

TÍTULO DO FILME

Por

Seu Nome

Todo roteiro deve ter uma página de título com apenas um endereço de contato, no canto inferior esquerdo. Sempre incluir um telefone e endereço de e-mail, se tiver um. Número de tratamento e data não são necessários num roteiro sem produtora.

TÍTULO DO FILME

FADE IN:

EXT. LOCAÇÃO #1 - DIA

Todos os Títulos de Filme começam com o título repetido na primeira página em maiúsculas sublinhado, seguido de FADE IN:

O Cabeçalho da Cena é digitado em maiúsculas e têm o formado EXT. ou INT. LOCAÇÃO - DIA ou NOITE.

A Ação da Cena é separada do Cabeçalho da Cena por um espaço duplo, com espaçamento duplo entre parágrafos e aparece em maiúsculas e minúsculas como um texto normal.

Uma regra a sempre ser seguida é limitar os parágrafos das Ações de Cena para quatro ou cinco linhas. Considere cada parágrafo um *beat* importante ou uma única ação em sua cena.

INT. LOCAÇÃO #2 - NOITE

Comece uma nova cena com o Cabeçalho da Cena separado por um espaçamento triplo da ação anterior. Sempre siga o Cabeçalho da Cena com pelo menos uma linha de Ação da Cena.

Ação da Cena deve apenas lidar com o que está acontecendo na tela e nunca divagar para uma escrita narrativa relacionada aos pensamentos ou passado dos personagens.

PERSONAGEM #1

Nomes de Personagem aparecem em maiúsculas, tabulados para o meio da página, mas não centralizados. As primeiras letras dos nomes de personagem estão sempre alinhadas.

PERSONAGEM #2

Um personagem é chamado pelo seu primeiro ou último nome, mas um papel/trabalho também lhe pode ser designado. Títulos pessoais são sempre abreviados. O mesmo nome escolhido para o personagem deve ser consistente durante o roteiro inteiro.

PERSONAGEM #1

Diálogo aparece diretamente abaixo do Nome de Personagem em maiúsculas e minúsculas como texto normal. Similarmente, não é centralizado. Tente evitar quebrar diálogo de uma página para outra, mas se realmente precisar, é assim que se faz.

(MORE)

PERSONAGEM #1 (CONT'D)
 Sempre lembre de repetir o nome do personagem no topo da página e incluir (CONT'D)

PERSONAGEM #2
 (beat)
 Instruções em Parênteses aparecem em texto em minúsculas, dentro de parênteses numa linha separada, no corpo do diálogo.

(pausa)
 Quando se usa (MORE), nunca deixe as Instruções em Parênteses no fim da página. Mova-as para a próxima página abaixo do Nome do Personagem.

Se quiser quebrar um discurso de personagem com uma ação, você pode.

PERSONAGEM #2 (CONT'D)
 Você pode continuar o discurso deste jeito, com o uso do (CONT'D), que o Final Draft faz automático. Parágrafos de diálogo devem sempre vir depois de um Nome de Personagem e nunca devem aparecer sozinhos.

INT. LOCAÇÃO #1 - DIA

Em algumas ocasiões, é necessário indicar dois personagens falando ao mesmo tempo. Isso deve ser usado raramente, mas se precisar mesmo, é assim que se faz:

Diálogo duplo:

PERSONAGEM #1
 Mostre seu primeiro personagem falando na esquerda.

PERSONAGEM #2
 Enquanto seu personagem na direita tenta falar alguma coisa, interrompendo.

PERSONAGEM #2
 E finalmente consegue interromper completamente. Tente limitar o tamanho de um Diálogo Duplo.

EXT. LOCAÇÃO #2 - NOITE

As vezes você precisa que um personagem fale em outra língua. Ao contrário do que se pensa, não é uma boa idéia escrever a própria língua estrangeira. Uma boa regra a se seguir é sempre entregar um roteiro na mesma língua do que a da pessoa que o vai ler.

PERSONAGEM #1

(em Francês)

Indique a língua estrangeira em parênteses e apenas escreva o diálogo como normalmente faria em Português.

PERSONAGEM #2

(em Russo, legendas em Português)

Se o seu personagem está falando numa língua estrangeira com legendas, então é assim que deve aparecer escrito na página.

Se, no entanto, a cena inteira estiver sendo falada numa língua estrangeira, então uma nota especial deve ser incluída na Ação da Cena.

NOTA: O DIÁLOGO DESTA CENA SERÁ FALADO EM HÚNGARO E LEGENDADO EM PORTUGUÊS.

PERSONAGEM #1

Daí apenas escreva o diálogo normalmente, em Português.

PERSONAGEM #2

E quando você alcançar o final da sua cena, inclua mais uma outra nota especial.

FIM DAS LEGENDAS.

Se há uma razão específica para mostrar a língua estrangeira e a tradução, use Diálogo Duplo com a língua estrangeira na esquerda e a tradução com o parênteses (legendado) abaixo do nome do personagem na direita.

INT. LOCAÇÃO #2 - DIA

Transições de Cena são informações técnicas indicando o método de mudar de uma cena para outra. É subentendido que toda cena já está usando CORTAR PARA: se nenhuma transição for especificada.

Transições são normalmente só usadas em roteiros decupados, prontos para produção mas, se é absolutamente necessário especificar uma, ela aparecerá na margem direita assim:

DISSOLVER PARA:

EXT. LOCAÇÃO #1 - NOITE

Sempre mantenha o Nome de Cena junto com a Ação da Cena. Nunca deixe um Nome de Cena sozinho num fim de página.

As vezes é uma melhor idéia começar uma nova cena numa outra página se há apenas uma ou duas linhas de ação no fim da página anterior. Roteiros decupados e de produção incluem CONTINUED para separar a cena incompleta do final da página para a próxima, o que é desnecessário num roteiro normal.

DEPOIS

Se você quer indicar a passagem de tempo durante uma mesma cena, então use DEPOIS como uma *Shot*. Não é necessário repetir o Nome da Cena novamente.

O CANTO DO QUARTO

De maneira similar, você pode quebrar uma cena longa e complexa ao focar em áreas específicas da ação com uma sub-cena. Isto é útil quando há muitos personagens.

EXT. LOCAÇÃO #2 - NOITE

Algumas vezes é necessário ouvir personagens quando não podemos vê-los.

PERSONAGEM #1 (O.S.)

Off Screen significa quando o personagem está fisicamente presente dentro da cena, mas não pode ser ouvido, como por exemplo falando de um quarto ao lado.

PERSONAGEM #2 (V.O.)

Voiceover é usado quando o personagem não está presente dentro da cena, mas pode ser ouvido através de um aparelho eletrônico, como um telefone ou rádio. Também é usado quando um personagem narra partes da história.

PERSONAGEM #2

Se você precisar diferenciar entre uma narração de personagem e o seu diálogo em cena, apenas comece uma nova fala em outra linha, omitindo o (V.O.).

PERSONAGEM #2 (V.O.)

Reverta o processo para retornar à narração. Como (O.S.) e (V.O.) são indicações técnicas, elas aparecem ao lado do nome do personagem.

INTERCUT - INT. LOCAÇÃO #1/LOCAÇÃO #2 - DIA

Se é necessário CORTAR de ações simultâneas em duas locações diferentes em uma mesma cena, então escreva seu Nome de Cena assim. Use esse mesmo método quando quiser mostrar conversas de telefone.

PERSONAGEM #1
(no telefone)
Daí escreva seu diálogo normalmente.

PERSONAGEM #2
(no telefone)
Enquanto indica que ambos personagens estão no telefone.

PERSONAGEM #1
Embora não precise fazer isso em todas as falas.

PERSONAGEM #2
Só indique quando o personagem desligar.
(desliga)
Especialmente se continuará o diálogo e a cena além do ponto da conversa telefônica.

INT. LOCAÇÃO #1 - DIA

Um outro jeito é estabelecer as locações separadamente.

PERSONAGEM #1
(no telefone)
Mostre seu primeiro personagem falando no telefone assim.

INT. LOCAÇÃO #2 - DIA

Daí corte para sua próxima locação.

PERSONAGEM #2
(no telefone)
E mostre seu segundo personagem deste jeito.

INTERCUT:

PERSONAGEM #1
Daí continue a conversa, cortando confortavelmente entre os dois personagens.

PERSONAGEM #2

(desliga)

Se você terminar a conversa e for ficar com um personagem, você não precisa repetir o Nome da Cena, já que ela já foi estabelecida anteriormente.

INT. LOCAÇÃO #1 - NOITE

Outra maneira é uma conversa em que só mostramos um personagem falando e apenas ouvimos a voz do outro.

PERSONAGEM #1

(no telefone)

Este é o personagem que vemos no telefone.

PERSONAGEM #2 (V.O.)

Enquanto ouvimos o segundo personagem falando do outro lado da linha.

PERSONAGEM #1

Mas o primeiro personagem mantém-se em tela durante a cena.

EXT./INT. LOCAÇÃO #1 - DIA

Se você tem uma cena aonde a ação está constantemente se mudando de dentro para fora, do interior ao exterior da mesma locação, como num hall ou garagem de uma casa, indique o Nome da Cena assim.

Mas use INTERCUT para mudar entre os dois locais diferentes, separando as ações de dentro e de fora.

SÉRIE DE PLANOS:

A) Uma SÉRIE DE PLANOS é um grupo de planos curtos que montam uma seqüência narrativa, útil para avançar a história de maneira fácil e econômica.

B) Os planos são apresentados num arranjo lógico para que a ação seja demonstrada com um começo meio e fim, formando a seqüência.

C) Uma MONTAGEM é uma série de duas ou mais imagens que são cortadas de uma para a outra, para que se crie um efeito em particular.

D) É usada para criar uma ambientação emocional, seqüências de títulos e créditos, ou quando mostrando imagens de arquivo.

E) Ambos SÉRIES DE PLANOS e MONTAGEM são usados para evitar múltiplos Nomes de Cena quando as cenas são consideradas curtas demais (normalmente apenas um plano) para receberem a formatação adequada.

EXT. LOCAÇÃO #2 - NOITE

Texto em tela, como cartas, e-mails ou placas, são formatados de algumas maneiras. Textos curtos, como uma placa, podem aparecer no corpo da Ação de Cena: "ISTO É UMA PLACA".

"Algo mais longo, como uma carta, é formatada como diálogo, ficando entre aspas, sendo escrito tanto em maiúsculas como minúsculas ou totalmente em maiúsculas, dependendo do tipo de texto que é representado."

Se você necessita de um texto escrito sobreposto à imagem, como informação de data, hora, locação ou nome, faça assim:

TEXTO SOBRE TELA: Este texto aparece sobreposto ao filme.

Aqui no Brasil também é comum utilizar "GC:" (Gerador de Caracteres). Nos Estados Unidos, é utilizado SUPERIMPOSE.

EXT. LOCAÇÃO #1 - NOITE - 1956 (FLASHBACK)

Se você necessita de flashbacks em seu roteiro, trate-os como cenas separadas e escreva (FLASHBACK) no Nome da Cena relevante.

JOVEM PERSONAGEM #1

Se for importante, você pode incluir um ano ou data específica.

JOVEM PERSONAGEM #2

Se seu flashback acontece em várias cenas consecutivas, especifique como (SEQUÊNCIA DE FLASHBACK) no Nome da Cena.

Indique quando o Flashback ou a Sequência de Flashback terminar e comece uma nova cena.

FIM DO FLASHBACK.

INT. LOCAÇÃO #2 - DIA (FANTASIA/SONHO)

Se você necessita de uma sequência de fantasia ou sonho em seu roteiro, basta indicar exatamente como o flashback. Igualmente indique o fim do Sonho ou Sequência de Fantasia.

FIM DA FANTASIA/SONHO.

INT. LOCAÇÃO #1 - DIA

Como regra, números de cena não são incluídos num roteiro comum. Eles normalmente aparecem no roteiro decupado ou no de produção, junto com indicações técnicas e de câmera (que devem ser evitadas num roteiro).

Não se esqueça de numerar todas suas páginas - a página um começa com a cena um e não na página título. Normalmente seu número é omitido, aparecendo somente na página dois.

Mantenha todas as páginas juntas com o encardenação que preferir, embora nos Estados Unidos o padrão é papel de três furos preso pelos furos mais próximos das extremidades.

Também não se esqueça de escrever sempre em voz ativa, nunca na passiva, e sempre no presente, nunca no passado.

FADE PARA:

INT. LOCAÇÃO #2 - NOITE

É de uso comum de assinar o seu roteiro com FIM sublinhado e centralizado na página. "FADE OUT." somente aparece no fim de um roteiro. Se você quer indicar um FADE OUT. e um FADE IN: dentro do corpo de um roteiro, então o termo correto de transição é o FADE PARA: como mostrado acima.

FADE OUT.

FIM