

A vintage movie projector is the central focus, positioned on the left side of the frame. It features two large reels, one above the other, and a lens assembly on the right. The projector is set against a background of a brick wall, which is illuminated with a blueish light. The overall aesthetic is that of a classic film production environment.

Curso

**O roteiro na
Produção Audiovisual**

**FORMATAÇÃO
DO ROTEIRO**

Formatação

O roteiro é o documento que uma equipe de produção audiovisual terá em mãos para iniciar seu trabalho.

Formatar o roteiro é uma forma de padronizar, dando uniformidade ao seu texto.

O padrão mais usado no mundo é o layout MASTER SCENES.

Quando se formata o roteiro nele teremos em média 1 página = 1 minuto de filme.

Papel: Tipo Carta (21,59 cm x 27,94cm)

Fonte

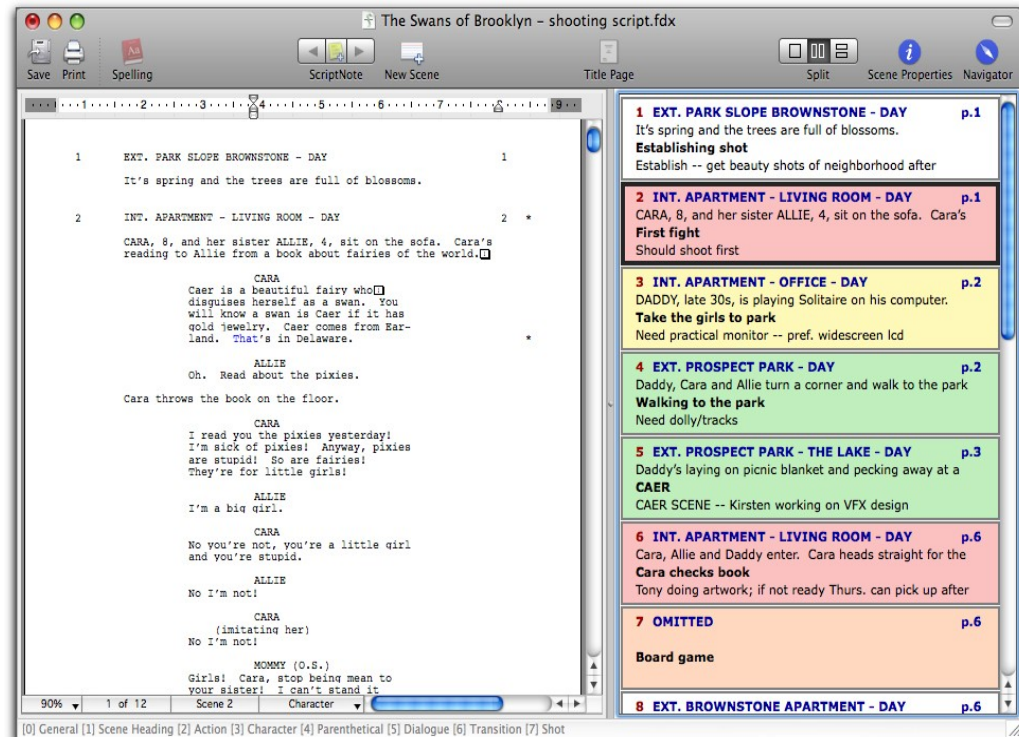
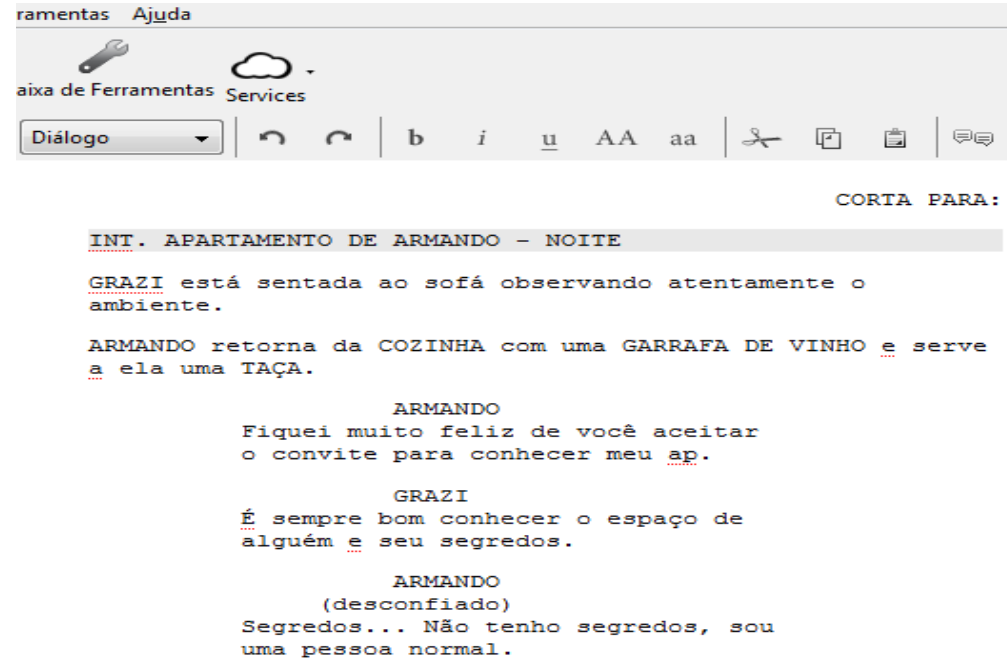
Courier New, tamanho 12 pt. Sem itálicos ou negritos.

Celtx

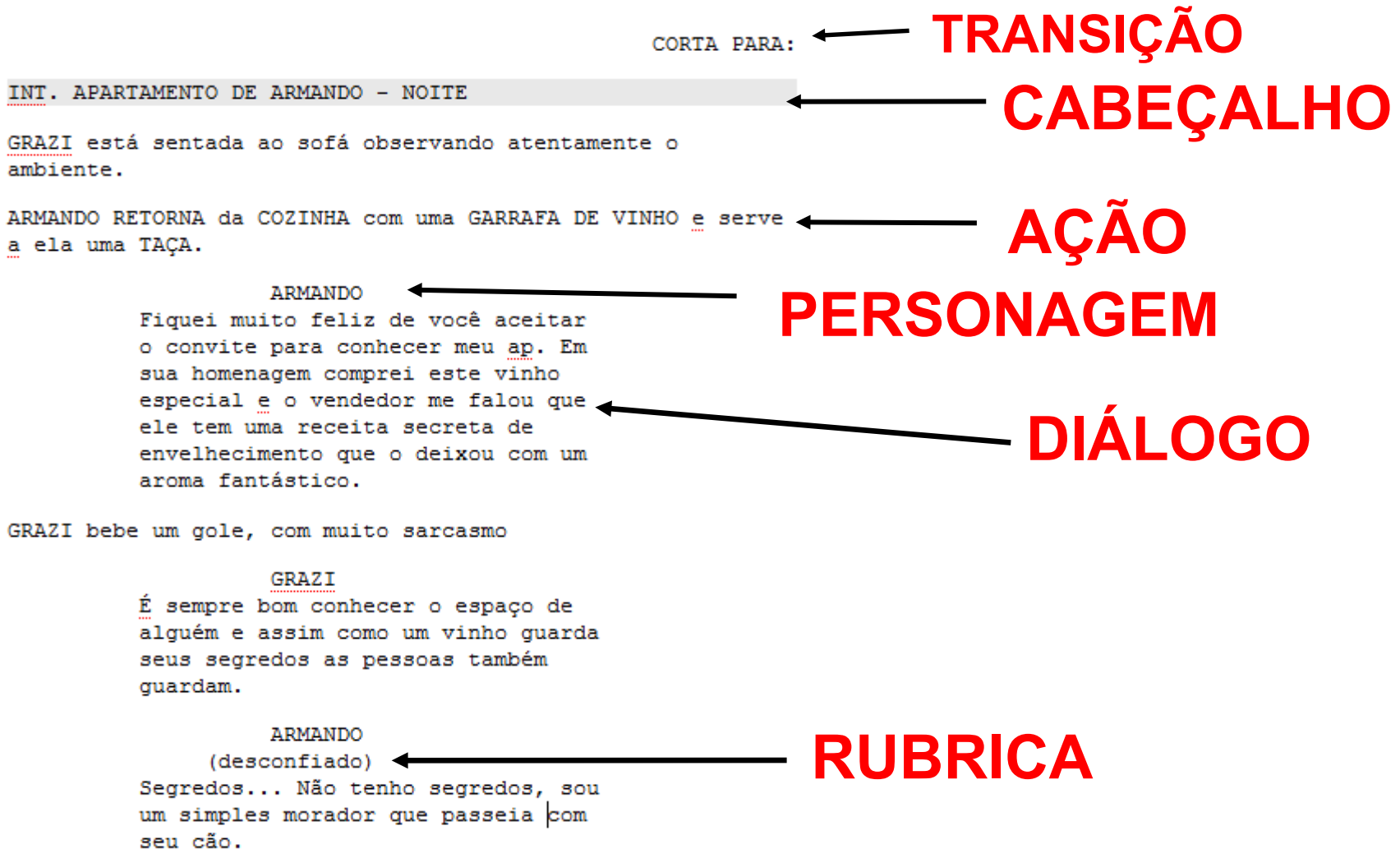
Aplitivo/site em parte gratuito para escrever roteiros que possui inúmeras funções para roteiristas em que a formatação é gerada automaticamente pelo programa.

Final Draft

Programa pago. Uma vantagem do software é que ele possui um conversor de texto em voz para que você possa ouvir o que escreveu.



Elementos da formatação



Formatação

Margens

Existem dois tipos de margem dentro do roteiro. Uma margem mais fina que delimita o espaço da ação e cabeçalhos de cena na página e uma mais larga para diálogos. Isso facilita muito para encontrar linhas de diálogos no meio da ação e ajuda no trabalho dos atores, diretores e outros.

3 EXT. CAMPINHO - DIA

3

Um grupo de garotinhos jogando futebol. Entre eles estão os meninos Busca-Pé e Barbantinho. A idade dos garotos varia de 8 a 10 anos.

CARACTERES em superposição: ANOS 60

O MENINO BUSCA-PÉ está jogando como goleiro. Seus gestos são idênticos aos do jovem Busca-Pé tentando agarrar o galo na cena anterior.

A bola vem na direção dele. E passa por entre as pernas do menino, que se revela um frangeiro.

BUSCA-PÉ (V.O.)
(...) me conheço por gente.

Gritos da molecada. O jogo continua.

BUSCA-PÉ (V.O. cont.) (cont.)
Muito malandro já chegou na Cidade de Deus com experiência ou com disposição pra bandidagem...

PERTO DALI

DADINHO e BENÉ -- também garotos na faixa dos 8 aos 10 anos, todos negros -- se aproximam do jogo.

Barbantinho agarra a bola assustado.

Cabeçalhos de cena

Cabeçalho: indica o número da cena; indica o espaço em que ocorre a ação do personagem (INT. para Interno e EXT. para externo); depois informa o local (rua, centro da cidade, etc.) e por último o tempo da ação (manhã, tarde, noite, madrugada); aparece em Caixa Alta;

1 EXT. APARTAMENTO - DIA

Quando usar cabeçalho:

- 1.Toda vez que mudar de Local. João saiu de dentro da casa para o lado de fora.**
- 2.2. Toda vez que ocorre uma passagem de tempo.**
- 3. Toda vez que for necessário para manter a lógica.**

Cabeçalhos de cena

Cabeçalho: indica o número da cena; indica o espaço em que ocorre a ação do personagem (INT. para Interno e EXT. para externo); depois informa o local (rua, centro da cidade, etc.) e por último o tempo da ação (manhã, tarde, noite, madrugada); aparece em Caixa Alta;

1 EXT. APARTAMENTO - DIA

Rubricas (ou indicações)

As rubricas devem acompanhar as falas descrevendo o estado de ânimo ou atitudes das personagens para orientar o diretor e os atores com relação ao clima de cada fala e de cada cena. Podem vir entre parênteses

Exemplo:

ARMANDO
(desconfiado)

Ou pode ser assim, invés de rubrica, uma ação

ARMANDO está desconfiado

***DEVE-SE EVITAR O MÁXIMO POSSÍVEL USAR RUBRICAS, POIS ESTE É UM TRABALHO DO ATOR.**

Descrição visual ou ação:

É a parte visual do roteiro, onde se descreve o que se passa na tela. Descrições das personagens, o que eles estão fazendo, os lugares, e tudo que os espectadores vão conseguir e precisar capturar visualmente.

GRAZI bebe um gole, com muito sarcasmo

Alguns elementos de ação costumam ser escritos em 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, SAI, RETORNA (de cena).
- SONS que precisam ser artificialmente criados ou enfatizados, como um telefone tocando, tiros, vento soprando, etc...

Não é preciso destacar em maiúsculas os ruídos que acontecem em cena, como personagens quebrando pratos, batendo portas ou algo parecido.

- Objetos importantes também em maiúsculas.

Vozes

Existem situações no roteiros de vozes ou personagens não estarem sendo vistos, mas suas vozes sendo ouvidas.

(V.O.) Voice Over (voz sobreposta). Esta abreviatura aplica-se em todas as situações em que se ouve uma voz que não sai diretamente da boca de um personagem que esteja em cena.

Por exemplo: Narrador, pensando alto, memórias de um personagem; a voz que vem de um telefone; a voz de quem escreveu uma carta que está a ser lida;

(O.S.) é a abreviatura de Off Screen (fora da tela). Aplica-se a personagem está em cena, mas não a estamos vendo.

Por exemplo: alguém que fala da sala do lado, ou que fala enquanto a câmara mostra outro personagem.

As vezes é assim denominada Voice OFF ou apenas OFF

Ocasionalmente, em vez de (O.S.) podemos encontrar (O.C.), que quer dizer Off Câmera (fora da câmara).

Transição:

Indicações sobre como cortar de uma cena para outra.

FADE IN: O surgir da imagem a partir de uma tela escura ou clara, que gradualmente atinge a sua intensidade normal de luz.

FADE OUT: Escurecimento ou clareamento gradual da imagem partindo da sua intensidade normal de luz.

FUSÃO PARA: cortar levemente de uma cena para outra, usado muito em passagens de tempo.

CORTA PARA: Corte padrão, menos usado, pois é bem óbvio que uma cena corta para outra.

CORTA PARA:

INT. APARTAMENTO DE ARMANDO - NOITE

GRAZI está sentada ao sofá observando atentamente o ambiente.

ARMANDO RETORNA da COZINHA com uma GARRAFA DE VINHO e serve a ela uma TAÇA.