

**ROTEIRO DE CINEMA
SCREENPLAY
FORMATTING**

by

Sérgio Clemente.

FORMATANDO FORMATTING

Livro : Como Formatar o Seu Roteiro – Um Pequeno Guia Master Scenes.

Autor: Hugo Moss www.roteirista.com

- **Nós vamos aprender a formatar um roteiro através do Microsoft Word. Mas se você não quiser trabalhar com arrumação de fontes, tamanho do papel, margem, numeração, espaçamento, etc. Existem programas a venda no mercado de informática, que fazem tudo isso e um pouco mais, na hora de escrever um roteiro.**
- **Alguns deles são:**
- **Movie Magic Screenwriter – Indicado pelo Hugo Moss, mas ele alerta que custa cerca de US\$ 200.**
- **Screen Pro - <http://members.aol.com/jackwpass/aspire.html>**
- **Simply Screenplay - www.dependentfilms.net/download.html**
- **Final Draft – Um dos programas mais conhecidos e mais usados pelos roteiristas americanos – www.finaldraft.com**

Fonte

Courier 12 point 10 pitch. Em Microsoft Word para Windows esta fonte se chama Courier New. Nunca se usa *itálicos*. Nunca se usa **negrito**.

Tamanho do Papel

Carta (27,94cm x 21,59cm)

Numeração

Em cima, à direita,
geralmente seguida por um ponto.

Margens*
Vertical

Em cima 2,5cm
Em baixo 2,5cm-3cm

Ação/Cabeçalho

Esquerda 3,5cm
Direita 3,5-4cm

Nomes

9cm da esquerda

Diálogo

6,5cm da esquerda
7,5cm da direita

7cm da esquerda

Instruções para o ator

•Estas medidas se referem à página impressa,e não à configuração de margens dentro do seu software.

Justificação

Diálogo e ação para a esquerda.

Espaçamento

Espaço simples para: nomes/instruções para o ator/diálogo; ação.

Espaço duplo (uma linha em branco) entre: cabeçalho e ação;
ação e nomes; diálogo e ação;

FADE IN: e o primeiro cabeçalho; a última linha e FADE OUT.

Espaço triplo (duas linhas em branco) entre: ação ou diálogo e cabeçalho.

1. Capa

**3/8 da página,
centralizado:**

O VENCEDOR

**um roteiro
de
Sérgio Clemente**

Em baixo:

**Copyright 2008
by Sérgio Clemente
Todos os direitos reservados**

**Rua da Glória, xwy
Fone (11) 9539-0447
micenice@ig.com.br**

2. A primeira e a última página

No começo:

Dê cinco Enters e na sexta linha, centralizado na página, entre aspas e em maiúsculas, escreva “O Título” do seu filme.

Na décima linha, no lado esquerdo da página, as palavras FADE IN:

Mais dois Enters e, na décima segunda linha, escreva o primeiro cabeçalho.

No final:

Depois da última linha do roteiro, Três Enters e as palavras FADE OUT. Mais seis Enters, e FIM, ou O FIM, centralizado na página.

O VENCEDOR

FADE IN:

INT. CASA - QUARTO DE CASAL - DIA

(. . .)

(. . .)

FADE OUT.

FIM

124

3. Os Três Elementos Básicos do Roteiro

Cabeçalhos

Em inglês, slug lines ou Scene headers. Nós vamos dividir o roteiro em blocos de ação dramática. Master Scenes (Cenas Mestre).

O cabeçalho sempre indicará o início de uma nova cena. O que quer dizer que mudaremos de tempo, ou de lugar (na maioria dos casos de tempo e de lugar).

O cabeçalho contém três informações: 1) onde; 2) precisamente onde; e 3) quando. São escritos em maiúsculas com um pequeno traço separando 2) e 3).

1) Pode ser INT. (interior) ou EXT. (exterior); 2) é uma identificação curta do lugar, e 3) pode ser DIA ou NOITE

Podemos usar mais de um sujeito.

Ou outra variação.

INT. CASA - QUARTO DE CASAL – DIA

INT. CASA – COZINHA – MANHÃ

INT. CASA – BANHEIRO – NA MANHÃ SEGUINTE

INT. CASA – SALA – DIA, VERÃO, 1982

INT. CASA – SALA – MARÇO 14, 2006

EXT. CASA – PORÃO – NOITE

EXT. CASA – TERRAÇO – MEIA-NOITE

EXT. CASA – VARANDA – AO ANOITECER

EXT. CASA/QUINTAL – NOITE

EXT. CASA/QUINTAL – CONTINUA

3. Os três elementos básicos do roteiro (continuação)

Cabeçalhos

Não é necessário usar um novo cabeçalho quando mudamos de lugar dentro de um apartamento ou prédio.

Quando vamos do quarto para a sala, por exemplo.

Ou de outra forma.

AQUILES levanta-se e vai em direção à sala.

SALA

AQUILES abre a porta.

AQUILES levanta-se e vai para a . . .

SALA, e abre a porta.

Mas atenção: se saímos do **INT. SALA** para **EXT. QUINTAL** usamos um novo cabeçalho porque mudamos de **lugar** **INT.** para **EXT.** E se continuamos na **INT. SALA**, mas pulamos para daqui a duas horas, também precisamos de um novo cabeçalho (**INT. SALA – MAIS TARDE**), porque mudamos de **tempo**.
A última coisa que você vai fazer no seu roteiro, é a numeração das cenas. Sempre na margem esquerda.

3. Os três elementos básicos do roteiro (continuação)

Ação/Descrição

Tudo que estamos vendo. Tudo que é visual num filme, trata-se de ação/descrição. Devemos nos atentar para as descrições dos personagens, o que eles estão fazendo, lugares, e só. Somente isso. Nunca descreva demais. Apenas escreva informações que serão importantes para carregar a sua história para frente.

EXT. ESTRADA - DIA

AQUILES sai correndo pela estrada de chão batido em direção ao centro da cidade. Um caminhão passa pelo local em alta velocidade e quase o atropela. Aquiles cai, mas consegue se levantar e retoma a corrida.

Preferencialmente devemos sempre inserir informações que conduzam a história adiante, de forma VISUAL. E se necessário, complementadas com algum diálogo.

3. Os três elementos básicos do roteiro (continuação)

Ação/Descrição

Alguns elementos da ação/descrição são escritos em letras maiúsculas: **PERSONAGENS** com falas, na primeira vez em que aparecem no roteiro, ou na primeira vez em que aparecem em cada cena.

As palavras **ENTRA** e **SAI** (de cena)

SONS que precisam ser artificialmente criados, como um **TELEFONE** ou **SINO** tocando, um **TIRO**, **EXPLOSÕES** etc., sons que serão colocados na trilha sonora do filme durante a pós-produção. Maiúsculas não são necessárias quando atores fazem barulho, batendo portas, quebrando pratos, ligando motores etc. (estes sons são geralmente captados no set).

OBJETOS DE CENA importantes para a narrativa da cena: uma **ARMA**, um **COFRE**, um **ANEL**, **AMULETO** etc.

3. Os três elementos básicos do roteiro (continuação)

Falas/Diálogo

1. Nomes

Os nomes em cima de falas são escritos em maiúsculas e podem ser seguidos por uma ou duas das três indicações a seguir:

(V.O.) (para voice over), quando escutamos a voz de um narrador, alguém falando num alto falante, a voz no outro lado do telefone, os pensamentos do personagem, etc. Quando a gravação da fala não é feita na cena em si.

(O.S.) (uma abreviação de off screen ou off stage) ou **(O.C.)** (off camera), quando o ator/atriz está no set, mas não está visível durante a fala: está trancado dentro do porta-malas de um carro, dentro de um armário etc.

(cont.), para “continuando”, é colocado depois do nome, ou depois de **(V.O.)** ou **(O.S.)**, na continuação de uma fala quebrada por ação/descrição.

2. Instruções para o ator/atriz entre parênteses.

Você até pode fazer uso desse artifício, mas deve evitá-lo ao máximo.

AQUILES
(envergonhado)
Aprendi a correr sozinho.

Envergonhado, constrangido, irônico, triste, feliz, ect. devem estar fluindo naturalmente no seu roteiro.

3. Os três elementos básicos do roteiro (continuação)

Falas/Diálogo

3. A palavra

O diálogo deve estar sempre carregando a sua história adiante. Se ele não estiver cumprindo esse papel no seu roteiro, então será apenas mais uma conversação sem rumo; e infinitas explicações do que está acontecendo na tela. Isso não é cinema. Lembrem-se... Muita **Imagem**, alguma **Descrição** e pouco ou nenhum **Diálogo**. É claro que esta não é uma rígida regra a ser seguida por todos, mas é o que está mais próximo do ideal. Se você decidir quebrar essa regra, pelo menos precisará saber porque está transgredindo. Se você não souber quem saberá, a platéia?

O ideal é que o diálogo apareça em detrimento das ações e reações dos personagens; no momento em que eles agem e reagem, a medida que a história avança. Tenha isso como ferramenta de trabalho quando estiver escrevendo o seu roteiro, e construindo os diálogos.

Se uma fala é quebrada por uma divisão de página, escreve-se **(MAIS)** centralizado numa linha embaixo do diálogo no final da página anterior, e inicia-se a continuação com o nome seguido por **(cont.)**.

Dirigindo o seu roteiro

Ângulos de câmera, fotografia, edição, figurino etc. Deixe que cada profissional envolvido faça a sua parte. Cinema é colaboração; trabalho em grupo; é conjunto. No entanto, há algumas especificações que você pode estar colocando no seu roteiro, para facilitar o trabalho do diretor, diretor de fotografia, editor etc. São elas: **Transições, Planos, Montagem e Série de Planos, Instruções para a câmera (camera cues), Intercut, Diálogo Simultâneo e Flashback.**

Transições

São instruções de como cortar de uma cena para a outra. Sempre à direita, com uma linha entre a última linha da cena anterior e o cabeçalho da cena seguinte.

CORTA PARA : É uma transição Standard. Também pode ser utilizada para uma mudança de seqüência ou de tempo.

FUSÃO PARA : Para cortar lentamente de uma cena para outra.

MATCH CUT: Quando cortamos, por exemplo, de um terno (costume) na vitrine da loja para ele sendo vestido ou já no corpo do personagem.

CORTA PARA:

FUSÃO PARA:

MATCH CUT:

Transições

Três tipos:

INT. CASA – SALA – NOITE

AQUILES vê pela primeira vez um COMETA passar pelo céu.

EXT. CASA – SALA – NOITE

Maravilhado, ele se aproxima da porta para observar melhor a grande bola de fogo.

INT. CASA – SALA – NOITE

AQUILES vê uma grande BOLA DE FOGO no céu.

EXT. CASA – SALA – CONTINUA

Ele se aproxima da porta.

INT. CASA – SALA – NOITE

AQUILES vê um COMETA passar pelo céu do sertão.

LÁ FORA

Ele se aproxima para ver melhor.

Planos

Camera shots. É quando pulamos fora da cena por um momento para ver uma coisa importante destacada. Na maioria dos planos, os termos técnicos são mantidos em inglês. **POV** e **INSERT**, sempre terminam em **VOLTA À CENA**, ou então no cabeçalho novo da próxima cena.

POV

Ponto de vista (Point of View). Olhar através dos olhos de um personagem pode ser muito útil. É feito assim:

(...)

Um **CLARÃO** no céu alerta Aquiles. Ele vai até a janela.

POV AQUILES

O cometa rasga o céu, deixando um rastro de poeira, formando uma enorme cauda incandescente.

VOLTA À CENA

AQUILES rapidamente fecha a janela e corre para o quarto, assustado.

(...)

Planos

INSERT

Uma rápida inserção de um detalhe.

CLOSE SHOT e CLOSE UP

São freqüentemente confundidas.

CLOSE SHOT é um plano da cabeça e ombros de um, ou até dois personagens.

CLOSE UP examina de perto o detalhe de um personagem ou objeto.

(...)

INSERT – TENDÃO DE AQUILES

AQUILES pisa num caco de vidro e seu pé começa a sangrar.

VOLTA À CENA

(...)

(...)

CLOSE SHOT – AQUILES

Que está sentindo dor e, ao mesmo tempo, tentando manter uma impressão de calma.

(...)

(...)

CLOSE UP – OS PÉS DE AQUILES

Sangrando sem parar.

(...)

Montagem e Série de Planos

A grande diferença é que uma MONTAGEM é construída inteiramente na ilha de edição durante a pós-produção, a partir de filmes ou fotografias de arquivo.

SÉRIE DE PLANOS
Geralmente envolve os protagonistas e, portanto, faz parte da fotografia principal do filme.

(...)

MONTAGEM

- A) As arquibancadas estão lotadas.
- B) Os corredores começam chegar aos milhares.
- C) Os organizadores dividem os atletas em pelotões.

(...)

SÉRIE DE PLANOS

- A) Aquiles desce do ônibus na rodoviária.
- B) Ele embarca no Metrô.
- C) Ele ouve um aviso de que as estações próximas do evento (corrida), estão fechadas.
- D) Aquiles decide ir à pé, correndo.

(...)

Instruções para a câmera (camera cues)

Digamos que o seu personagem é aficionado em quadrinhos, e ele sonha ser igual ao Homem Aranha. Então ele decide escalar um prédio de sessenta andares. Na cena, você vê o edifício e, logo depois, ele está lá; subindo pelo lado de fora do espigão, com uma roupa semelhante ao do herói. Então, a platéia é induzida a acreditar que ele realmente consegue fazer isso. Mas no seu roteiro há uma instrução para a câmera da seguinte forma:

... O Ângulo ABRE PARA REVELAR que o “prédio” é apenas um enorme desenho no chão de uma rua qualquer.

Se o seu filme é uma comédia, este seria um recurso interessante para o desenvolvimento da cena. Mas o importante é saber que sem instruções para a câmera, o humor da cena seria perdido, e seu personagem teria de sustentar essa habilidade de Homem Aranha.

Outras instruções para câmera, sempre em maiúsculas, podem incluir: CÂMERA SEGUE, AJUSTE, ZOOM, ENCONTRA, ect.

Intercut

Usado quando se faz necessário cortar entre duas cenas ou planos.

Para mostrar, por exemplo, duas pessoas falando ao telefone, se usa **INTERCUT** – antes ou depois da segunda fala.

... o **TREINADOR** atende.

TREINADOR

Alo?

INTERCUT CONVERSA TELEFÔNICA

AQUILES

Treinador, estou voltando.

Dessa forma, você consegue deixar o roteiro mais fácil para o diretor e o editor trabalharem, e decidirem sobre as técnicas que eles usarão para fazer o **INTERCUT** (cortando entre duas cenas, ou dividindo a tela de alguma forma). O **INTERCUT** também pode ser usado em outras situações, como por exemplo, em perseguições.

Diálogo Simultâneo

Precisamente é um recurso usado quando você quer que duas pessoas falem ao mesmo tempo.

(...)

DOUTOR

Mas o que é isso menino?!
Está tentando se matar?
Vamos estancar esse sangue,
e fazer um curativo.

(...)

AQUILES

Eu vim correndo!
Meu pai está morrendo.

Flashback

O Flashback é uma ferramenta muito útil para os roteiristas. A forma mais usual é quando o personagem está se lembrando de algo que aconteceu há vinte anos, há cinco anos ou, trinta minutos atrás.

O Flashback deve estar sempre levando a sua história adiante. Mal utilizado, ele pode parar (empacar) o filme, tornando-o chato, sem graça.

Atenção: somente usamos o Flashback quando “pulamos” fora da cena por alguns segundos e não quando voltamos ao passado durante cenas e seqüências inteiras. Neste caso, usamos um novo cabeçalho (ou seja, mudamos de tempo).

(...)

FLASHBACK – BAHIA (1989)

Três GAROTOS estão zombando de AQUILES depois de uma corrida entre eles na escola.

GAROTO # 1

Você não ganha de ninguém.

GAROTO # 2

È só mais um perdedor.

GAROTO # 3

Ele não sabe nem correr.

Olha só a perna dele... É torta.

FIM DO FLASHBACK

(...)

Escreva um roteiro para que todos possam entender.

Nunca troque o nome dos personagens ou lugares. Se você tiver de fazer isso no roteiro, terá de explicar para a platéia a mudança.

Se o seu personagem se chama AQUILES, não trocar por Filho do Vento. Se você deu nome ao lugar de Hospedaria, não trocar por Hotel.

Cortar as palavras “vemos” e “ouvimos”.

“Vemos um caminhão se aproximando...”, escrever “Um caminhão se aproxima...”. “Ouvimos o telefone tocar”, “O telefone toca”.

Evitar a palavra câmara no sentido de: “A câmara mostra a casa de Aquiles”, escreva “A casa de Aquiles é pequena, mas possui um enorme quintal”.

Não repetir o que já está no cabeçalho.

INT. SALA – NOITE, não escrever “Aquiles entra na sala e abre a porta”. Escrever “Aquiles ENTRA e abre a porta” .

Construa cenas e seqüências que chamem a atenção do espectador.

Sempre use um novo cabeçalho quando mudar de lugar (INT. para EXT. ou vice versa) ou de tempo.

INT./EXT. CASA – DIA, “Passagem de tempo”. Sempre defina o lugar e o tempo: “INT. CASA/SALA DE ESTAR – MAIS TARDE”.

Ação/Descrição nunca deve contradizer ou comentar o que acontece.

Ação/Descrição cumpre o papel de descrever o que estamos vendo.

“Aquiles e Andréia estão sentados no pátio da escola intimamente conversando. Ele está descontraído, e ela receptiva”. Só que o que nós estamos vendo é um Aquiles extremamente tímido, e uma conversação sem nenhuma intimidade.

Nunca escreva “Aquiles sentado à mesa comenta”

Apenas diga “Aquiles senta à mesa” e logo em seguida a fala do personagem. Também não existe “Sem palavras, Aquiles deixa os dois e caminha para a porta”. “Sem palavras” é dispensável na sua frase. A ausência de uma fala certamente será suficiente.

Faça com que o leitor do seu roteiro continue virando páginas.

Não escreva o que não acontece.

Não precisa dizer, por exemplo, que “O ônibus não chega”, “Aquiles não se move”, ou “Ele não olha para trás”, “Aquiles não responde” e outras variações.

Não usar reticências em falas, exceto...

- 1) Quando alguém para ou é interrompido no meio de uma frase.**
- 2) Para indicar pequenas pausas durante uma conversa telefônica em que não escutamos a pessoa do outro lado da linha.**

FORMATAÇÃO AVANÇADA

ADVANCED FORMATTING

BY

SÉRGIO CLEMENTE.

1. ACTS - Atos.

Tecnicamente, uma construção dramática era feita em três atos (divisão de uma peça teatral). Atualmente são muito utilizados apenas dois atos para o teatro; embora Shakespeare tenha trabalhado com cinco atos na peça *Hamlet*. No cinema, há uma preferência para três atos (começo, meio e fim).

2. AD LIB

Comando utilizado para livre diálogo entre as pessoas (atores) que estão compondo uma cena. Os atores e atrizes têm liberdade para criar, inventar: sorrisos, olhares, cumprimentos, expressões etc., enriquecendo a cena e tornando-a o mais próximo da realidade. Exemplo: composição de uma cena de um bar, casamento, reunião de negócios etc.

AD LIB casamento da Ana Beatriz.

3. ADDRESS - Endereço.

Aqui, destacamos a importância do endereço para contato na primeira página do seu roteiro junto com o título. Acredite... existem pessoas que mandam seus trabalhos sem colocar seus dados para contato. Endereço completo, telefone, fax, e-mail... etc. Tudo que puder localiza-lo (a) facilmente deve ser digitado neste espaço.

4. AGENT - Agente.

A figura do agente é uma peça fundamental na comercialização do seu roteiro; principalmente nos Estados Unidos. Um agente, pode ser especializado em contatar os grandes estúdios de cinema, produtores executivos e cineastas para uma possível venda do seu trabalho. Conseguindo executar a venda, ele receberá uma percentagem que pode variar, conforme o acordo entre o roteirista e seu agente.

5. BACK TO SCENE - Volta à cena.

Comando usado para quebrar uma cena e inserir uma pequena cena no meio...

Exemplo:

INT. BAR - NOITE

O ambiente está lotado. AD LIB casais se amontoam no balcão. Um policial está à procura de alguém.

BALCÃO

LUIZ alcança a mão de ISABEL e coloca um anel dourado no seu dedo.

ISABEL

Onde você arrumou dinheiro?

BACK TO SCENE

O bartender acena positivamente para o policial.

6. BACKGROUND (b.g.) - Ao fundo, em segundo plano.

Comando utilizado para descrever o que acontece ao fundo da cena. Podemos inserir tanto a atmosfera da cena (ações), quanto a parte sonora. Exemplo:

No canto esquerdo b.g. o inimigo manobra o tanque de guerra para o lado direito, mirando seu canhão para o centro, começando a atirar. B.g. RAT-A-TAT do canhão.

7. BEAT – Hesitação, indecisão.

Comando utilizado para indicar hesitação na fala da personagem. Deve ser usado com parcimônia nos momentos em que o roteirista ou o diretor deseja enfatizar o estado de espírito da personagem. Sempre entre parênteses (beat). Exemplo:

LUIZ
Será que eu ainda sei dirigir?
(beat)
Não sei não. . .

8. BINDING – Encadernação.

Seu roteiro deverá estar sempre encadernado, como se fosse um fichário. Nos Estados Unidos, uma encadernação com três furos, sendo que o do meio ficaria solto, é considerada padrão para um roteiro de cinema.

O furo do meio solto facilita a leitura; e a forma de fichário é a mais indicada para tirar cópias.

9. BLACK

Tela preta. Normalmente é usado em conjunto com outro comando.

Exemplo: **FADE TO BLACK.**

10. BLOCKING

Comando utilizado para situar atores (atrizes) que estão frente a frente na cena, ou seja, em lados opostos. Exemplo:

Blocking na mesa de pôquer: Helena e Simone (Norte e Sul) estão sentadas. Cris (Leste) estão em pé atrás da cadeira. Eunice (Oeste) está no balcão do bar.

11. BUSINESS

Esta palavra é um comando que é raramente usado pelo roteirista, porque ela está mais relacionada à direção na hora de filmar a cena. Nela estão embutidos todos os maneirismos que uma pessoa pode ter ao executar uma tarefa comum. Normalmente nós (roteiristas) descrevemos a cena na descrição, logo após o cabeçalho, porque queremos enfatizar algum momento daquela rotina; se isso realmente não for necessário para o desenvolvimento da trama, então, utilize o Business. Se o diretor (a) gritar Business significa que o ator ou a atriz deverá executar a rotina da sua própria maneira e não de uma forma específica. Aqui, apresento as duas formas...

Exemplo:

INT. CASA – MANHÃ

Luiz penteia o cabelo no espelho; confere a gravata; coloca o relógio no pulso; pega as chaves do carro e a pasta de trabalho.

NA PORTA DE CASA

Confere o celular, o laptop, sai e tranca a porta.

INT. CASA – MANHÃ

Business Luiz se prepara para sair de casa.

12. CAMERA

Indicações de ângulos de camera: camera faz isso, camera faz aquilo; não deverá ser usado na construção de um roteiro de cinema. Essas são atribuições do diretor (a). Se você tiver de fazer isso... Diga com as palavras; você é um contador de histórias e não um cameraman. Não use *LONG SHOT* *uma criança brinca na beira do lago*. Use... *à distância, uma criança brinca na beira do lago*.

13. CAST – Atores, Atrizes.

Cast refere-se a todos os atores e atrizes que tiveram participação efetiva no filme. As pessoas que trabalharam como figurantes, para compor as cenas não são relacionadas no **casting** do filme.

14. CHARACTER NAME - Nome da personagem.

Deve estar sempre centralizado e nunca separado do diálogo. Caso tenhamos de pular uma página para continuarmos escrevendo o roteiro, o nome da personagem deverá ir junto para a página seguinte.

Nunca deveremos mudar o nome da personagem no meio do roteiro. Se lá no começo já a chamamos de Doutor orelha grande, não podemos usar Doutor orelha. Personagens que não terão participação efetiva na trama, ou seja, não aparecerão mais nas cenas seguintes, não precisam ter nomes. Devem ser enumerados conforme exemplo: **Nadador #1, Nadador #2, Nadador #3. Garçonete #1, Garçonete #2, Garçonete #3.**

15. CLOSE UP

CLOSE UP - EXTREME CLOSE UP e **CLOSE SHOT** são ângulos de camera. Devemos evita-los no roteiro. Prefira o comando **INSERT** por exemplo. Mas também não é proibido. Exemplo:

EXTREME CLOSE UP - FOTO DO BRASIL NA COPA DO MUNDO DE 2010.

Ou abreviado: **ECU**

ECU FOTO DO BRASIL NA COPA DO MUNDO DE 1970.

16. DATE

Comando utilizado no cabeçalho para indicar ano, estação do ano, época...
Recomenda-se o uso do parêntese. Exemplo:

EXT. DENVER, COLORADO (1863) - DIA

Se a data for histórica, deverá vir no canto, na margem direita do cabeçalho.
Exemplo:

EXT. MISSISSIPI - DIA

(INVERNO 1776)

17. DIRECTION

Significa descrever uma personagem ou objeto de forma simples e visual. Não deve ser confundido com a descrição que vem logo após o cabeçalho; essa descrição está mais relacionada à especificidade da personagem ou de algum objeto que seja importante detalhar. DIRECTION nos primórdios da indústria cinematográfica, era simplesmente a visão que o diretor tinha desses elementos e procurava passa-la para que o roteirista pudesse incluir no roteiro. Se você for usar este comando, basta escrever **DIRECTION, pular uma linha e descrever o desejado, com as mesmas regras do cabeçalho... Completou 5 ou 6 linhas, pula uma linha e continua a descrição.**

18. DIRECTION AND ACTION

É a descrição da ação. Para não confundir... Vamos dividir a descrição em três categorias: 1 - Descrição da cena: inserindo elementos básicos, sempre de forma visual. 2 – Direction. 3 – Direction and action. Vejamos então, o exemplo de direction and action:

Exemplo:



CHUTE

... goleiro agarra a bola e lança para o atacante enquanto –

CORRENDO PARA O MEIO CAMPO

cabeceia para o lateral esquerdo quando o –

ZAGUEIRO

acerta uma cotovelada e o –

SANGUE

Escorre pela camisa e a –

BOLA

é lançada na área para o -

CABECEIO E O GOL

O juiz expulsa o zagueiro e o -

ESTÁDIO

Comemora o final da partida.

19. DISSOLVE PARA

Fusão entre duas cenas.

20. DOLLY

Movimento de câmera para frente ou para trás em que, ao contrário do ZOOM, a câmera toda faz o movimento.

21. ELLIPSIS MARKS – Pensamento incompleto.

Indica pensamento incompleto na fala da personagem. Utilizamos 4 espaços com três pontos. É quando a frase começa e o seu fim, a sua conclusão é omitida pela elipse.

Exemplo:

ADRIANA

Eu estava sonhando . . .

ADRIANA

Eu queria ver . . .

(sorrindo)

. . . estou feliz agora.

22. END – Fim.

O fim... Última página do roteiro deverá constar o comando FADE OUT, três linhas abaixo do diálogo ou descrição, na margem direita; e a palavra THE END ou FIM, centralizado seis linha abaixo do FADE OUT.

SCARLETT

Com Deus por testemunha . . .

(expressão de dor)

. . . Com Deus por testemunha;

Não vão me derrotar.

Vou sobreviver a isso.

E, quando passar . . .

(olhando para o céu)

. . . Nunca mais sentirei fome!

Nem eu nem minha família.

Mesmo que eu minta, roube, trapaceie ou mate.

Com Deus por testemunha;

Nunca mais passarei fome!

FADE OUT.

THE END

23. ENTER/EXIT – Entrada/Saída.

São comandos utilizados na descrição de forma naturais, incorporados na descrição. Exemplo:

O alienígena entra no bar atravessando a porta vai-vem; pede um drink no balcão e sai pela porta lateral.

24. EXTREME LONG SHOT

Novamente, não utilize ângulos de câmeras no seu roteiro. Use somente se for extremamente necessário. Lembre-se sempre de que esse é um expediente do diretor (a).

25. FADE IN / FADE OUT

FADE IN faz a abertura do roteiro.

FADE OUT finaliza o roteiro.

FADE TO pode ser usado para finalizar um ato.

FADE TO BLACK ou **FADE OUT** imagem escurece.

FADE UP, FADE OFF ou **FADE IN** imagem reaparece gradativamente.

26. FIVE-AND-DIME-TREATMENT

Esta é uma expressão utilizada na indústria cinematográfica americana na avaliação de roteiros com potencial para produção. Significa: ler as primeiras 5 páginas e as últimas 10 páginas. Por quê? Segundo os produtores e donos de estúdios, você não precisa comer o ovo todo para saber se ele está bom ou estragado. Isso é meio cruel com os roteiristas;

240mas, imaginem as pilhas e pilhas de roteiros chegando e pedindo uma chance para serem lidos. É claro que se o seu roteiro for realmente bom e interessar a eles, alguém vai lê-lo na íntegra.

27. FOREGROUND (f.g.)

Significa primeiro plano. Exemplo:

Em b.g. Carlos se aproxima com uma caixa vermelha. Em f.g. Ângela está mexendo na sua bolsa.

28. FOREIGN LANGUAGE – Língua estrangeira.

MARICLAIR

(Em sotaque francês)

Fiquei sem fazer nada tout la journée.

MARICLAIR

(Em francês com legendas em português)

Si vous restez au soleil, vous allez attraper un coup de soleil.

MARICLAIR

(Em francês com legendas em português)

Se você ficar no sol, vai apanhar uma insolação.

MARICLAIR

(Em francês)

Se você ficar no sol, vai apanhar uma insolação.

29. INSERT

Inserir um objeto com uma razão específica. Exemplo:

INSERT - BOMBA

Entre livros numa estante da biblioteca municipal, marcador digital 20 segundos e contando.

BACK TO SCENE

Ou

INSERT - CARTA

Com uma lupa, o policial analisa a caligrafia.

DELEGACIA DE POLÍCIA

30. INTERCUT

Duas ou mais pessoas em locações distintas, separadas e mostradas simultaneamente. Exemplo:

BANHEIRO DO CARLOS/ BANHEIRO DA SILVIA

Nós INTERCUT entre os dois conversando ao telefone.

Ou

INTERCUTTING

Carlos e Silvia nos seus banheiros e o assassino também ao telefone.

Ou

CARLOS E SILVIA

A cena INTERCUTS entre Carlos no telefone do aeroporto e Silvia no seu banheiro.

31. LIVESTOCK

Refere-se a animais ou qualquer coisa que está compondo a cena em grande quantidade. Como por exemplo: carruagens, carros, barcos, motos etc. Seja específico somente se for importante para o enredo do seu roteiro.

Exemplo:

Livestock, o gado está espalhado pelo campo devastado pelo grande incêndio.

32. MATCH CUT

Usado para seguir entre duas cenas através de um objeto. Indica mudança de tempo, locação ou personagem usando, vestindo o mesmo objeto. Exemplo:

SAXOFONE

É manuseado por Antônio na loja de instrumentos musicais usados.

MATCH CUT:

SAXOFONE

É mostrado novamente.

INT. BAR CAFÉ – NOITE

Silvia segura o saxofone com cuidado e começa a toca-lo. Antônio está à mesa junto aos convidados.



Match cut indicando passagem de tempo:

INT. GALPÃO ABANDONADO – NOITE

VELA

Silvia e Antônio estão sentados juntos a uma mesa velha. Há uma vela acesa.

MATCH CUT:

VELA

A vela já está quase no seu fim.

INT. GALPÃO ABANDONADO – DIA

Silvia e Antônio dormem juntos num sofá velho.

33. MONTAGEM

Sequencia de fotos sem a presença efetiva da ou das personagens que participam da trama. Exemplo:

MONTAGEM

- A) O atacante de um time de futebol fazendo um gol.**
- B) Um carro perseguindo um trem pela montanha.**
- C) Um médico entrando na sala de operação**
- D) Crianças brincam num parque de diversão**

FIM DA MONTAGEM

34. MOS

Indica qualquer ação sem o som. Exemplo:

Em b.g. os estudantes conversam MOS.

Ou, também podemos usar MOS em série de planos:

SÉRIES DE PLANOS - MOS

- A Carlos abraça Silvia.**
- B Antonio se levanta e vai embora.**
- C Silvia corre atrás de Antonio.**
- D Antonio entra no carro e sai em velocidade.**

BACK TO SCENE

35. MUSIC

Música é uma das artes que mais contribui para a magia do cinema. Aliada ao roteiro ela é capaz de envolver e emocionar a platéia. Uma trilha sonora bem elaborada, completa o trabalho do roteirista, diretor e todos os profissionais envolvidos na produção de um filme. A música tem sido uma grande contribuição artística ao longo da história cinematográfica. Nem sempre, as produções mais modestas possuem orçamento suficiente para contratar uma orquestra e fazer as tão sonhadas trilhas sonoras. Ou então, pagar os direitos de uma música popular para compor uma cena ou revelar o estado de espírito da personagem. Quando estiver escrevendo o seu roteiro e precisar do auxílio da música, num primeiro momento seja vago: escreva apenas MÚSICA e depois, numa segunda etapa pensaremos sobre qual música poderemos usar no filme.

36. NOTE TO THE DIRECTOR

**Quando você precisar ser extremamente específico em algum detalhe que considera importante na sua trama; e que pode passar despercebido na hora das filmagens... Então, você deixa uma pequena nota para o diretor.
Exemplo:**

INT. POSTO DE GASOLINA - NOITE

Dois homens abastecem o carro. Um deles está fumando.

(NOTE: A bomba de gasolina está vazando e eles não percebem)

37. OFF SCREEN (O.S.)

Personagem participa da cena, mas não aparece. Nós apenas ouvimos a sua voz. Ou, algo acontece na cena e nós percebemos isso através do som.

Exemplo:

SILVIA (O.S.)

Por favor, Antonio, abra a porta.

Ou

Carro capota e bate contra o muro O.S.

38. POINT OF VIEW (POV)

Ponto de vista da personagem. O que ela vê, é também o que estamos vendo. POV é o ângulo da camera. Neste momento ela está momentaneamente em (O.S.); e se estiver contracenando com outra personagem e esta, também estiver em (POV)... Usamos o comando **REVERSE POV**. Exemplo:

CARLOS POV - SILVIA

Ele observa o vestido dela e sorri.

**CARLOS (O.S.)
Você está irresistível.**

REVERSE POV

**SILVIA (O.S.)
Agradeça à Channel.**

Carlos abraça Silvia e eles saem.

CUT TO:

INT. ESCRITÓRIO DO ANTONIO – DIA

Todo Point of View (POV) tem de ser finalizado. Podemos usar o CUT TO, BACK TO SCENE ou, outro comando para dar final àquele POV que foi iniciado. Se você quiser terminar a cena com o POV de uma personagem, utilize o mesmo nome da personagem como se fosse um cabeçalho. Exemplo:

CARLOS POV - SILVIA

Ele observa o vestido dela.

CARLOS

Outra forma de finalizar o POV,

POLICIAL POV - BANDIDO

Bandido entra no avião e decola a aeronave.

CUT TO:

POV também pode ser utilizado de forma poética. Por exemplo: usamos um pássaro que está sobrevoando uma cidade, então, vemos através dos olhos do animal (POV), a panorâmica da cidade.

39. PROPS

É a abreviação de *Properties*. Termo oriundo do teatro. Significam objetos de cena, apetrechos, como: mobílias, quadros, louças, malas etc.

Cabe ao Set Decoration (Direção de Arte), providenciar esses objetos.

A pintura do cenário e a vestimenta das personagens não são consideradas PROPS.

40. SERIES OF SHOTS

Comando utilizado para condensar a trama. Normalmente usamos sem o diálogo e difere da montagem porque a personagem que conduz a história está presente. Sempre devemos finalizar a sequencia com **END SERIES OF SHOTS**. Exemplo:

SERIES OF SHOTS

- A) Carlos beija Silvia à força.
- B) Silvia corre pela calçada chorando.
- C) Carlos tenta alcança-la atravessando a rua.
- D) Carlos é atropelado por uma caminhonete.

END SERIES OF SHOTS

CUT TO:

41. SIMULTANEOUS DIALOGUE

Este comando é usado quando queremos mostrar mais de duas pessoas conversando ao mesmo tempo. Exemplo:

SIMULTANEOUS DIALOGUE:

SILVIA

Já lhe disse que não estou saindo com ele.

CARLOS

Apenas estava tentando . . .

ANTONIO

. . . Transar com ela. Seu filho . . .

BARMAN

. . . Calma. Vocês não vão brigar aqui no bar.

BACK TO SCENE

42. SOUND CUE – Pistas para o som.

Quando queremos indicar no roteiro que determinado som deve ser enfatizado (alerta para perigo ou tensão causada por esse som), colocamos a palavra que transcreve o som em maiúscula. Exemplo:

Bomba relógio 1 minuto para explodir... TIC TAC.

Ou

A bomba EXPLODE causando uma enorme destruição.

43. SOUND EFFECTS (SFX)

Está mais relacionado com os sons particulares que cada objeto pode emitir. Sem causar tensão ou alerta. Apenas indica uma sequência normal na cena. Exemplo:

**O trem vai partir e os passageiros se apressam para entrar na locomotiva.
O APITO anuncia a saída da composição.**

44. SPECIAL EFFECTS (FX ou SPFX)

Efeitos especiais são bem vindos numa produção cinematográfica e às vezes é a única solução para mostrar uma grandiosa sequencia de ação num filme de catástrofe por exemplo. Como mostrar monstros, alienígenas, outros planetas, galáxias, dinossauros etc. ? Efeitos especiais está estritamente relacionado com o orçamento do filme.

Colocar muitos efeitos especiais pode engrandecer a trama, mas também pode encarecer muito o orçamento e tornar o seu roteiro inviável para muitos produtores.

Mas, no momento em que estiver escrevendo a sua história e desejar (sentir a necessidade de) colocar os FX ou SPFX não se preocupe...

Um especialista em roteiro poderá discutir se a sua cena realmente precisa de efeitos especiais ou, pode ser feita sem os efeitos. Exemplo:

INT. ESTAÇÃO DE TREM – SALA DE ESPERA – NOITE - FX

A locomotiva chegando em alta velocidade, sai dos trilhos, bate na estação e explode.

45. SPLIT SCREEN

Este comando significa *partir, dividir, separar*. É usado quando queremos mostrar a tela dividida na horizontal, vertical ou diagonal. Por exemplo, queremos mostrar três países com pessoas diferentes num cotidiano adverso.

SPLIT SCREEN

Em três splits: pessoas procurando comida no lixo; pessoas na fila do desemprego; e pessoas almoçando num restaurante de alta gastronomia.

46. SUPERIMPOSE

Utilizado para mostrar um close após o outro. Mais comum ver este comando nos créditos finais do filme com a superimposição das letras. Dentro do filme, podemos ver este comando em indicações de... Local, tempo ou interpretações de diálogos.

Exemplo:

SUPERIMPOSE: FERNANDO DE NORONHA

47. TALENT

Termo utilizado para indicar todos (performers) que tiveram participação efetiva na trama. É o casting de atores animados ou inanimados (humano, peixe, ave, real, irreal, biônico, imaginário etc.)

48. TREATMENT

Significa uma rápida descrição da idéia do filme. Essa descrição é extremamente importante para os produtores. Se eles não comprarem a sua idéia através da sua descrição do filme, ficará muito difícil um produtor executivo querer ler o seu roteiro. Portanto, capriche no poder de concisão da sua história. Alguns roteiristas dispõem as palavras de forma precisa a descrever um pouquinho do começo, o climax e a resolução da trama. Se o produtor gostar, a chance será grande. Um produtor executivo, nem sempre tem paciência e tempo para ler o roteiro inteiro e saber do que se trata a sua história e depois dizer gostei ou não gostei. Você precisa ganha-lo em um ou dois parágrafos. É por isso que vale a pena treinar sinopse, logline, frase de chamada e todas as ferramentas que podem resumir a sua história se possível numa única frase. Boa sorte, roteirista!

49. VISUAL EFFECTS (VFX)

É o efeito visual que o roteirista ou normalmente o diretor podem achar conveniente incluir, adicionar numa cena posteriormente. Por exemplo, enquanto um diálogo estiver ocorrendo, podemos estar visualizando situações pertinentes ao que a personagem está falando ou, totalmente adversa ao discurso da personagem. O roteirista também pode já ter escrito de forma a constar essa observação dos efeitos visuais.

50. VOICE OVER (VO)

A pessoa que está narrando, não está na cena. Não faz parte da composição no set de filmagem. A voz é sobreposta depois na montagem do filme. Diferentemente do OFF SCREEN (O.S.) que é composto no set, ou seja, faz parte da cena. Exemplo:

VOICE OVER locutor do aeroporto anuncia as partidas das aeronaves.

Ou, indicando os pensamentos da personagem:

**ANTONIO (V.O.)
... Querida Silvia,
Tomei a decisão de me afastar de ti.
Eu a amo muito,
mas sinto que o seu coração pertence ao Carlos.
Não quero mais sofrer.**

Aqui, finalizo a parte de formatação avançada. É claro que existem outros comandos que também são, foram ou, podem ser utilizados num roteiro de cinema. Mas, acredito que com esses que estão acima, seja mais do que suficiente para a construção de um bom roteiro. Os comando que não foram citados, alguns deles são equivalentes aos que descrevi; e outros estão mais relacionados com a parte de direção cinematográfica. Numa outra etapa do nosso aprendizado, se nós conseguirmos abordar o tema *DIREÇÃO CINEMATOGRAFICA*, então, poderemos traze-los ao conhecimento de todos.

Boa Sorte, Roteirista!!!

Sérgio Clemente.
micenice@ig.com.br