo do herói para embarcar na aventura, maior será o vínculo emocional do espectador.

Quando Luke recusa o chamado de Ben Kenoby e volta para casa, vê seus tios mortos pelas tropas do império. Com isso, Luke não hesita mais e determina-se a embarcar na aventura com Ben. A recusa do chamado acontece sempre no início da história? NÃO. Lembre-se que o mapa da jornada deve ser moldado ao propósito da história. Em O Retorno

de Jedi o mocinho Luke fica recusando o chamado de enfrentar Vader desde os 45 minutos de filme até mais ou menos os 75 minutos.

4. ENCONTRO COM O MENTOR

Nesse ponto da história o herói já deve ter encontrado um mentor. A relação entre o mentor e o herói é um dos temas mais comuns na mitologia. Representa o vínculo entre pai e filho, mestre e discípulo, Deus e o ser humano. Um dos mais famosos mentores é o Mago Merlin da história do Rei Arthur e os cavaleiros da tábua redonda. Nos filmes o mentor pode aparecer como um sábio Jedi (Guerra nas Estrelas), um sargento exigente (A Força do Destino), ou mesmo o código de honra e moral do herói (os personagens de John Wayne).

A função do mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido quando ele atravessar o primeiro limiar. Ben Kenobi instrui Luke sobre os caminhos da Força. O mentor pode ensinar ou até mesmo dar "presentes", como o velhinho agente Q nos filmes de James Bond.

O mentor só pode ir até certo ponto com o herói. Em certo ponto da história, o herói deve ir sozinho ao encontro do desconhecido. Algumas vezes, para isso, mentor pode dar um empurrãozinho ou até mesmo um belo chute na bunda.

Importante frisar um herói pede ter vários mentores.

5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMAR

Finalmente o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no mundo especial ao efetuar a travessia do primeiro limiar. Dispõe-se a enfrentar o desafio do chamado à aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente inicia. É o Ponto de Virada (Plot Point do paradigma de Syd Field). A partir desse ponto o herói não tem mais como voltar atrás. É o momento em que Luke e Ben vão à cantina procurar por um piloto (Han Solo) para levá-los a Alderaan.

6. TESTES, ALIADOS E INIMIGOS

No momento em que o herói entra no mundo especial, encontra novos desafios, teste, faz aliado e luta contra inimigos. Os bares são muito úteis para essa etapa da jornada. Luke e Ben são testados, fazem aliado e enfrentam inimigo na cantina.

Essa etapa da jornada pode se repetir várias vezes durante a história, ainda mais se for um filme de ação propriamente dito. Nesses filmes o herói é testado a todo o momento, tem inimigos por toda parte e recorrem à ajuda de aliado em diversos momentos da história.

7. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA

Aqui o herói chega a fronteira de um lugar perigoso onde está o objeto de sua busca. Pode ser o quartel general de seu maior inimigo, como a Estrela da Morte. A caverna oculta é o ponto mais ameaçador do mundo especial. Quando o herói entra nesse lugar temível, ele atravessa o segundo limiar.

Nas histórias do Rei Arthur a caverna oculta é a Capela Perigosa onde se encontra o cálice graal. Em Indiana Jones e a Última Cruzada a caverna oculta é o templo onde estão aquelas dezenas de cálices e um deles é o graal.

A aproximação compreende todas as etapas para entrar na Caverna e enfrentar a morte ou o perigo supremo.

8. A PROVAÇÃO SUPREMA

A provação suprema é momento crítico nas histórias. O herói enfrenta a possibilidade de morte. Em Guerra nas Estrelas esse é o momento em que Luke, Han e Leia ficam presos no compactador de lixo.

Na provação suprema o herói tem que morrer para renascer em seguida. Você pode interpretar isso ao pé da letra ou metaforicamente. Neo, em Matrix, é surrado pelo agente Smith, e foge para não morrer. Nas comédias românticas essa morte é o fim de um relacionamento amoroso e o renascimento pode ser a retomado de um namoro.

Em O Exterminador do Futuro II, o T-800 é "morto" pelo T-1000, que lhe crava uma estaca metálica na costa. Momentos depois, o T-800 "renasce".

9. RECOMPENSA

Após sobreviver a morte, derrotar o dragão e salvar a princesa, o herói e o espectador têm motivos para celebrar. O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua recompensa. Pode ser uma arma especial, um símbolo como o cálice graal, ou ainda simplesmente o ganho de experiência, sabedoria e/ou reconhecimento.

Nas comédias românticas pode ser a reconciliação do casal. Em O Retorno de Jedi é reconciliação entre Luke e Vader, pai e filho. Dorothy escapa do castelo da Bruxa Malvada com a vassoura da bruxa e os sapatos de rubis. O T-800, John e Sarah conseguem capturar o chip e o braço mecânico que futuramente servirão para a construção de exterminadores.

10. CAMINHO DE VOLTA

O caminho de volta é onde começa o terceiro ato da história. O herói ainda está no mundo especial e corre perigo. As forças do mal se reorganizam e prepara um último ataque, a batalha final.

Luke, Leia e Han são perseguidos pela força do Império após fugir da estrela da morte. John, T-800 e Sarah fogem do T-1000. Esta etapa da jornada marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. Mas a volta será difícil.

11. RESSURREIÇÃO

O herói deve "renascer" e assim se purificar antes de voltar ao mundo comum. Pode até ser um segundo momento de vida e morte, ainda mais intensa que a provação suprema. Essa etapa é uma espécie de examina final do herói, para ver se realmente aprendeu as lições.

O herói se transforma graças a esse momento de morte e renascimento e assim pode voltar a vida comum como um novo ser, mais evoluído, experiente, com um novo entendimento. Quantas vezes, nós em nossas vidas reais, não sofremos um acidente, corremos perigo ou coisa semelhante e, após sobreviver a esse apuro, nos sentimos mais vivos, vemos tudo com cores diferentes, nos sentimos mais leves, PUROS? Se o herói não se limpar de toda sujeira, corrupção, ódio e sangue do mundo especial ele pode voltar com sérios problemas psicológicos para o mundo comum. Isso aconteceu com os soldados americanos quando retornaram da guerra do Vietnã.

Em Guerra nas Estrelas a nave de Luke quase é destruída pela nave de Vader, só que Han Solo o salva no último momento e Luke destrói a Estrela da Morte. A Ressurreição é o último momento de perigo para o herói e, por isso, deve ser o mais forte e que o leva mais próximo da morte.

Neo, em Matrix, morre quase ao final do filme e ressuscita como o "escolhido", um novo ser purificado. Chris, em Platoon, está para ser morto pelo sargento Barnes quando um avião lança uma bomba perto deles. Uma enorme explosão. A tela fica branca. Na cena seguinte, vemos Chris caído no chão. Pensamos que ele está morto, mas momentos depois, ele acorda vivo.

É importantíssimo que após essa etapa o herói adquira uma nova personalidade, menos egoísta, mais experiente e sábio. Ele deve deixar para traz toda a impureza, todo o trauma do mundo especial e somente guardar para si a experiência e sabedoria adquirida.

12. RETORNO COM O ELIXIR

O herói retorna ao mundo comum, mas toda a jornada não tem o menor sentido se ele não trazer consigo um elixir. Vou explicar o que é um elixir. Elixir é uma poção mágica com poder de cura. É o que Indiana Jones usa para curar o seu pai em A Última Cruzada. Pode ser um grande tesouro como o cálice graal, ou simplesmente um conhecimento ou experiência que poderá ser útil à comunidade ou a si mesmo. Muitas vezes, o elixir é simplesmente um amor conquistado, liberdade de viver ou à volta para casa com uma boa história para contar.

Em resumo:

O herói é apresentado no mundo comum, onde recebe um chamado à aventura. Primeiro recusa o chamado, mas num encontro com o mentor é encorajado a fazer a travessia do primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde encontra teste, inimigos e aliados. Na aproximação da caverna oculta, cruza um segundo limiar onde enfrenta a provação suprema. Ganha sua recompensa e é perseguido no caminho de volta ao mundo comum. Cruza então o terceiro limiar, experimenta uma ressurreição e é transformado pela experiência. Chega então o momento do retorno com o elixir, a bênção ou tesouro que beneficia o mundo comum.

Neste ponto, imagino que você deve estar se perguntando: todo roteiro segue esse esquema? A resposta é NÃO. Porém, a grande maioria deles, principalmente dos filmes voltados ao entretenimento segue essa forma. Um ponto muito importante que nunca devemos esquecer é que essa forma não é exclusiva de um roteiro. Muitas outros tipos de artes dramáticas apresentam uma formato mais ou menos semelhante. Leia qualquer peça de Shakespeare ou um romance Ernest Hemingway e você verá muito desse paradigma. É claro, como nem todo roteiro, outras formas de arte dramática também não seguem fielmente o paradigma.