

Três é demais?

Problematizando a estrutura em três atos no ensino de roteiro

Alfredo Suppia

Doutor; Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, Brasil
alsuppia@iar.unicamp.br

Natasha Romanzoti

Mestra; Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, Brasil
nat.romanzoti@gmail.com

Resumo

O objetivo deste artigo é investigar a eficácia, amplitude e aplicabilidade do modelo da estrutura dramática em três atos, conhecido como o “paradigma”, termo cunhado por Syd Field. Pretendemos também problematizar o influente modelo da “jornada do herói”, de Christopher Vogler, em sua eventual combinatória com o “paradigma”. Para tal, examinaremos os seguintes curtas-metragens: *Things that go bump in the night*, *O pão e o beco*, *Esconde-esconde*, *Fantasma* e *Contagem*. Conforme a análise desses filmes procura demonstrar, a aplicação universal do modelo dramático tripartite pode dar margem a problemas e questionamentos, sobretudo no âmbito do ensino da teoria e prática do roteiro baseado em casos aleatórios do cinema mundial.

Palavras-chave

Roteiro. Estrutura dramática. Cinema brasileiro. Curta-metragem.

1 Introdução

“Quando acordou, o dinossauro ainda estava lá.” (MONTERROSO, 2007, doc. não paginado). Esta frase é nada mais nada menos que uma narrativa completa, um microconto de menos de 50 letras lavrado pelo escritor Augusto Monterroso (1921-2003). Como qualquer outro conto ou narrativa completa, poderíamos dividi-lo em partes? Início, meio e

fim? Seguindo a divisão morfossintática, poderíamos identificar, na melhor das hipóteses, duas partes: (1) uma relativa à circunstância inicial (“quando acordou”); (2) outra relativa a um paralelismo, ou constatação (“o dinossauro ainda estava lá”). A parte (2), cuja ocorrência (em termos estritamente narrativos) é paralela à parte (1), corresponde, simultaneamente, ao desenvolvimento e ao desfecho da estória. Talvez o encanto dos microcontos resida justamente nisso: seu poder de “cristalização” narrativa, máxima compressão de ideias em uma “gema” narrativa por vezes indivisível. Pequeníssimas “cápsulas” de fábula, microcontos podem comprimir, em um exíguo espaço lexical, uma riqueza narrativa inaudita.

É por essa razão que costumo abrir meus cursos semestrais de *Oficina de Roteiro I*, na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), com microcontos e com exercícios envolvendo esse gênero. Procuo demonstrar a importância de se narrar uma estória com concisão e, mais importante ainda, precisão. Os melhores microcontos fazem isso, como aquele que ficou conhecido como “o menor microconto de terror do mundo”, escrito por Fredric Brown (2012, doc. não paginado, tradução nossa): “O último homem na Terra estava sentado sozinho em um quarto. Então houve uma batida na porta...” (no original em inglês, apenas 17 palavras: “The last man on Earth sat alone in a room. There was a knock on the door...”). Novamente, talvez, possamos identificar um início e um meio, mas onde estaria o fim dessa micronarrativa de Brown? É necessário um desfecho propriamente dito? O hondurenho — às vezes dito guatemalteco, mas radicado no México — Augusto Monterroso, o americano Fredric Brown e o brasileiro Dalton Trevisan estão entre meus autores prediletos nessas aulas: seus microcontos são particularmente belos, ricos e desafiadores no que diz respeito a essa equação (espaço vs. informação), algo que, na verdade, relaciona-se à própria teoria da informação (SHANNON, 1948)¹.

Microcontos são instigantes, também, porque desafiam a lógica e a estrutura, notadamente o modelo tripartite, de origem aristotélica, que racionaliza a economia narrativa em “blocos” ou “porções”, em última análise, redutíveis a três: o início, o meio e o fim. A ampla e repetitiva bibliografia de manuais sobre roteiro de cinema e TV revisita esse modelo tripartite à exaustão. Por exemplo, Syd Field (2001, p. 11) chama a estrutura

¹ A teoria da informação é um ramo da matemática que estuda a quantificação da informação. O conceito de quantidade de informação associada a um evento foi introduzido pelo engenheiro norte-americano Claude Shannon em seu livro *Uma Teoria Matemática da Comunicação*, originalmente publicado em 1948. A teoria da informação foi desenvolvida, originalmente, para compressão de dados, para transmissão e armazenamento destes. Contudo, foi planejada para aplicação ampla, e têm sido usada em muitas outras áreas.

aristotélica dos três atos de “o paradigma” - — um pouco como os livros de autoajuda se intitulam-se *O segredo*. Na lógica do paradigma, todo roteiro e, por extensão, todo filme, organiza-se em torno de um eixo narrativo com começo, meio e fim. Trata-se de uma eventual adaptação e simplificação da estrutura do teatro francês do século XVII, aquele de Racine, Corneille e Molière. Sempre fiel à ordem e à clareza e, a rigor, dividido em cinco atos, o teatro francês clássico seguia uma série de preceitos, dentre os quais, o respeito às unidades de composição teatral - — conhecidas, nos termos de Aristóteles, como unidades de ação, de tempo e de lugar.

Os três atos do “paradigma” seriam de clara identificação, seja a partir do roteiro, seja a partir do filme. Eventos ou situações específicos marcariam o “fim” de um ato e o “começo” de outro. Nos termos de Field, esses seriam os “*plot points*”, ou “pontos de virada”: “[...] um incidente, ou evento, que 'engancha' na ação e a reverte noutra direção [...]” (FIELD, 2001, pp. 96-97).

No âmbito de uma estrutura tripartite, faz sentido que, no mínimo, dois eventos fundamentais delimitem não só o fim do primeiro ato e o começo do segundo, bem como o fim do segundo ato e o começo do terceiro. A esses eventos daremos os conhecidos nomes de “conflito inicial” e “clímax” - muito embora, estes não se confundam com os “pontos de virada”, nos termos de Field. O “conflito inicial” pode ser entendido aqui como algo próximo de “*O chamado à aventura*” (*The call to adventure*) de Vogler (2006, p. 162) - — um acontecimento ou sentimento que abala o “*Mundo Comum*” (*Ordinary Worldworld*) do herói e o atira à jornada -, —, ou do “*Incidente Incitante*” (*Inciting Incident*) de Robert McKee (2006, p. 176). McKee prefere o modelo em cinco atos, e define o “incidente incitante” como “[...] o primeiro grande evento da narrativa, [...] a causa primária de tudo o que segue, colocando os outros quatro elementos - — *Complicações Progressivas, Crise, Clímax e Resolução* - — em movimento” (2006, p. 176, grifos no original). Nem sempre o “conflito inicial” coincide ou se confunde com o ponto de virada de fim de ato, mas no caso de narrativas curtas isso bem pode ocorrer. O mesmo pode ser dito em relação ao “clímax”, geralmente, um ápice dramático interno ao terceiro ato (VOGLER, 2006, p. 231; MCKEE, 2006, p. 293)², em casos muito peculiares, pode coincidir com um “ponto de virada” capaz

² Vogler diferencia clímax de crise. Para Vogler, a crise corresponde a um evento embutido no oitavo estágio de sua jornada do herói, também chamado de “Provação”. “A Provação, geralmente, é o acontecimento central da história, ou o principal acontecimento do segundo ato. Vamos chamá-la de crise, para diferenciá-la do clímax (o grande momento do terceiro ato, que é o coroamento de toda a história).” (Vogler, 2006, p. 231). O que entendemos por clímax aqui aproxima-se mais da *crise* (Provação) segundo Vogler. McKee, por sua vez, localiza crise e clímax como elementos consecutivos: “*Crise* é a terceira parte do design em cinco partes. Ela significa decisão.” (2006, p. 288); “O Clímax da Estória é a quarta parte de uma estrutura em cinco partes [...]” (2006, p. 293). O autor ainda se refere à “crise dentro do clímax” (MCKEE, 2006, p. 289), e pontua que

de lançar a narrativa (curta) rumo a um desfecho. Tais categorias poderão ficar mais claras a seguir, conforme procedermos às análises dos filmes.

À guisa de simplificação, portanto, é razoável supor que um conflito inicial lance o personagem principal no segundo ato de sua história, e que o clímax conduza toda a ação para um desfecho. O que faremos a seguir é, justamente, testar essa lógica estrutural, revisando curtas-metragens que utilizamos em aula, para ilustrar conceitos ou categorias como a do “paradigma” (FIELD, 2001) e/ou da “jornada do herói” (VOGLER, 2006).

O primeiro filme que utilizamos como exemplo, para discutir a estrutura narrativa tripartite, trata-se de *Things that go bump in the night* (2005), animação digital criada por Joshua Beveridge, no Ringling School of Art and Design, na Flórida (Estados Unidos da América). Nessa animação curta, uma criancinha está dormindo em seu quarto, tarde da noite, enquanto ouvimos passos e cochichos, aparentemente de um casal chegando em casa. Pouco depois, uma vibração nas paredes do quarto desperta a criança. A vibração se intensifica, ao ritmo de pancadas. O menininho desperta assustado, e começa a buscar a origem do ruído. Com muito medo, ele olha debaixo da cama. Assustado, tudo em seu quarto ganha um caráter ameaçador. Um monstro (bicho-papão?) finalmente cresce por trás da criança, que, então, foge do quarto em pânico. Aos gritos de “mamãe e papai!”, o menininho dispara por um corredor até a porta do quarto dos pais. As pancadas intensificam-se. O menininho abre a porta do quarto dos pais de supetão, o bicho-papão que o perseguia se desfaz como uma nuvem por trás dele, e o garoto, finalmente, descobre a origem dos ruídos e pancadas: seus pais estavam fazendo sexo e, este momento de pura epifania do personagem principal, análogo ao clímax da história, é também o momento em que seus pais, enquanto personagens, atingem seu próprio clímax. Resignado, o menininho recua, fecha a porta e retorna ao seu quarto onde, em um epílogo, a pobre criança não mais consegue dormir ante o recrudescimento das vibrações.

Escolhemos esse curta para exemplificar a estrutura tripartite por seu esquematismo e sua objetividade. Quando pedimos aos alunos que pontuem os momentos-chave que poderiam marcar “pontos de virada” ou limites entre os atos 1, 2 e 3, raramente há controvérsias ou discrepâncias. Via de regra, localiza-se o primeiro ato da animação entre o *fade-in* e o momento em que a criança abre os olhos ou desperta assustada. A partir desse momento, a narrativa entra em seu desenvolvimento, ou seja, segundo ato. Esse ato contém

“[g]eralmente, Crise e Clímax ocorrem nos minutos finais e na mesma cena” (2006, p. 290). Nossa concepção de clímax, no presente trabalho, aproxima-se da de McKee e procura simplificar o termo, tomando-o como uma eventual fusão de crise e clímax, o que redundaria no mero ápice dramático de uma dada narrativa.

algumas pequenas reviravoltas, à medida em que o menininho busca a origem dos ruídos, e mesmo um pré-clímax está presente: quando o bicho-papão finalmente se materializa, e a criança parte em desabalada carreira em direção ao quarto dos pais. O terceiro ato, ou desfecho, tem lugar quando a criança abre a porta do quarto dos pais e descobre a origem dos ruídos e das vibrações. O contracampo não é revelado, a situação é demonstrada por meio dos ruídos e arquejos dos pais, bem como pela face da criança chocada, em *close*. O clímax da história coincide com o clímax do casal, e a criança recua resignada no que não poderíamos denominar de outra forma senão como desfecho. De volta ao seu quarto, sentado sobre a cama, desperto e desolado, o menininho volta a ouvir os mesmos ruídos do começo, em um plano que pode fazer parte do ato três, do desfecho, ou mesmo ser tomado como um epílogo.

A estrutura em três atos, conforme admitido por seus próprios entusiastas, costuma ser identificada, exclusivamente, com o cinema narrativo dramático, e com a tradição narrativa ocidental. O modelo não costuma ser empregado a narrativas não ocidentais ou filmes de vanguarda ou experimentais. Contudo, há exceções possíveis. Por exemplo, outro curta-metragem que utilizamos para ilustrar não apenas a estrutura tripartite, mas também o modelo da “jornada do herói”, propugnado por Christopher Vogler (2006), entre outros, é um curta-metragem iraniano de Abbas Kiarostami: *O pão e o beco* (LE PAIN ET LA RUE, 1970).

Nesta pequena pérola cinematográfica, um menino (Reza Hashemi) caminha portando um saco de pão. Estima-se que ele esteja levando pão para sua casa. No caminho, porém, ele se depara com um cachorro de comportamento não muito amigável. O cachorro se interpõe entre o menino e a continuidade de seu trajeto, e tem-se a impressão de que não haveria rota alternativa disponível para a criança. Ela precisa lidar com seu medo e transpor o cachorro, algo que não vai acontecer com facilidade. Toda vez que o menino ensaia seguir em frente, o cachorro rosna ameaçador. O aspecto labiríntico da locação, próprio da arquitetura local, acentua o impasse da história, como se a criança tivesse de resolver um *puzzle*. A certa altura, um senhor idoso (Mehdi Shahravanfar) se aproxima. O menino vê nele a oportunidade de seguir caminho protegido do cachorro, mas no último momento o senhor toma outro caminho e a criança volta à “estaca zero”. Cansado de esperar, o menino decide passar correndo pelo cachorro, o qual reage ameaçador. Imediatamente, porém, o menino se volta atirando migalhas do pão, para assim “conquistar” o inimigo. Faminto, o cachorro não apenas come as migalhas, como também começa a seguir pacificamente o menininho, como

se agora fosse seu protetor. Finalmente, a criança entra em casa, deixando o cachorro do lado de fora. Ele se deita vigilante, uma nova criança desponta ao fim da rua, aproxima-se e se assusta com o cachorro. O ciclo recomeça.

Como a animação de Beveridge, o filme de Kiarostami também pode ser dividido em três atos um tanto quanto inequívocos. O primeiro ato vai do plano geral em que o menino surge da direita para a esquerda, caminhando e chutando uma lata amassada, passando por ruas tortuosas até o momento em que se depara com o cachorro. A banda sonora atua mais fundamentalmente que a imagem aqui. A música extra-diegética, alegre e contagiante, domina todo o percurso do menininho até aqui, do primeiro plano até os primeiros latidos do cachorro, quando então é “descontinuada”, como se uma vitrola tivesse sua energia cortada. Mais do que ver o cachorro, ouvimos os seus latidos, a fonte de terror para o menininho que agora foge. Do primeiro latido em diante (aprox. 2'05”), entra-se no segundo ato, o desenvolvimento. Novamente, o desenvolvimento traz algumas pequenas reviravoltas, à medida em que a criança “quebra” sua cabeça para chegar em casa. Após a frustração com o estratagemma envolvendo o senhor idoso, o menininho decide finalmente enfrentar seu oponente, seguindo caminho rente ao muro (aprox. 7'10”). A partir desse ponto entra-se numa terceira “fase” da estória. O clímax vem pouco depois, à medida em que o menino se aproxima do cachorro que está deitado, porém vigilante. A montagem em campo/contracampo aqui salienta o *raccord* de olhar, de onde sobrevém a tensão dramática do clímax. O cachorro finalmente investe contra o menininho, mas acaba apaziguado pelas migalhas de pão que foram atiradas. Tem lugar o desfecho.

Em uma etapa posterior do curso, costumamos aplicar um exercício de confrontação de um roteiro de curta-metragem com seu produto final, o filme. Costumamos utilizar como estudo de caso o curta *Esconde-esconde* (2007), de Álvaro Furloni. Trata-se de um ótimo exemplo para se discutir como um roteiro se transforma no processo de realização do filme. Além disso, muito embora apresente uma estrutura narrativo-dramática linear, nada fora do convencional, o curta parece resistir a tentativas mais imediatas de segmentação no modelo do “paradigma”.

Em discussões em classe, há quem localize o fim do primeiro ato, pouco após a chegada de Amaro (Arduíno Colassanti) em seu apartamento, quando ele se dirige à panela no fogo e chama por sua mulher Regina (Suzana Kruger). Nesse momento, pode-se aferir um eventual ponto de virada, muito sutil: o personagem chega em casa, mas não encontra sua mulher como esperado. Não obstante, outros não consideram esse evento forte o suficiente

para demarcar o fim do primeiro ato e o começo do segundo e, portanto, localizam o início do desenvolvimento quando Amaro finalmente abre a porta do banheiro de serviço e encontra sua mulher brincando de esconde-esconde. De fato, a partir do momento em que Amaro “estraga” a brincadeira e tira sua mulher do esconderijo, a narrativa entra numa em uma segunda fase mais objetiva, com foco sobre a intimidade do casal. Um terceiro personagem, o filho, é introduzido por uma fala de Regina. As inflexões narrativas são muito sutis ao longo de todo esse primeiro terço do filme. Talvez a situação dramática mais próxima de um ponto de virada mais claro seja quando Amaro atende ao apelo de Regina e vai ao quarto do filho Marcos, chamá-lo para jantar. A câmera perscruta o quarto vazio, uma fotografia de mãe e filho sobre a escrivaninha revela o rosto de Marcos. Nesse momento, supomos que talvez o filho não resida mais com os pais, ou mesmo, que ele não seja vivo. Relutante, dirigindo-se ao vazio, Amaro meio que “simula” um chamado do filho para a mesa, como se estivesse a agradar Regina. O *fade-to-black* (aprox. 5'11”) sugere o encerramento de um ciclo narrativo completo dentro do curta.

O segundo bloco, seguinte ao primeiro *fade-to-black* e que muitos identificam como o correspondente ao segundo ato (o desenvolvimento) do filme, começa com o plano-detelhe de um prato de sopa intocado. No dia seguinte, novamente, dando por falta da esposa, bem como do porta-retratos sobre a escrivaninha no quarto de Marcos, Amaro deixa o apartamento para procurar Regina na rua (aprox. 9'08”), no que poderíamos compreender como um segundo ponto de virada relevante. Passando pela portaria, Amaro pergunta ao porteiro: “Você viu minha mulher passar por aí?”. O porteiro hesita, não entendendo. Ante a insistência de Amaro, confessa que não viu ninguém, mas que também havia chegado há pouco. Sem resposta, Amaro deixa o prédio, atravessa a rua e, finalmente, encontra sua Regina sentada em um banco de parque, com o porta-retratos em mãos. Regina suspira: “É que às vezes eu me lembro”. Fica confirmado, neste ponto, que o casal vive a amargura da perda do filho. Seria este o (pré)clímax da estória? Amaro retorna com Regina ao edifício, passa pela portaria, onde agora dois funcionários conversam sobre tabuada. O casal toma o elevador. Enquanto sobem, Regina demonstra um lapso de memória. Ela pergunta se o filho já teria acordado dentro do apartamento. Amaro tranquiliza a esposa, como se o fizesse da mesma forma todos os dias: “Ah, fica tranquila! Ele já está bem grandinho, você não acha?”. O plano seguinte ao médio do casal é um *zoom-in* na câmera de vigilância interna ao elevador. Logo em seguida, Amaro aparece, sob o ponto de vista da câmera de vigilância, em uma imagem eletrônica de baixa resolução e flicando, totalmente só no elevador,

gesticulando para o nada e falando sozinho (aprox. 12'01"). Seria este o clímax propriamente dito da história? E se for, para quem seria? Para o personagem? Ou exclusivamente para nós, espectadores? Pois neste momento fica confirmada a natureza da história, algo que todos os demais personagens (os funcionários do prédio) já sabiam, e que Amaro continua sem saber, porque simplesmente não lhe interessa ou porque ele não pode acessar essa "verdade": o fato de que ele é um idoso solitário, que vive recluso em um apartamento, distante do filho e saudosos da companhia da esposa. Regina é uma projeção mental de Amaro, conforme muitas pistas anteriores haviam sugerido. O plano sob o ponto de vista da câmera de vigilância do elevador marca o desfecho da história, a revelação final — epifania, no entanto, que só faz sentido aos espectadores. Amaro deixa o elevador em direção a seu apartamento, as câmeras de vigilância mostram lugares vazios do prédio e, também, captam seu trajeto pelo corredor de seu andar. Sozinho, ele continua falando e gesticulando, como se estivesse muito bem acompanhado. A trilha sonora, melancólica, dá lugar à voz *off* dos funcionários da portaria resolvendo uma equação matemática. O plano do corredor do andar de Amaro, sob ponto de vista da câmera de vigilância, escurece dando lugar aos créditos finais do filme.

Como dividir esse curta-metragem em três atos muito bem definidos? Difícil. Tentamos fazê-lo acima, mas reconhecendo eventuais controvérsias relativas aos pontos de virada, inícios e fins de cada ato. Existe um clímax no filme de Furloni? Talvez sim. Se em paralelo ao modelo do "paradigma", em três atos, tentarmos encaixar o filme no modelo da "jornada do herói", a análise fica ainda mais complexa.

Em *Things that go bump in the night* e em *O pão e o beco*, tanto o modelo tripartite quanto a metáfora da jornada do herói são aplicáveis com relativa facilidade. No caso do primeiro, nosso herói infantil, a criancinha, tem seu desejo interditado por uma perturbação externa cuja origem ela precisa descobrir. Um eventual antagonista, "guardião de limiar" ou mesmo uma "sombra" intervém ainda em seu quarto: o bicho-papão. O clímax tem lugar na frente do quarto dos pais, quando o pequeno herói é atingido por uma revelação que o transforma, lançando-o à resignação final. Em *O pão e o beco*, a economia narrativa não é muito diferente. O desejo do herói, o menino, é interditado pelo "guardião de limiar", aqui, novamente, fundido com a "sombra" (o que é recorrente em narrativas de curta duração) na figura do cachorro vadio. Um aliado se desenha (o idoso), mas não é suficiente para que o menino supere seu obstáculo. Finalmente, será buscando forças em si mesmo e por meio de astúcia que o herói transporá a barreira final, o "batismo de fogo": o

menininho vai se dirigir ao seu oponente, o cachorro, e lograr seu intento de passagem, por meio da sedução do inimigo com migalhas de pão. No caso de *Esconde-esconde*, no entanto, essa “jornada” parece inexistente ou, ao menos, totalmente ociosa. Os personagens deslocam-se, mas não saem do mesmo lugar. A narrativa inteira apresenta-se como o relato de um dia na vida de um casal de idosos, para no final se revelar como o relato de um dia na vida de um único idoso, viúvo e solitário. Esse relato, supõe-se, é repetido. Amaro já viveu aquilo antes, ou ao menos situações parecidas, e continuará vivendo as mesmas situações, até a hora de sua morte. Todos os personagens estão cientes de suas respectivas condições, inclusive Amaro, o qual vive num em um mundo imaginário que ele próprio criou para si. O máximo que podemos localizar como conflito no filme, algo próximo de uma interdição da vontade do protagonista, são os momentos em que Amaro chama por sua mulher e não a encontra. São esses chamados que irão guiá-lo por dentro ou para fora do apartamento. No entanto, não há “busca” (*quest*) alguma em jogo, os atos narrativos não são plenamente discerníveis, dada a circularidade da trama, e as únicas revelações só fazem sentido extradiegeticamente. Poderíamos supor que, no caso de *Esconde-esconde*, quem se engaja em uma eventual “jornada” é apenas o espectador, não o suposto herói, Amaro, visto que tudo que é revelado só pode, eventualmente, interessar ao espectador.

Algo parecido ocorre com *Fantasma* (2010), de André Novais, curta-metragem brasileiro realizado por uma produtora audiovisual independente, a Filmes de Plástico. A narrativa de 11’13” ordena-se toda em um único plano, sem cortes, de um cruzamento em cuja esquina se vê um posto de gasolina. A câmera parece estar colocada no terraço ou sacada de uma residência, e, enquanto o pouco tráfego local é captado na imagem, dois rapazes (Gabriel Martins e Maurílio Martins) conversam em *off*. Em nenhum momento seus rostos são mostrados, só escutamos suas vozes. Em um diálogo aparentemente banal, a dupla conversa informalmente sobre assuntos cotidianos. Aproximadamente aos 6’11”, o diálogo apresenta um suposto conflito inicial: um dos rapazes nota que uma câmera está filmando a rua, e pergunta ao outro sobre o que significava aquilo. A partir deste momento, os diálogos desenvolvem um conflito, até então, inesperado: um dos personagens está gravando secretamente o movimento da rua, na esperança de captar uma imagem de sua ex-namorada, pois soube que ela costumava passar de carro por aquela intersecção. Os dois rapazes discutem sobre o propósito dessa gravação e sobre o relacionamento amoroso que havia sido terminado. A situação atinge seu clímax quando Camila (Gabriela Monteiro), a ex-

namorada, de fato aparece de carro na esquina (aprox. 9'34''), conforme apontado pela continuidade do diálogo em *off*.

Ato contínuo ao clímax, tem lugar um desfecho – marcado, talvez, por um eventual segundo ponto de virada da trama, de ordem mais discursiva do que propriamente narrativa, numa em uma espécie de reviravolta metatextual: a imagem retrocede diversas vezes para o ponto em que Camila é registrada em câmera, em um procedimento autorreflexivo similar ao de filmes como *Funny games* (1997), de Michael Haneke. Tem-se aqui mais uma revelação: a de que a narrativa não é exatamente sobre um rapaz que quer filmar sua ex-namorada passando de carro, mas sim sobre um rapaz que já fez isso e está revivendo este momento. Enquanto em vídeo promete ao amigo que a partir de então irá esquecê-la, nós, como espectadores, constatamos que isso não é verdade, ao descobri-lo reassistindo à fita.

Embora possamos dividir a estória em três atos, estes esses parecem desproporcionais, se considerarmos que o primeiro e o segundo são muito maiores que o terceiro. O “paradigma” supõe uma divisão um pouco mais equânime entre o primeiro e o terceiro atos ou blocos, embora o segundo, o desenvolvimento da trama, seja sempre um pouco maior que ambos (ver FIELD, 2001, p. 13). Além disso, da mesma maneira que em *Esconde-esconde*, não parece haver exatamente mudança significativa na trajetória do personagem principal. Mais uma vez, as revelações da narrativa só fazem sentido extradiegeticamente, só se completam plenamente na leitura/visionamento com a participação do espectador.

Em outras palavras, os filmes supracitados talvez demonstrem a possível ociosidade da aplicação do modelo tripartite e da metáfora da jornada do herói, mesmo no que diz respeito ao cinema narrativo-dramático de extração mais clássica, linear e naturalista. Ao mesmo tempo, salienta a dependência que tais modelos ou metáforas têm do ponto de vista do espectador ou, melhor dizendo, de mecanismos de identificação do espectador com determinados personagens. Variações nesse mecanismo de identificação podem impactar não só a avaliação dos limites dos atos dramáticos, bem como a economia da “jornada do herói” - — qual a função de cada personagem, quais as etapas percorridas, etc.

Contagem (2010), também da Filmes de Plástico, é um exemplo ainda mais radical de filme ao qual não se consegue aplicar facilmente uma estrutura em três atos. Neste curta-metragem de 18'02'' de duração, vemos diferentes versões de estórias que parecem se cruzar, a partir do ponto de vista de três personagens. A narrativa não é cronológica. Ela vai

e volta no tempo para recontar um evento principal: o assassinato de um idoso. O final do filme é aberto. Ouvimos o que pode ser um segundo tiro, que não sabemos para qual direção foi disparado, e um dos personagens parece cair ao mesmo tempo.

O roteiro de *Contagem* foi originalmente escrito por Gabriel Martins, antes de ele ingressar no ensino superior, depois retomado na época de faculdade. O filme resulta de um trabalho de conclusão de curso de graduação feito por seus diretores, Gabriel e Maurílio³. Quando discutimos *Contagem* com os alunos da disciplina “Oficina de Roteiro II”, do curso de graduação em Comunicação Social – Midialogia, da Unicamp, eles sequer quiseram arriscar dividi-lo em atos. A multilinearidade e a multiplicidade de pontos de vista parecem suficientes para complicar uma divisão tripartite desta dessa narrativa, uma vez que ela não segue rigorosamente uma lógica de apresentação, desenvolvimento e conclusão, ancorada em um personagem principal. Mesmo que fosse montada cronologicamente, a estória parece confusa e inconclusiva de forma proposital. A reação mais comum em sala de aula, portanto, é apontar para a impossibilidade de aplicação do “paradigma” ao curta-metragem mineiro. Seria igualmente improdutivo pensá-lo em termos da metáfora da jornada do herói, uma vez que *Contagem* não apresenta heróis, aliados ou sequer obstáculos claramente identificáveis em sua narrativa. Além de não haver impedimento algum ao assassinato, o provável aliado do assassino pode ter acabado morto também. Não há qualquer trajetória de transformação. A estrutura narrativa de *Contagem* é tripartite sim, mas não segundo a lógica do “paradigma”. A tripartição do foco narrativo, aqui, sobrepõe-se à estrutura em três atos. O filme de fato apresenta três atos muito marcados, mas não em função de uma relação causal entre ação e consequência. Como no “paradigma”, o terceiro ato oferece esclarecimentos quanto ao conteúdo narrativo, mas não necessariamente um clímax, tampouco um desfecho. O que poderia ser tomado como clímax, o assassinato, repete-se de diferentes maneiras nos três atos do filme, e é possível identificar, logo no primeiro ato, um eventual desfecho da estória como um todo. Em sua aparente singeleza, seus “tempos mortos” característicos de um *slow cinema* e inclinação “anticlimática”, *Contagem* pode ser acomodado, sem prejuízos, ao modelo dos três atos nos termos de Field (2001, p. 13) e outros.

3 A subjetividade na segmentação narrativa

³ Ver entrevista dos diretores ao Jornal Contramão, do Centro Universitário UMA, durante o 14º Festival de Cinema de Tiradentes, Minas Gerais, em janeiro de 2011 (MARTINS; MARTINS, 2011).

Tendo em vista os exemplos apontados, não nos surpreende que, em autores como Carrière (2006), Carrière e Bonitzer (1996), ou mesmo Mamet (2010), nenhuma vez apareçam os termos “paradigma” e “jornada”, e nenhuma segmentação narrativa seja procedida em suas respectivas análises.

A subjetividade por trás de tais modelos é tão grande que pode vir mesmo a comprometer sua eficácia, tanto pedagógica quanto em termos de uma poética do roteiro. Indício da flexibilidade na aplicação desses modelos pode ser encontrado em Mehring (1990), quando esta se dedica a explicar o que é uma sequência cinematográfica. Mehring oferece uma definição concisa do que seja uma sequência:

[...] sequências são definidas como uma série de cenas amarradas por uma única idéia unificadora que lida com um grande evento dramático. Cada sequência representa um grande movimento – um pulso forte – na luta do protagonista para realizar seu objetivo (1990, p. 58, tradução nossa).

Os eventuais três atos principais de um filme, seja de curta ou longa-metragem, podem ser compostos por uma única ou mais de uma sequência. No entanto, o reconhecimento e a delimitação de uma sequência não são medidas inequívocas, havendo razoável grau de subjetividade na interpretação dos elementos narrativos. Mehring (1990) exemplifica a divisão em sequências tomando como exemplo o filme *Rebelde sem Causa* (*Rebel without a cause*, 1955), roteiro de Stewart Stern e direção de Nicholas Ray. A autora completa sua análise explicando que:

Rebelde Sem Causa contém oito sequências – oito eventos dramáticos contendo oito idéias unificadoras. Isso, em linhas gerais, é um número típico de sequências para um roteiro de filme de duas horas. Há quem diga que são treze sequências, ou sete, ou ainda vinte e quatro, dependendo de como se seleciona e se define um evento unificador. Se o evento unificador for definido em termos amplos, o número de sequências será menor e, se for definido em termos mais restritos, o número de sequências será maior. O importante é dominar a estruturação em sequências, e as razões para se agrupar certos eventos nessa estrutura (MEHRING, 1990, p. 59, tradução nossa).

Percebamos o caráter flexível e até mesmo arbitrário da divisão em sequências conforme a explicação de Mehring (1990), sua elasticidade e sua variabilidade em função do ponto de vista e do paradigma narrativo adotado. Michel Marie e Laurent Jullier (2009) selam a questão sugerindo cena e sequência como categorias, em última instância, intercambiáveis:

Não existe definição precisa para o termo “sequência”, nem diferença entre cena e sequência. Mas, em termos simples, o nível de observação que nos interessa aqui é aquele de um conjunto de planos que apresenta uma unidade espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade da ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras comuns) (JULLIER; MARIE, 2009, p. 42).

Seguindo, também, um entendimento mais flexível, Robert McKee é um dos poucos autores de manuais de roteiro traduzidos para o português que fala em “atos” sem remeter a qualquer estrutura tripartite. De acordo com o autor, um “ATO é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior.” (MCKEE, 2006, p. 52).

McKee aborda os atos de um roteiro de uma maneira mais subjetiva, da mesma forma que Mehring aborda sequências. O autor também define “ato”, “sequência” e “cena” com base nos “eventos” da história, que para ele são ações que criam uma mudança significativa na situação de vida do personagem, expressa e experimentada em termos de “valor”. Ou seja, são todas categorias bastante abertas a interpretação.

Certamente é impossível afirmar que um roteiro (e, por consequência, um filme) seja sempre dividido em números fixos de atos, sequências ou cenas, muito embora McKee argumente que um “filme típico” (supostamente, uma narrativa dramática clássica em longa-metragem) contenha normalmente 40 a 60 “eventos” ou “cenas”. No entanto, McKee não presume que uma boa narrativa precise de qualquer número ideal de atos, sequências ou cenas, o que parece ser corroborado pelos curtas-metragens aqui analisados.

Carrière e Bonitzer vão ainda mais além: eles acreditam que as regras dramáticas existam exatamente para serem quebradas, e que a “famosa regra das três unidades”, embora tenha sido exercida com proveito por algum tempo, precisa ser esquecida “[...] se se quer produzir uma obra dotada de vida” (BONITZER; CARRIÈRE, 1996, p. 31). O ponto central no argumento de Carrière e Bonitzer é o de que reproduzir fórmulas não é garantia de sucesso, e tal procedimento pode ainda comprometer a autenticidade do roteiro.

Pretendemos investigar aqui a pertinência e eficácia de modelos teórico-práticos de roteirização, notadamente, a estrutura em três atos e a jornada do herói, no ensino e na análise fílmica. Constatamos que tais modelos podem apresentar-se como demasiado vagos e sujeitos à subjetividade do analista, nem sempre trazendo subsídios esclarecedores acerca

de narrativas audiovisuais inseridas no próprio contexto em que tais modelos são colocados como balizas. Ou seja: nem mesmo em relação a filmes narrativo-dramáticos, de narrativa/discurso lineares e inclinação naturalista, tais modelos são plenamente aplicáveis e funcionais. Que tais modelos cumpram uma função pedagógica e operacional, nisso concordamos, mas supomos que eles devam ser apresentados de forma mais bem circunstanciada no âmbito do ensino universitário da teoria e prática do roteiro.

O problema aqui abordado - i.e. os limites da aplicação do modelo da estrutura em três atos e sua pertinência analítica -- talvez reverbere uma investigação mais ampla e aprofundada procedida por David Bordwell (2004), em relação à narratologia neo-estruturalista e às funções da narrativa fílmica. Bordwell diferencia as teorias narrativas neo-estruturalistas, de raiz estruturalista, de teorias que irá chamar de “formal/funcionalistas” (2004, p. 203-204). O modelo da estrutura em três atos antecede ou subsiste em paralelo a modelos posteriores de corte mais complexo e propósito distinto, como a Grande Sintagmática de Christian Metz, um dos objetos de escrutínio na análise de Bordwell (2004). Contudo, talvez, suas implicações e/ou limitações tenham algo em comum com os problemas discutidos pelo teórico americano. Segundo Bordwell, “Narratologistas neo-estruturalistas geralmente evitam discutir a função.” (2004, p. 204). O autor prossegue explicando que, no lugar de conceder a devida atenção à forma e à função, caso a caso, a estratégia dos narratologistas neo-estruturalistas, geralmente, consiste em distinguir unidades básicas ou características narrativas e identificar sua presença em determinados filmes (BORDWELL, 2004, p. 204).

Nesse respeito a narratologia neo-estruturalista tem continuado a empresa geralmente taxonômica de Propp, Todorov e Genette. Em contraste, uma perspectiva funcionalista conecta-se a uma tradição que inclui Aristóteles, muito do trabalho da tradição formalista russa, e estudos recentes de Meir Sternberg. Sob esse ponto de vista nosso esforço para esclarecer os princípios que governam a narrativa é orientado por hipóteses sobre objetivo e efeito. (BORDWELL, 2004, p. 204).

Assim, Bordwell assim sublinha uma certa “estagnação” dos modelos neo-estruturalistas, e defende o resgate de preocupações funcionalistas e contexto-dependentes na teorização sobre cinema. Perguntamo-nos se o modelo da estrutura em três atos não padece de uma “estagnação” equivalente, eventualmente encoberta por um caráter de aparente funcionalidade. Mais normativo do que propriamente descritivo ou funcional, o

modelo da estrutura em três atos, talvez, pudesse ser beneficiado com o aporte de preocupações funcionalistas como as expostas por Bordwell (2004).

Finalmente, cabe lembrar que ao menos três dos curtas-metragens aqui analisados correspondem a trabalhos de conclusão ou projetos conduzidos no âmbito de cursos de graduação – casos de *Things that go bump in the night*, *Esconde-esconde* e *Contagem*. Enquanto o primeiro filme, norte-americano, parece render-se a uma aplicação mais confortável do “paradigma”, os dois curtas brasileiros, *Esconde-esconde* e *Contagem*, parecem francamente prescindir do apego à estrutura em três atos. Seja em virtude de preferências culturais, particulares ou de qualquer outra ordem, o fato é que o trabalho de diretores brasileiros com formação universitária não parece obrigatoriamente influenciado por conteúdos curriculares tão específicos como o da estrutura dramática clássica (três ou cinco atos). Por fim, o quanto o aprendizado dessa estrutura se traduz em algo prático ou útil é uma pergunta que gostaríamos de continuar investigando.

Financiamento

Este trabalho contou com apoio parcial do projeto demanda universal do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico n. 441441/2014-9, com o título “O pensamento cinematográfico independente brasileiro: história, formas, questões e cartografias”.

Referências

BORDWELL, David. Neo-structuralist narratology and the functions of filmic storytelling. In: RYAN, Marie-Laure (Org.). **Narrative across Media**: the languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 203-219.

BROWN, Fredric. **Knock**. [S.l.]: Nerd pai, 14 mar. 2012. Disponível em: <<http://nerdpai.com/voce-sabia-que-knock-e-o-menor-conto-de-terror-que-existe/>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.

CONTAGEM. Direção: Gabriel Martins e Maurílio Martins. Roteiro: Gabriel Martins. Beo Horizonte: Filmes de Plástico, 2010. 1 vídeo online, (18 min), color., 35 mm. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2R5jKEMOD6A>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

ESCONDE-ESCONDE. Direção: Álvaro Furloni. Roteiro: Álvaro Furloni. Rio de Janeiro: Segunda-feira Filmes, 2007. 1 vídeo online (14 min), p&b, 16mm. Disponível em: <<https://vimeo.com/22991375>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

FANTASMAS. Direção: André Novais Oliveira. Roteiro: André Novais Oliveira. Minas Gerais: Filmes de Plástico, 2010. 1 vídeo online (11 min), color., HDV. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z8x4JQB32xU>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
MARTINS, Gabriel; MARTINS, Maurílio. **Diretores falam sobre o filme "Contagem"**. Entrevista concedida ao Jornal Contramão do Centro Universitário UNA, jan. 2011. 1 vídeo online (7 min). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=2uLqw5trKYA>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

LE PAIN et la rue. Direção: Abbas Kiarostami. Roteiro: Abbas Kiarostami. Teerã: [s.n.], 1970. 1 vídeo online (10 min), p&b, 35 mm. Nan va Koutcheh. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=yuFGsHDVCgc&t=462s>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

MAMET, David. **Sobre direção de cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MEHRING, Margaret. **The screenplay**: a blend of film form and content. Boston: Focal Press, 1990.

MONTERROSO, Augusto. **Ficçõeszinhas**: o clã do dinossauro. São Paulo: UOL, dez. 2007. Disponível em: <<http://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-cla-do-dinossauro/>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

SHANNON, Claude E. A mathematical theory of communication. **The Bell System Technical Journal**, New York, v. 27, p. 379-423, 1948.

THINGS that go bump in the night. Direção e roteiro: Joshua Beveridge. Flórida: [s.n.], 2005. 1 vídeo online (2 min.) DVD. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=7d8RaXbw6sU>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Three is too much? Problematizing the three-act structure while teaching scriptwriting

Abstract

This article aims to investigate the efficacy and the applicability of the “three-act structure model” - the “paradigm”, according to authors such as Syd Field. We also intend to problematize the influential concept of “the hero's journey” in its occasional combination with the paradigm. In order to do so, the following short films will be closely examined: Abbas Kiarostami's *Le pain et la rue*, Álvaro Furlan's *Hide and Seek*, André Novais's *Ghosts* and Gabriel Martins and Maurílio Martins's *Contagem*. Based on the analyses of these films, we demonstrate that the universal application of the “three-act structure” is more often problematic than it appears to be at a first glance.

Keywords

Screenplay. Dramatic structure. Brazilian film. Short film.

Recebido em 29/11/2017

Aceito em 28/02/2018

Copyright (c) 2019 Alfredo Oliveira Suppia, Natasha Romanzoti. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

