



ENTENDA COMO CRIAR E
DESENVOLVER UMA HISTÓRIA

ROTEIRO/ STORYTELLING

PARA CINEMA E VÍDEO

Claiton Freitas

www.fenalma.art.br

LIVRO: Roteiro/Storytelling **Para Cinema e Vídeo**

Objetivo:

O objetivo desta obra é que você saiba mais sobre como criar e desenvolver um roteiro audiovisual e assim aperfeiçoar seus conhecimentos na área.

Público-Alvo:

Produtores, roteiristas, profissionais e estudantes da área de comunicação, especialmente da área de cinema e TV e demais interessados que pretendam empregar a linguagem audiovisual como forma de expressão de suas ideias.

1ª Edição/outubro2017

Dedicatória

**Dedico este livro ao Criador de Tudo, o mais perfeito
Diretor e Roteirista de tudo que existe e a minha
família.**

Índice

Introdução	5
Guia de Ajuda	6
Módulo 1	
Capítulo 1 – O que é um roteiro audiovisual?	8
Capítulo 2 – Para que serve um roteiro?	17
Módulo 2	
Capítulo 3 – A ideia	22
Capítulo 4 – Storyline	31
Capítulo 5 – Sinopse	33
Capítulo 6 - Argumento	37
Módulo 3	
Capítulo 7 - Personagem	42
Módulo 4	
Capítulo 8 - Escaleta	51
Módulo 5	
Capítulo 9 – O roteiro	61
Capítulo 10 – Formatação do roteiro	75
Capítulo 11 – Software de roteiro	80
Capítulo 12 – Perfil do Roteirista	87
Capítulo 13 – Conselhos de Roteirista	91
Anexo 1 - Lista de Bons roteiros	95
Anexo 2 – Glossário de Roteirista	99
Anexo 3 – Referências	108
Conclusão	110

Introdução:

Segundo palavras do físico Albert Einstein “a mente que se abre para uma nova ideia, nunca mais volta ao seu tamanho original”, é com este pensamento que este livro se propõe a trazer conhecimentos sobre o Roteiro Audiovisual, nele você vai conhecer os elementos que fazem parte da estrutura de um roteiro dentro da comunicação audiovisual, este livro não se propõe a ser um manual com regras, fórmulas, nem verdades absolutas. Segundo o roteirista, Robert Mckee,

“Uma regra diz que você deve fazer assim, um princípio diz que isso funciona e sempre funcionou em todos os tempos”.

Falaremos aqui sobre princípios do roteiro audiovisual e o seu uso. O livro está dividido em 5 módulos, igualmente ao curso virtual, ao final de cada um, você encontra algumas atividades para fixar o que foi aprendido.

Para uma melhor assimilação do livro, a prática é essencial, não deixe de assistir a muitos filmes, uma boa dica é assistir a curtas-metragens (filmes de pequena duração), e perceber os recursos usados pelos roteiristas para contar uma história em pouco tempo. Um site muito interessante para pesquisar e assistir a curtas brasileiros é o Porta Curtas, <http://portacurtas.org.br/>, assista também a novelas, séries, vídeos, etc, sempre prestando atenção no roteiro, no texto que foi criado, nos diálogos, nas cenas, e também não deixe de conhecer o trabalho dos roteiristas.

Leia muito! o bom roteirista lê sempre, pesquise e esteja constantemente escrevendo, colocando suas ideias no papel. Então mãos à obra!

Espero que você goste e que ao final do livro, você possa aprimorar seu conhecimento e escrever seus roteiros dentro da linguagem audiovisual.

Guia de ajuda

Para tornar o curso mais dinâmico, você vai encontrar algumas informações complementares que irão ajudar a reforçar o conhecimento sobre o tema estudado dentro de um módulo, essas informações complementares aparecerão no formato de:

Saiba mais

Sempre que uma palavra estiver em vermelho com um asterisco, você tem acesso a um link que te dá mais informações detalhadas sobre o assunto pesquisado, por exemplo: informações complementares sobre um roteirista.

Obs.: Caso o link não esteja funcionando, pesquise na internet.

Dicas:

Apareceram em alguns momentos a palavra “dica” em vermelho com um asterisco, nela você tem acesso a dicas importantes para fazer seu roteiro.

Palavras em azul:

Sempre que uma palavra estiver com um asterisco e em azul, você tem acesso ao glossário com conceitos dos termos utilizados na linguagem audiovisual. Este glossário também estará disponível no último módulo.

Atividades:

Ao final das unidades você tem duas atividades, uma de fixação, que tem exercícios para você verificar o que foi aprendido na unidade e atividades complementares que tem alguns exercícios que necessitam de mais tempo e prática, por exemplo: assistir a um filme e dizer o que entendeu dele.

Módulo 1

Capítulo 1: O que é um Roteiro Audiovisual?

“Porque o roteiro é o sonho de um filme”

Jean-Claude Carrière



Diferentes conceitos de um roteiro

Vamos começar do início, em todo estudo é sempre importante entendermos os conceitos.

Então, o que é um roteiro? Qual seu conceito?

A definição mais básica e acessível está no dicionário Aurélio, "*Roteiro é um documento que contém o texto de um filme cinematográfico, vídeo, programa de rádio, etc*".

A definição é muito boa, mas pode ser muito ampla, por causa do “etc”, expressão que vem do do latim “*et cetera*”, que significa "e outros", "e os restantes" e "e outras coisas mais", pois um roteiro pode ser de cinema, vídeo, televisão, rádio, quadrinhos, hipermídia (interativos como hipertexto, games, cd-roms, peças publicitárias, teatro, apresentações, eventos, shows, ou seja, várias dessas citações seguem um roteiro, um passo a passo, tem um texto base, um início meio e fim de chegar a um objetivo, para você não confundir, vamos tratar e estudar especificamente o roteiro para o audiovisual, como na definição de

***Fernando Marés de Souza**, "*O Roteiro Audiovisual é um documento escrito que desenvolve uma história e indica como deve realizar-se uma obra para um meio que transmite mensagens através de som e imagem, como o cinema e a televisão.*"

*** saiba mais sobre o autor:**

https://pt.wikipedia.org/wiki/Fernando_Mar%C3%A9s_de_Souza

Vamos entender a definição de outros autores:

Estamos muito habituados a ouvir histórias, seja na infância, dos pais, no dia a dia, na TV, no rádio, de amigos, nas rodas de bar, muitas destas histórias contadas, partiram de um roteiro, algumas vezes bem elaborado, outras improvisado, e segundo ***Syd Field**, autor de um importante livro, o Manual do Roteiro, ótima dica de livro para quem quer estudar sobre o assunto e entender a estrutura clássica de um roteiro.

*"O roteiro é uma história contada com imagens, diálogos, descrições, sons, que contém uma estrutura ***dramática**".*

*** Saiba mais:** Para entender um pouco mais sobre a dramaturgia, leia este texto da InfoEscola: <http://www.infoescola.com/artes/dramaturgia/>

*** Saiba mais sobre o autor:** https://pt.wikipedia.org/wiki/Syd_Field

Entendendo a ideia de Field e do Fernando, o roteiro é uma história contada com “imagens e sons”, estas duas palavras definem bem um roteiro audiovisual, eu posso escrever uma cena de uma história assim:

João encontra com Pedro em um bar e atira nele, Pedro morre e seu espírito sai do corpo.

O que foi escrito ficou muito seco, sem emoção, sem descrição dos detalhes do que aconteceu, eu posso como roteirista descrever mais o texto com imagens e sons, detalhar mais o ambiente, construir mais o espaço, dar mais tensão dramática para dar mais emoção ao que se vê e aos personagens.

Um exemplo de como descrever melhor este texto seria:

Cena 1: Int. - Bar - Dia

JOÃO está sentado em uma mesa de bar, um bar simples, nem toalhas as mesas tinham, as outras mesas estão todas vazias, apenas o dono do bar, limpa as prateleiras, JOÃO esfrega as mãos suadas freneticamente, pelo seu olhar vemos que está bem aflito e tem um revólver em sua cintura, ele olha para a porta várias vezes, aguardando a chegada de PEDRO.

PEDRO entra no bar procurando por JOÃO, ansioso e ao mesmo tempo temeroso, pois teme que JOÃO vá brigar com ele, por causa do adultério, são amigos a tantos anos, PEDRO caminha a passos curtos, até a mesa que JOÃO está e ao abrir a boca para falar algo, JOÃO

não deixa ele nem falar nada, com um lance de fúria, se levanta, saca a arma em sua direção e sem vacilar dispara 3 tiros, lavando assim a honra de seu casamento, imediatamente da raiva ao arrependimento JOÃO percebe a besteira que fez, cai no chão de joelhos e chora convulsivamente.

Outro exemplo:

Imagine que você como roteirista tenha escrito a seguinte cena

Homem está olhando pela janela, ele tem a perna engessada e sente uma coceira.

A cena não está muito fria? Sem descrição?, sem emoção?, vamos ver ela reescrita agora por outro roteirista.

Subitamente ele desvia a atenção para si próprio. Sua perna, sob o gesso, começa a coçar. Ele se contorce, tenta mexer a perna um pouquinho. Não sente alívio. Coça pelo lado de fora do gesso, mas a coceira aumenta. Pega um COÇADOR CHINÊS para as costas no peitoril da janela. Cuidadosamente, e com relativa habilidade, ele o enfia sob o gesso. Ele se coça, e uma sublime expressão de alívio inunda o seu rosto. Satisfeito deixa o coçador de lado.

Esta cena é do filme *Janela Indiscreta*, (1954) de Alfred Hitchcock, considerado o "Mestre dos filmes de suspense", talvez seja um dos melhores exemplos da influência de um roteirista em uma produção audiovisual, neste caso de um filme, a cena foi gravada conforme estava escrita e ficou muito boa, o roteirista foi John Michael Hayes, um dos roteiristas preferidos de Hitchcock.

São alguns exemplos de como um roteirista pode deixar uma cena mais empolgante e melhor escrita e descrita para que um diretor, atores e equipe de produção possam ter opções de como melhor filmá-la.

Para o autor ***Ken Dancynger**, no livro *Broadcast Writing*, "*Roteiro é a elaboração do argumento em que os elementos são diálogo e descrição no drama e narração no documental.*"

***saiba mais sobre o autor**

"https://en.wikipedia.org/wiki/Ken_Dancyger"Dancyger,

Para o autor brasileiro, Doc Comparato, *"O roteiro é a forma escrita de qualquer audiovisual. É uma forma literária efêmera, pois só existe durante o tempo que leva para ser convertido em um produto audiovisual. No entanto, sem material escrito não se pode dizer nada, por isso um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um roteiro não existe um bom filme"*.

***saiba mais sobre o autor: https://pt.wikipedia.org/wiki/Doc_Comparato**

E para finalizar, ***Fernando Bonassi**, roteirista do filme Carandiru, e da série de TV, Castelo Rá-Tim-Bum, fala que:

"Roteiro é uma peça literária na qual o autor só tem um recurso: a descrição. E ela precisa ser compreendida por toda a equipe de produção. Pra todo mundo entender, não pode haver metáforas. Portanto, o bom roteirista não é necessariamente um bom escritor, mas aquele que sabe traduzir, com racionalidade e clareza, o seu pensamento visual".

***saiba mais sobre o autor: https://pt.wikipedia.org/wiki/Fernando_Bonassi**

Podemos perceber que existem várias definições do que seja um roteiro, sem nos alongarmos em conceitos vamos pensar no roteiro como uma história a ser contada. Um documento textual, um mapa, um guia, ou em espanhol “guión”, ou seja, ele é um guia para o que vai ser feito que pode ser escrito para projetos audiovisuais: filmes, novelas, séries, programas televisivos, ou seja, é a base de uma obra audiovisual.

Roteiro é um termo técnico muito utilizado no ramo do cinema e televisão para o texto de algum filme, programa, novela ou propaganda. Como o próprio significado da palavra informa, é um “roteiro”, uma rota de tudo que vai acontecer no filme, no programa, na novela ou no anúncio televisivo.

E quem o escreve deve se utilizar muito da descrição, descrever os detalhes de um local, de uma situação para que a pessoa que vá ler o roteiro entenda o texto criado com imagens.

Na minha experiência criando filmes, vídeos promocionais, nunca deixei de

ter um bom roteiro nas mãos, do que eu ia fazer, desenvolver e como iria fazer, o roteiro ajuda muito a guiar os passos para a filmagem e a edição do material que se quer fazer, sem roteiro pode até funcionar, mas se gasta muito tempo sem um planejamento.

Agora que já podemos conceituar o que seja um roteiro, vem a pergunta que você deve estar ansioso, como fazer um?

Veremos no próximo capítulo. Faça agora alguns exercícios para que você teste como foi o aprendizado capítulo1.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Este exercício tem por objetivo avaliar se o que você aprendeu do capítulo 1, responda a estas 3 perguntas.

1) Marque a resposta errada sobre o conceito de roteiro audiovisual.

a) é uma história contada com imagens, diálogos, descrições, sons, que contém uma estrutura dramática.

b) roteiro é a elaboração do argumento em que os elementos são diálogo e descrição no drama e narração no documental.”

c) é uma história contada, que não necessita de imagens, diálogos, descrições, sons, nem de uma estrutura dramática”.

2) complete a lacuna com o conceito de roteiro defendido por Doc Comparato.

"O roteiro é a forma escrita de qualquer audiovisual. É uma forma literária efêmera, pois só existe durante o tempo que leva para ser convertido em um produto audiovisual. No entanto, sem material escrito não se pode dizer nada, por isso um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um _____ não existe um bom filme".

a) tema

b) roteiro

c) drama

3) Com base no texto auxiliar da InfoEscola, responda se está certo ou errado as expressões abaixo.

a) () A dramaturgia concebida para a TV é chamada de teledramaturgia.

b) () Segundo Aristóteles, filósofo da Grécia Antiga, a dramaturgia é uma arte que estrutura os atos humanos logicamente, visando despertar intensas paixões ou uma condição de extremo encantamento e êxtase.

c) () Embora normalmente se associe a dramaturgia ao teatro, atualmente ela se estendeu também aos roteiros de cinema, às novelas de TV, aos sitcoms ou comédias de costume e às minisséries.

Respostas

1) letra c

2) letra b

3) C C C

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

As atividades complementares servem para você praticar o seu conhecimento sobre o roteiro audiovisual, nestas atividades abaixo, você é convidado a assistir a 2 filmes e discutir sobre eles.

4) Para você ficar mais familiarizado com um roteiro e sua produção pronta. Assista ao filme “Ilha das Flores (13 min)” de Jorge Furtado, disponível em: [http://portacurtas.org.br/filme/?name=ilha_das_flores,](http://portacurtas.org.br/filme/?name=ilha_das_flores) e também no youtube, neste mesmo link você pode além de assistir o filme, fazer o download do roteiro que está disponível.

Leia o roteiro e procure fazer um exercício de imaginação das imagens que foram feitas, tente imaginar outras para o mesmo texto, imagine que se você fosse o roteirista, tem alguma cena que você faria diferente, como você escreveria. Descreva nestas linhas as suas impressões sobre o filme assistido e o que você escreveria diferente.

Capítulo 2 – Para que serve um roteiro?

No capítulo 1 conceituamos o roteiro audiovisual, agora vamos ver para que ele serve.

Basicamente o roteiro serve como um instrumento de trabalho para uma equipe que irá produzir um produto audiovisual.

Instrumento de trabalho porque é em cima dele que toda uma equipe de técnicos, atores, diretores e produtores irão desenvolver um filme, uma novela, uma série, um vídeo. Os atores ao ter em mãos um roteiro que você escreveu vão pensar nas atuações, nos diálogos, o diretor/produtor irá pensar em locações, quem serão os atores, contabilizar figurantes que irá precisar, o fotógrafo em luzes, cenários, um figurinista nas roupas/objetos que serão utilizados, enfim é um trabalho de equipe.

E essa equipe tem de entender bem este roteiro, o instrumento de trabalho tem que estar bem preparado e desenvolvido, pois ele irá se transformar de um texto para imagens e sons.

Pensando em um filme, um vídeo, como um produto, o roteiro serve como uma proposta que permitirá a pré-visualização e a viabilidade desse produto. Com um roteiro bem elaborado, produtor e patrocinadores poderão avaliar o custo do projeto, participar de editais.

Quando falamos de custos, é que com base no que está no roteiro, já dá para orçar e ver se é possível ser filmado ou não, por exemplo: se o roteiro fala que tem que ter uma cena em um navio, ou em um avião, ou uma cena em outro país, o produtor tem de calcular quanto aquilo irá custar e saber se há orçamento para se fazer ou não, se o roteiro é viável ou se não é, se vale a pena ir atrás de investidores. Transformar um roteiro em um filme não é barato, necessita de vários equipamentos e pessoas habilitadas por isso os custos tem que estar bem calculados.

O roteiro tem uma importância tão grande pois é a ferramenta básica do cinema e televisão, ele serve para ser a base de uma novela, serve para ser a base de filme, de um vídeo, ele é a primeira visualização que os produtores e o diretor vão ter de uma obra, é através daquelas palavras dispostas ali, naquele formato que eles vão imaginar quão bom ou não será o produto e se vale a pena investir tempo e

dinheiro para realizá-lo. Um bom roteiro é o melhor ponto de partida para um bom filme, novela ou série.

O roteiro será o documento chave, em que todos os outros profissionais envolvidos com a realização de um produto audiovisual basearão seu trabalho.

Quando assistimos uma série, um filme, uma novela, nos maravilhamos com as imagens, sons, com as atuações, muitas vezes nos identificamos com um personagem, nos chateamos com outro, sentimos pena, raiva, queremos ser iguais, e achamos uma história boa ou ruim, é a sua estrutura narrativa que foi trabalhada pelo roteirista anteriormente, esta é a maravilha da produção audiovisual e tudo pode partir de um roteiro, então ele serve além de muitas outras coisas para nos emocionar.

A roteirista Carolina Kostcho, do filme “Dois Filhos de Francisco”, e da série da Rede Globo, a Teia, escreveu um artigo intitulado “Os Caminhos do bom roteiro”, publicado na Revista do Cinema, (edição 98, 2010), em que em uma parte ela diz:

“Um bom roteiro se faz com muito trabalho e dedicação e que a ideia é não mais que um ponto de partida e que para se chegar a um bom resultado depende mais da vontade, do talento, e fundamentalmente do trabalho do roteirista do que de qualquer outro fator”.

Portanto, o roteiro é parte fundamental na produção e realização de uma obra audiovisual. E bons roteiros tendem a gerar bons produtos audiovisuais, então, você, futuro roteirista, está pronto para fazer roteiros que emocionem as pessoas?

**“O cinema não tem fronteiras nem limites.
É um fluxo constante de sonho.” Orson Welles**

Módulo 2

Como montar meu roteiro

Após falamos de alguns conceitos sobre o roteiro, você agora deve estar agora se perguntando, como eu crio o meu roteiro?

Para criar roteiros, precisamos de ideias, e mais que ideias, saber contá-las com imagens e sons, o roteiro pode começar de uma ideia, e esta ideia vai tomando forma e aos poucos virando um roteiro.

Mas como ter uma ideia para um roteiro? Como ser criativo para criar uma ideia? De onde vem as ideias? Como elas surgem? Para escrever um roteiro é necessário uma ideia? Algo tão simples e ao mesmo tempo tão complexo. E o que é uma ideia?

Para responder, a estas perguntas, vamos agora explorar sobre como montar nosso roteiro.

“Num filme o que importa não é a realidade, mas o que dela possa extrair a imaginação”. **Charles Chappin**



Capítulo 3 - A ideia

Os roteiros, assim como as obras literárias, obras de arte, podem começar a partir de uma ideia.

O escritor e médico britânico, Arthur Conan Doyle, criador do personagem Sherlock Holmes, disse que tirou suas ideias das histórias que adora ler de histórias de detetives, mas as mesmas se baseavam apenas em adivinhações, ele como era um homem da ciência resolver pegar a ideia de fazer um detetive que resolvia casos pela ciência e dedução.

Você deve estar se perguntando agora, porque ele falou que podem começar? Tudo não começa de uma ideia?

Quando o roteirista Robert Mckee esteve no Brasil foi perguntado isso a ele, Qual seria o primeiro passo para se escrever uma boa história? Um tema interessante? E ele respondeu,

“Na prática, descobre-se a história enquanto ainda se está escrevendo. Você pode, sim, ter uma ideia antes de começar a escrever, mas você não necessariamente precisa dela pra começar. Você pode escolher iniciar o seu texto com um personagem, uma situação qualquer da vida, uma menção à infância, com casamento, com política. A partir daí, começa a desenvolver as cenas, explorando elementos com uma pesquisa bem feita e muita imaginação. Começar a escrever com uma ideia pronta de como a história vai começar e de como ela vai terminar é raro”.

Então seguindo o pensamento de Mckee, não necessariamente vamos começar com toda a ideia de como vai iniciar e terminar uma história, mas temos de começar não é? Então vamos entender mais sobre o que são as ideias.

Segundo o dicionário de La Real Academia Espanhola “*Ideia é o engenho para dispor, inventar e representar uma coisa*”, ou seja, é um processo mental, fruto da imaginação. Ao encadear as ideias surge a criatividade.

Quem é criativo tem mais facilidade para ter ideias que podem vir a ser um roteiro. Mas como ser mais criativo ou ter mais ideias para nossos roteiros?

A criatividade pode ser alimentada pela observação e interpretação da realidade, muita leitura, pesquisa, vivências do autor, [*brainstorms](#), com amigos e parceiros.

O importante é que cada um desenvolva seu próprio processo criativo, como por exemplo, métodos de relaxamento ou rituais simples para instigar a imaginação e despertar a intuição (fazer caça-palavras, jogos de adivinhação, ler revistas, jornais etc). No entanto, a transpiração é tão importante quanto a inspiração, praticar, colocar no papel as ideias e assim ir treinamento.

Para roteiros audiovisuais espíritas nada melhor que ler as várias obras da Doutrina Espírita e nelas encontrar várias ideias, só no Evangelho Segundo o Espiritismo você encontra inúmeros temas que podem ser tratados como caridade, amor, paz, reencarnação, etc.

Segundo o roteirista Doc Comparato

"Escrever um roteiro é como se tivéssemos uma câmera atrás do olho e ainda mais, pois a câmera tem maior acuidade visual do que o olho e isso a aproxima da imaginação".

Então ao ter uma ideia para escrever um roteiro temos de nos imaginar assim, com esta câmera no olho, sempre pensando em como transformar uma ideia em imagens e ações que serão vistas através de uma câmera.

Mas de onde vem as ideias para um roteiro?

Segundo o roteirista Lewis Herman, as ideias podem ser originadas de seis fontes. São elas:

1) Ideia selecionada – Tem se a ideia a partir de alguma lembrança ou experiência pessoal. Este tipo de ideia pode resultar em bons roteiros, mas não é

muito confiável, pois, sempre chega um momento onde as memórias do autor, que resultem em um bom roteiro, se esgotam.

2) Ideia verbalizada – Quando a ideia surge de alguma conversa ou história que ouvimos. Muitas vezes um comentário ou até uma conversa alheia pode fornecer uma ideia.

3) Ideia lida – Quando a ideia surge a partir de algo que lemos. Pode ser: jornal, revista, livro, folheto. Esta fonte é ilimitada e o autor não fica na dependência de escutar uma conversa ou ter uma lembrança que lhe inspire.

4) Ideia transformada – Neste caso a ideia surge de uma obra de ficção (livro, revista, filme, peça de teatro). Mas lembre-se a sua ideia deve ser sempre original, não um plágio. Esta é uma fonte de inspiração não uma cópia. Você pode pegar a ideia da obra e transformá-la.

5) Ideia proposta – Quando alguém propõe uma ideia a você. Pode se dar de maneiras diferentes por exemplo: Um produtor encomenda um roteiro sobre uma história ou ideia já existente, isso é muito comum no meio comercial hoje.

6) Ideia procurada – Quando você deseja escrever sobre um determinado tema. Para tanto você deve estudar ou pesquisar sobre o tema em questão. Por exemplo: você quer participar de um concurso de roteiros que tenha um tema específico.

E aqui adicionamos uma sétima, a ideia inspirada, para todos que vão produzir um roteiro audiovisual espírita a inspiração é importantíssima, pois quanto mais o roteirista estiver no caminho do bem, pensando e vibrando por ser auxiliado pelos espíritos com ideias que podem virar bons roteiros. Dai a importância de sempre fazer preces antes de iniciar os trabalhos de roteirização para deixar o campo mental mais aberto e assim possibilitar a inspiração do alto.

As ideias tem várias fontes, mas uma boa inspiração é o cotidiano, é onde encontramos ideias das mais variadas em que se pode tirar uma história, diálogos, para isso o roteirista deve estar sempre atento a observar o mundo e tentar entendê-lo, observar as pessoas, suas histórias de vida, ler as notícias em um jornal,

uma observação feita acerca de determinada situação, um tema que foi pouco (ou erroneamente) explorado pela mídia, na literatura, no cinema, na realidade interior, de uma letra de uma música, de uma fotografia, tudo isso pode fornecer boas ideias.

O roteirista ***Marçal Aquino** que roteirizou os filmes Cheiro do Ralo, Os matadores, entre outros, em uma entrevista, disse certa vez que é na rua que ele encontra boa parte de inspiração para suas histórias, uma vez ele ouviu alguém na rua dizer *“Eu receberia as piores notícias de teus lindos lábios”*, achou interessante a expressão, dois anos depois ele escreveu um livro com este título que acabou virando filme de mesmo nome.

Saiba mais: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mar%C3%A7al_Aquino

Tudo pode levar a criação de um roteiro original, um roteiro com ideias desenvolvidas pelo próprio roteirista, ou com as ideias pode criar um roteiro adaptado que é quando um roteirista pega as ideias de algo já existente, um livro, grandes filmes saíram de bons livros.

Exemplo: O livro Auto da Compadecida de Ariano Suassuna, virou um bom filme, na adaptação da roteirista Adriana Falcão.

O filme espírita Deixa-me Viver de 2016 do diretor Clóvis Vieira, também foi a adaptação do livro Deixa-me viver de Luiz Sérgio. E segundo Clóvis ele solicitou os direitos autorais para a médium Irene Pacheco em 1997 e começou a trabalhar no roteiro mas só veio iniciar a produção em 2010. Então muito importante para todo roteirista que trabalhe com adaptação, sempre peça os direitos autorais das obras, alguns cederão gratuitamente e outros cobraram por isso, mas nunca vá adaptando sem pedir os direitos pois você estará correndo um sério risco de um processo judicial.

Nunca deixe de observar tudo a sua volta, a ideia que você precisa pode estar bem perto de você, observar as emoções, os diálogos, as maneiras de agir das pessoas, tudo pode virar uma ideia para seu roteiro.

Outro processo que não pode jamais ser dispensado, e que de certa forma é mágico, incontrolável e imprevisível é a inspiração. Você não pode prever quando ela vem nem forçá-la a vir. Mas quando ela vem, vem com tudo.

E para não perder a inspiração de uma ideia, sempre anote ou grave, ande com um caderninho no bolso, ou um gravador para registrar sua ideia, os celulares de hoje conseguem com facilidade gravar sua voz.

Sempre que me vem uma ideia, em qualquer local, eu gravo no celular para não esquecer.

E ideia vem em qualquer momento, pode ser no serviço, no ônibus, no carro enquanto você dirige (esse é o pior dos momentos), em qualquer lugar.

Há pessoas que tem muitos sonhos bons, então ao acordar anote tudo para não esquecer o que você sonhou, eu sempre deixo um caderninho ao lado da cama e assim que acordo já anoto o sonho que tive, pois pode ser uma boa história

E por fim escreva muito, quanto mais você escrever, mais você vai atizando a criatividade, trabalhando a mente.

Não se preocupe em errar, se começar a escrever algo e não gostar, guarde para outro momento aquela ideia.

Bons roteiristas não tem medo de errar ou arriscar. O erro faz parte do aprendizado.

Vários filmes ou livros de sucesso ficaram algum tempo nas gavetas antes de serem publicados, exemplo, o livro Memórias de um Suicida da médium Ivone do Amaral Pereira, que ficou por mais de 20 anos na gaveta até ser publicado em 1958, livro que pode render um ótimo filme, mas até o momento ninguém ainda se interessou em adaptar para as telas.

Os filmes de sucesso, Velozes e Furiosos, vieram de uma notícia de jornal sobre rachas de carro e disputa de poder nas ruas nos EUA, então o produtor anotou aquela ideia e transformou no filmes.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Com base no capítulo estudado teste seus conhecimentos respondendo a estas questões.

1) Marque a certa sobre o conceito de ideias.

a) () Segundo o dicionário de La Real Academia Espanhola “*Ideia é o engenho para dispor, inventar e representar uma coisa*”.

b) () é um processo processo mental, fruto da imaginação. Ao encadear as ideias surge a criatividade.

c) () O bom roteirista nunca utiliza a observação do cotidiano como fonte de suas ideias para compor histórias.

2) Marque as opções que podem ser fontes de inspiração para um roteirista ter suas ideias.

a) () rua

b) () intuição

c) () notícias de jornal

d) () livro

e) () sonhos

ATIVIDADES COMPLEMENTAR

3) Assista ao filme “Os filmes que não fiz” http://portacurtas.org.br/filme/?name=os_filmes_que_nao_fiz, Escreva nas linhas abaixo o que entendeu do roteiro do filme.

Capítulo 4 - Storyline

Definir o Conflito (O que)

O roteirista Doc Comparato, defende que o trabalho de escrever um roteiro começa com um esboço em que é imaginada a história, tendo como ponto de partida uma frase que chamamos de [*story line](#), que é a condensação do conflito básico cristalizado em palavras, ou seja, uma frase que contem e sugere, o enredo, a intriga. Esta frase não pode ser muito grande, no máximo umas 5 ou 6 linhas.

Lembrando que o fato de ser 5 ou 6 linhas não são regras, mas alguns apontamentos de pessoas que trabalham a alguns anos com a temática do cinema. Então se você escrever 7 ou mais linhas não se preocupe, não estará quebrando nenhuma regra.

Este conflito básico, essencial ou matriz é a base do trabalho de um roteirista, a partir dele se desenvolve todo o trabalho. Podemos até dizer que um bom roteiro, um filme, pode ser resumido em uma frase.

O autor [*Marcos Rey](#) em seu livro Roteirista Profissional , defende que a storyline é, nada mais nada menos, que o resumo resumido do resumo de um roteiro e que deve ter um único parágrafo e jamais deve exceder seis linhas. A story line deve descrever o início e o desenvolvimento do conflito. Também pode se estender até o final do conflito, mas isso depende do uso que será dado a ele.

Conheça mais sobre o autor: https://pt.wikipedia.org/wiki/Marcos_Rey

•

Exemplo de uma [storyline](#)

Em uma cidade, diversas mulheres foram assassinadas e ninguém tem pista do assassino. Um jovem cientista inventa um aparelho que aparentemente o permite se comunicar com os mortos. Em um dos contatos, uma entidade do além diz ser o assassino das mulheres. Para legitimar sua declaração a entidade conta o paradeiro de um dos

corpos. Confuso e desesperado o cientista conta o paradeiro à polícia e corpo é descoberto, tornando o cientista o principal suspeito dos crimes.

Este exemplo não detalha personagens, apenas mostra o conflito principal da história.

Então para criar uma storyline você deve sempre se perguntar, “O que?”, o que esta história quer dizer?

Traduzir a ideia do produto audiovisual em um conflito essencial (Plot) e condensar este conflito em palavras. E quando falarmos essencial é que dentro de uma história podem haver vários conflitos, mas normalmente um sempre terá mais relevância que os outros, então este será o essencial.

Para que você treine sobre como fazer uma storyline sempre ao assistir um produto audiovisual se pergunte, sobre o que ele quer dizer, qual o conflito essencial, assim você estará bem próximo de definir uma storyline.

Um bom exemplo é o filme Deixa-me Viver, o plot ou conflito essencial é o aborto, todo o filme roda em cima dele, apesar de vermos outros conflitos no filme, este é o principal.

O conflito é a matéria prima da dramaturgia e pode confrontar diversas forças. Os conflitos são questões que são resolvidas durante a história.

Por exemplo:

- Luta entre o homem e a natureza (como em “Mar em Fúria”, “Terremoto”)
- Luta de homens contra homens (“West Side Story” até “Duro de Matar”)
- Luta de homens consigo mesmos (filmes de superação pessoal, dramas intimistas)

Resumindo

O storyline deve: ser claro, direto e curto, ter economia de adjetivos e uso dos verbos (no presente); ter a apresentação, desenvolvimento e solução do conflito principal.

De uma storyline podemos fazer uma sinopse...

Capítulo 5 - Sinopse

A sinopse pode variar de tamanho, ser menor que uma storyline ou ser mais extensa, pois depende do local que irá demandar um resumo de seu roteiro, ou de seu filme, por exemplo, uma cinema pode demandar uma sinopse do filme de 3 linhas apenas, as operadoras de TV a cabo apenas 220 caracteres, uma produtora pode demandar de você uma sinopse de uma página sobre o roteiro, ou um edital de concurso, 2 páginas, pode variar muito esta demanda, mas entenda que sinopse é um resumo de sua história.

Muitos dos cuidados em se escrever um storyline também se aplicam a sinopse.

O uso de adjetivos deve ser cauteloso. Deve-se sempre ter em mente que o roteiro não é uma obra completa, ele é feito para ser transformado em imagens. Portanto, em um roteiro você não conta uma história, você a mostra.

Veja o exemplo de uma sinopse e storyline do filme “O Anjo” do diretor Marcelo Neiss.

Sinopse

O filme conta a história de um casal que vê sua vida devastada por uma tragédia. Seu único filho, Lucas, de apenas nove anos, morre tragicamente em um acidente de CARRO. Em meio à revolta, desespero e sede de vingança, o casal busca uma explicação para o que aconteceu, e um alento que conforte seus corações. Quando a angústia, a depressão e a revolta tomam proporções gigantescas e a vida parece não fazer mais sentido para os pais, o anjo protetor da família aparece para a mãe do menino durante o sono, trazendo uma mensagem de paz, conforto e esperança para o seu coração.

E a Storyline

O filme mostra o drama de uma família que perde tragicamente seu filho em um acidente. Quando o casal parecia estar no fundo do poço, sem esperanças ou conforto para seus sofrimentos, surge o Anjo, o protetor espiritual da família, trazendo paz, conforto e esperança para seus corações.

Veja o exemplo de algumas sinopses:

sinopse do filme Deixa-me Viver

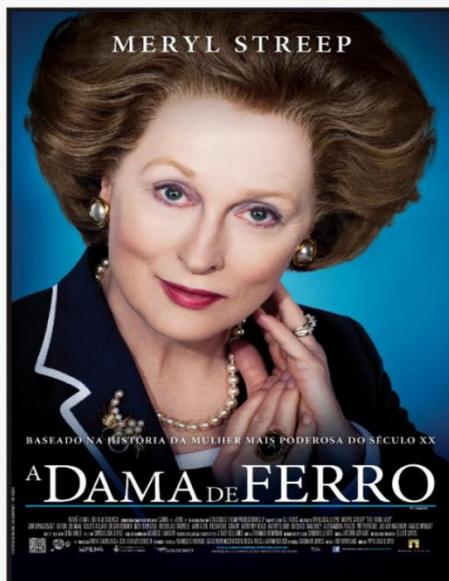
Luiz Sérgio (Bernardo Dugin) é um jovem espírita que foi chamado para uma grande obra. Ele é convocado para escrever vários livros ligados ao espiritismo, sendo um deles o Deixa-me Viver. Para escrevê-lo, Luiz embarcou em uma jornada a fim de resgatar espíritos que se encontram nos umbrais, locais em que alguns espíritos vão para pagar pelos pecados cometidos. Nessa missão, ele vai se deparar com vários casos de abandono e rejeição, e tentará fortalecer laços familiares.

Sinopse do filme Nosso Lar

Ao abrir os olhos André Luiz (Renato Prieto) sabe que não está mais vivo, apesar de ainda sentir sede e fome. Ao seu redor ele apenas vê uma planície escura e desértica, marcada por gritos e seres que vivem na sombra. Após passar pelo sofrimento no purgatório, André é levado para a cidade de Nosso Lar. Lá ele tem acesso a novas lições e conhecimentos, enquanto aprende como é a vida em outra dimensão.

A trama principal ou conflito essencial pode ser desenvolvido com mais detalhes. A história deve ser situada no tempo e espaço, mas não é necessário uma descrição dos ambientes. A sinopse é, assim como o storyline, um resumo da história, de forma que deve conter apenas o que for importante. As informações sobre as personagens são superficiais e apenas descritivas.

Um exemplo de Sinopse:



A Dama de Ferro

A Dama de Ferro conta a comovente história de Margaret Thatcher, uma mulher que quebrou as barreiras de gênero e classe para ser ouvida em um mundo dominado pelos homens. A história diz respeito ao preço que se paga pelo poder, e é um retrato surpreendente e íntimo de uma mulher extraordinária e complexa

Elenco: Meryl Streep, Jim Broadbent, Olivia Colman, Alexandra Roach
Direção: Phyllida Lloyd
Gênero: Drama
Duração: 105 min.
Distribuidora: Paris Filmes
Classificação: 12 Anos

Chegamos ao fim do capítulo sobre sinopse, faça os exercícios de fixação e complementares para que você aprenda mais.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Com base no capítulo, teste seus conhecimentos sobre story line.

1) Marque a resposta que melhor define o conceito de story line.

- a) () é a ideia de um filme.
- b) () é a condensação do conflito básico cristalizado em palavras, ou seja, uma frase que contem e sugere, o enredo, a intriga.
- c) () é o roteiro de uma obra audiovisual.

2) Uma story line fala do conflito essencial, mas o que é conflito?

- a) () é a storyline.
- b) () Segundo o dicionário de La Real Academia Espanhola “conflito é o engenho para dispor, inventar e representar uma coisa”.
- c) () Os conflitos são questões que são resolvidas durante a história.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

3) Neste exercício você vai treinar a criatividade da ideia e a storyline, crie um conflito com a seguinte ideia abaixo, desenvolva em poucas linhas, máximo 6, qual conflito você vai criar para esta história.

Você pega um táxi para a rodoviária...E diz para o motorista: “Vamos logo. Meu ônibus sai daqui a pouco!” Só que o táxi para em um engarrafamento, a um quilômetro da rodoviária. E agora? Sai correndo ou espera?

“Eu gosto do cheiro do filme. Eu simplesmente gosto de saber que está a acontecer um filme através da câmara”. Steven Spielberg

Capítulo 6: O argumento



O argumento é o conjunto de ideias que serão desenvolvidas no roteiro. É desenvolver a storyline, adicionando a ela uma ação delineada, bem como a sequência, personagens e locações. Normalmente não tem diálogos e sua narrativa é simples, ou seja, o argumento não necessariamente precisa ter uma estrutura rígida, como um roteiro.

No argumento nós vamos determinar quem viverá o conflito básico e definir o perfil das personagens, além disso ela deve definir a localização da ação, em que época ela acontece e descrever o decurso da ação dramática e a estrutura da ação, nosso próximo passo.

O argumento pode ser criado por um argumentista, que é a pessoa que escreve argumentos, ou o próprio roteirista na maioria dos casos, faz os dois papéis, cria o argumento e escreve o roteiro. O argumento não é um roteiro, mas sim a base de um roteiro.

Para melhor entendimento, pela lógica seguimos alguns passos ao criar um roteiro.

- 1º temos uma ideia de uma produção audiovisual (a ideia é nossa? É algo encomendado por alguém?)
- 2º definimos esta ideia em uma frase, tem-se aí a storyline
- 3º **após isso, criamos um argumento, ou seja, definir personagens, dramas, tempo, localização.**
- 4º criamos uma escaleta, a estrutura de nossa história

5º depois criamos o roteiro, que conforme nosso capítulo 1 conceituou, é o manual de nossa produção audiovisual.

Mas lembrando o que falamos no início, estas etapas não são regras absolutas, mas princípios, tem roteiristas que pulam da ideia já para o roteiro, alguns não fazem escaleta, outros não fazem story line e por ai vai. Os princípios vistos aqui vão te ajudar a entender melhor a criação de um roteiro e algumas etapas, para quem está iniciando é sempre bom conhecer todos os processos, agora a forma que você irá fazer os seus é uma escolha sua. A melhor forma ou formato para um roteiro é uma história bem contatada.

Em algumas produções originais, muitas vezes o argumento vem de um dos produtores de um filme.

Por exemplo, George Lucas costuma escrever diversos argumentos para filmes que produz e/ou dirige. Entre eles estão Star Wars - O Império Contra-Ataca, os filmes do Indiana Jones, Willow - Na Terra da Magia, entre outros.

Para escrever um bom argumento, devemos responder a algumas perguntas: Lembrando que na storyline, nos aprendemos a perguntar sempre “o que?”, para determinar o conflito, agora as perguntas são:

Quando?

(para determinar o tempo que a história se passa)

A função do quando é informar a data que a história se passa, se ela começa em uma data e termina em outra, se o passar do tempo é em segundos, minutos, horas, dias, meses, anos, séculos.

Dois exemplos:

A Rede Globo tem uma novela chamada Além do Tempo, que inicia no século 18 e após alguns capítulos ela dá um avanço de tempo de 150 anos.

O filme Star Wars se passa no futuro “Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante” e está situado no espaço sideral.

Então ao escrever seu argumento sempre pense em que tempo ele se passa, em que ano, etc.

Isso será determinante para a produção do seu roteiro, como por exemplo um

roteiro de um filme que se passa no ano 1500 na Europa, terá de ter uma produção toda voltada para este período com roupas, móveis, acessórios, cenários, modo de falar, de se comportar, cultura e mais uma inúmera quantidade de detalhes. Ao assistir filmes de época comece a reparar nos detalhes de objetos, cenários, etc.

Onde?

(para determinar o local que a história se passa)

Indica em que lugar a história acontece, se é dentro de um quarto, uma fazenda, no espaço, etc, é importante para o roteirista ao escrever o onde, não se preocupar apenas com o geográfico, mas com o contexto social, cultural, histórico, ainda falando sobre a novela Além do tempo da Rede Globo, a roteirista ***Elizabeth Jhin**, se preocupou além da data e século em que a história acontece, em falar sobre todo o contexto social da época, a escravidão, o machismo, o coronelismo, a falta de energia elétrica, mostrando a visão que as pessoas tinham àquela época um pouco diferente do século atual. Isso dá muito mais credibilidade a uma produção.

Um roteirista deve sempre se preocupar com todos os detalhes do tempo que sua história se passa para não cometer equívocos, em sua história e para isso pesquisa é fundamental, ao escrever um roteiro sempre pesquise muito sobre tudo da época citada, a não ser que seja um roteiro futurista que aí a imaginação pode voar solta, mas cuidado para não criar algo que não possa ser filmado por ser muito caro ou inviável.

***saiba mais sobre o autor: https://pt.wikipedia.org/wiki/Elizabeth_Jhin**

Agora vem outra pergunta, quem. Então para responder esta pergunta, vamos falar de personagem no próximo Módulo.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

O capítulo sobre o argumento foi um pouco maior, então teremos um pouco mais de exercícios para você testar seus conhecimentos.

1) Marque se estão certas ou erradas as afirmações abaixo sobre argumento

a) () é a condensação do conflito básico cristalizado em palavras, ou seja, uma frase que contem e sugere, o enredo, a intriga.

b) () é o conjunto de ideias que serão desenvolvidas no roteiro.

c) () No argumento nós vamos determinar quem viverá o conflito básico e definir o perfil das personagens, além disso ela deve definir a localização da ação, em que época ela acontece e descrever o decurso da ação dramática e a estrutura da ação, nosso próximo passo.

2) Faça a correspondência entre as colunas sobre os tipos de personagens.

a) Protagonista	() É a personagem que rivaliza e equivale ao protagonista em força e importância, muitas vezes é o vilão da história.
b) Antagonista	() É o principal personagem da trama, é sobre ele que se constroi a história, geralmente o protagonista é um heroi ou anti-heroi.
c) Coadjuvante	() Personagens que servem de apoio para determinada cena. Podem ter ou não diálogos e muitas vezes compõe a cena em lugares externos.
d) Figurante	() Personagens importantes dentro da narrativa, geralmente ele ajuda o protagonista a atingir seu objetivo ou questiona as atitudes do heroi

Respostas

1)

a) E

b) C

c) C

2)

- (B)
- (A)
- (D)
- (C)

Módulo 3

capítulo 7: Personagem

Quem?

(para determinar quem são as personagens)

Uma das partes mais interessantes em um roteiro é a criação das personagens. Um personagem bem construído é fundamental para o funcionamento de uma história e de sua narrativa. Um escritor deve, através do roteiro, saber criar personagens marcantes que consigam provocar em quem assiste as emoções desejadas, sejam elas de atração ou de repulsa, amor ou ódio, preocupação ou indiferença.

Um passo importante para a criação de um personagem é saber qual é a sua necessidade dramática. O que esse personagem quer na história? Todo personagem precisa de um objetivo, uma necessidade, caso contrário será apenas uma carcaça vazia. Esse objetivo dramático não deve ser construído apenas para os personagens principais, mas também para os personagens coadjuvantes.

No filme “Adaptação” que tem a direção de Spike Jonze e roteiro de Charlie Kauffmann, e que fala sobre a vida de um roteirista com bloqueio criativo, tem uma cena que este roteirista faz uma indagação durante um seminário de roteiro para Robert Mackee, que dava a palestra, “Eu queria criar um personagem sem necessidades, sem desejos, apenas que vive, assim como no mundo real, é possível? E Mackee responde que no mundo real as coisas acontecem todos os dias, temos muitos conflitos, pessoas nascem, morrem, eventos acontecem, e que toda personagem tem seus conflitos por menores que sejam. Um personagem sem conflitos deixa uma história monótona.

Conheça mais sobre o roteirista do filme:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Charlie_Kaufman

Alfred Hitchcock tinha uma frase que dizia: “história é realidade sem as partes chatas”. Ele está certo. Ignore as partes chatas em que nada acontece porque isso não significa nada para um filme ou uma peça. Concentre-se nos pontos de mudança. Seres humanos passam por mudanças, tanto para o bem como para o mal. Senão, contar histórias não faria sentido.

A diferença entre um bom roteiro e um mau roteiro é a transformação. Em uma história ruim, o protagonista se mantém estático, mesmo se a trama for agitada. Não há evolução, não há mudança. Não há aprendizado.

Para entendermos melhor sobre as personagens de um produto audiovisual, temos de saber quais os principais tipos de personagem temos na estrutura de um roteiro.

Protagonista

É o personagem que possui papel de destaque na trama, ou seja, é o ícone principal do enredo em questão. Tudo acontece em volta dele.

Antagonista

É a personagem que rivaliza e equivale ao protagonista em força e importância, muitas vezes é o vilão da história.

Tudo que é válido no processo de criação dos personagens principais, também deve ser utilizado para a criação do antagonista, o comumente chamado de "vilão". Muitas vezes, o antagonista acaba se tornando o personagem mais importante da história, e já é célebre o ditado de que o herói é tão bom quanto o seu vilão. Assim como o personagem principal, o antagonista também deve ter uma motivação convincente e deve ser extremamente difícil de ser derrotado.

No filme Star Wars, o antagonista de Lucas Skywalker, o vilão Darth Vader, tem uma força muito grande, sendo admirado por muitos.

Coadjuvante

Personagens importantes dentro da narrativa, geralmente ele ajuda o protagonista a atingir seu objetivo ou questiona as atitudes do herói, pode ser o mentor do personagem principal.

Figurante

Personagens que servem de apoio para determinada cena. Podem ter ou não diálogos e muitas vezes compõem uma cena em lugares externos. Pessoas que caminham em uma rua, estão em um escritório, etc.

Além disso, a motivação do personagem precisa ser convincente. O roteiro precisa deixar bem claro a importância do objetivo para o personagem. É uma falha grave fazermos o personagem atravessar toda uma história sem que haja uma forte

necessidade por trás de suas ações.

A regra tradicional é a de que o personagem precisa agir, correr atrás do seu desejo, e não ficar estático observando o que acontece ao seu redor. Tudo deve ser obtido com sacrifício, para ter maior valor. Geralmente, o personagem enfrenta no fim o seu maior medo, o obstáculo supremo. Esse objetivo não precisa sempre ser algo externo. Pode ser um forte conflito interior, o que geralmente produz obras mais densas e menos comerciais.

Um exemplo de conflito interior é o filme, Uma Mente Brilhante, de roteiro baseado no livro homônimo de Sylvia Nasar, uma biografia muito precisa e abrangente da vida do professor Nash, no filme ele vive um drama interno com a esquizofrenia.

***Dica: Ao assistir filmes, séries, novelas, procure entender os dramas por que passam os personagens, escreva no papel quais são as dificuldades por eles enfrentadas e quais os seus desejos, isso te ajudará a treinar mais sobre criação de conflitos.**

As Escolhas do Personagem

Devemos retratar um personagem pelas suas contradições, escolhas e relações. Cada ação escolhida, cada resposta dada pelo personagem é o que o definirá. A vida nos apresenta a todo momento a oportunidade da escolha. Nossa vida representa nossas escolhas, nosso livre arbítrio e com um personagem fictício acontece o mesmo. A roupa de cada dia, a música a ser tocada em uma ocasião íntima, o que dizer em um determinado momento, quais amigos escolher, qual profissão sonhar.

As pessoas formam suas opiniões em relação ao personagem de acordo com as escolhas que ele fizer. Se o público se identificar e concordar constantemente com as ações do personagem, a tendência é gostar deste personagem, mesmo que na vida real não exista para o leitor/espectador a possibilidade de realizar e imitar essas mesmas ações. É fundamental que o personagem tenha escolhas difíceis ao longo da obra, caso contrário ele não terá força dramática. São nas horas mais difíceis que conhecemos melhor cada pessoa, e assim também deve ser em uma narrativa.

O personagem é essencialmente um conflito, qualquer ação dela, orbita em torno de um conflito que pode ser interno ou externo, por exemplo, um personagem quer um emprego mas tem outros candidatos, falta formação, dramas pessoais, um trauma de infância.

O Arco do Personagem

As escolhas feitas pelo personagem não são ações vazias. Elas devem também provocar mudanças em sua personalidade ao longo da história.

A narrativa é mais eficiente quando o personagem que começou a história seja transformado pelas suas ações. Chamamos as mudanças ocorridas com a personagem ao longo de uma história de Arco do Personagem. Há uma forte identificação de quem assiste com pessoas que mudam ao longo de suas vidas. Pode ser uma mudança visível ou uma mudança sutil, mas ambas proporcionam o enriquecimento e o crescimento de um personagem. A personagem tem de aprender em uma história, passar por uma mudança, por mínima que seja, assim ele fica mais interessante e tem chances de criar uma empatia com o público.

Quantos filmes você já assistiu que os personagens passam por mudanças?

Dimensões de um personagem

Para construirmos um personagem realista, também temos que entender o princípio das dimensões.

Uma dimensão

Um personagem com uma dimensão é um indivíduo que possui apenas um traço de personalidade. Ele ou só é egoísta, ou só bom, ou só mal, ou só rancoroso, etc. Sempre preso dentro de apenas um sentimento. Sua personalidade sendo a mesma dentro de qualquer situação, com respostas automáticas e previsíveis.

Os heróis e vilões dos quadrinhos eram assim até Stan Lee e Jack Kirby revolucionarem o meio com seus personagens problemáticos e humanos, começando com o Quarteto Fantástico.

Bi-dimensional

A evolução de um personagem de uma dimensão é o personagem bi-dimensional, que por possuir mais uma característica, geralmente contraditória, é um pouco mais complexo. Um personagem pode ser ao mesmo tempo bondoso e super controlador, ou um vilão maldoso e excelente pai de família, ou bonito mas extremamente tímido. Não há um desenvolvimento muito grande, mas personagens

bi-dimensionais dão a ilusão de profundidade.

Tri-dimensional

Já os personagens de três dimensões são bem realistas com várias contradições. Se você quer que o seu personagem principal tenha mais complexidade e seja mais realista, faça-o tri-dimensional. Logicamente, nem todos os personagens de uma história precisam ser tri-dimensionais. Os personagens coadjuvantes raramente possuem mais do que uma dimensão.

Um personagem pode se transformar com o tempo, outros lados do personagem podem ir aparecendo e ele ir mostrando como interpreta o mundo.

Exemplo: No filme *Amor sem escalas*, o ator George Clooney, ao dizer: *“Imaginem esta mochila cheia dos seus bens materiais, cheia das suas fotografias e suas lembranças, percebem como ela ficou pesada e vocês não conseguem mais se movimentar?”* Viver é movimentar-se”.

Nesta cena o personagem dá sua visão de mundo, e ao mesmo tempo ele mostra o conflito que ele vive de não querer se prender afetivamente a ninguém, nem a família, nem a relacionamentos, muitas vezes os detalhes, se é ofegante, de ter um leve sotaque, são ações que o ator ao interpretar empresta ao personagem, que as vezes não está escrita no roteiro, mas o ator ao ler a visão de mundo do personagem, adiciona a ele.

Características Físicas

Ao compartilhar as características físicas de um personagem em uma história, ajudamos a criar uma primeira impressão sobre ele.

As características físicas precisam ser bem detalhadas no processo de criação do personagem. É imprescindível que o caráter principal tenha uma distinção visual destacada, ou seja, um físico, um rosto, um jeito de falar, manias e comportamento diferenciado.

Estereótipo

Cada indivíduo é único e deve-se evitar basear um personagem importante de uma história em um estereótipo, que são as imagens preconcebida de determinada pessoa, coisa ou situação. Os estereótipos podem diminuir a credibilidade de uma narrativa. Chama muito mais atenção um personagem surpreendente a um previsível por causa de seus estereótipos.

Como sugestão segue esta lista de perguntas que você pode se fazer ao construir o perfil físico de seu personagem.

- Que aparência física ele tem?
- Qual seu sexo, idade, nacionalidade, região, etnia?
- Quais seus hábitos alimentares, se tem preocupação com a saúde, se faz exercícios físicos etc?
- Qual a sua forma de vestir?
- Qual a sua postura física? Seu movimento/ritmo?
- Como ele fala? Tem alguma dificuldade na fala?
- Qual seu Nível educacional e cultural?
- Quem são seus antecedentes familiares e sociais (classe social)?
- Qual a sua situação financeira e patrimônio?
- É solteiro (a), casado (a) etc. (tem família)?
- Qual a sua sexualidade?
- Qual a frequência amorosa e relacionamentos afetivos?

Características Psicológicas

Tão importante como as características físicas de um personagem, são as psicológicas, para ajudar você a criar características para o seu personagem, observe esta lista de perguntas mais de cunho psicológico que podem ser feitas ao montar um personagem, do livro *Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters* de Victoria Lynn Schmidt.

- Ele é introvertido ou extrovertido?
- Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?
- Ele quer mudar o mundo?
- Onde ele vive? Descreva seu quarto.
- Como ele se sente em relação a sua aparência?
- Como ele se sente em relação sua família e filhos?
- O que ele pensa sobre o casamento e o sexo oposto?
- Quais são seus hobbies?
- Quais são seus tipos de amigos?
- O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?
- Como ele se sente em relação a sua sexualidade?
- Ele precisa ter sempre o controle sobre o que há em sua volta?

- O que outros personagens dizem sobre ele quando ele sai da sala?
- Ele leva a vida a sério ou age como uma criança a maior parte do tempo?
- Onde ele passa seus tempos vagos?
- O que importa para o seu personagem?
- O que o motiva?
- Como os outros personagens o veem?
- Quais as três coisas que mais possuem valor?
- Seu modo de vida?
- Um objeto?
- De que ele tem medo?
- Como ele agirá quando estiver com medo?

Perfil

Respondendo a estas perguntas na hora de criar um personagem vamos criar um perfil a ele, o perfil é um conjunto de diversas informações sobre uma personagem que refletem o estudo do caráter e formação e a importância da personalidade no produto audiovisual escolhido, tornando assim mais real e complexo nosso personagem.

Alguns roteiristas descrevem o perfil das personagens juntamente com o texto. Outros já preferem escrever e colocar ambas as coisas separadamente.

Quanto melhor e mais precisas as informações, mais força vital terá a personagem e, portanto, terá um forte respaldo emocional, ao ponto do personagem ter vida própria. Vida própria no sentido de que quando você está escrevendo o personagem, ele parece que cria os próprios diálogos, pensamentos, porque você está pensando como ele. Quando criamos um personagem, damos-lhe uma personalidade, uma maneira de ser própria, uma originalidade. A personalidade passa a ter uma marca própria; vontade própria; individualidade e identidade, mas, distintivamente, o autor é uma personalidade e a personagem do filme é outra pessoa. O mais adequado é que no argumento já se tenha uma personalidade completamente definida.

Atividades de Fixação

1) Marque “P” para característica psicológica de um personagem ou “F” para característica física.

- a) Extrovertido ou introvertido
- b) forma de se vestir
- c) o que o motiva
- d) Como ele se sente em relação a sua aparência
- e) sexo
- f) idade

2) Esta expressão está certa ou errada

() “Um personagem com uma dimensão é um indivíduo que possui mais de uma característica, geralmente contraditória. Um personagem pode ser ao mesmo tempo bondoso e super controlador, ou um vilão maldoso e excelente pai de família, ou bonito mas extremamente tímido”.

1)

- a) P
- b) F
- c) P
- d) P
- e) F
- f) F

2) Errado

3) complete a Lacuna com uma das opções de resposta abaixo

As mudanças ocorridas com a personagem ao longo de uma história chamamos de _____.

- a) Story line
- b) Protagonista
- c) Arco do Personagem.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

3) Vamos novamente fazer este exercício que vimos em outro capítulo, você vai ler a história e criar um perfil para o personagem que está no táxi. Lembre-se que as ações, atitudes que ele tomar vão ser influências pelo perfil dele. Crie características físicas e psicológicas para ele e descreva qual a visão de mundo dele.

Você pega um táxi para a rodoviária... E diz para o motorista: “Vamos logo. Meu ônibus sai daqui a pouco!” Só que o táxi para em um engarrafamento, a um quilômetro da rodoviária. E agora? Sai correndo ou espera?

4) Escolha alguns filmes, séries ou novelas e procure entender os conflitos por que passa o protagonista e o antagonista, tente traçar o perfil deles, se durante o tempo eles mudaram de opiniões, de comportamento, se eles são seres dimensionais ou tem mais de uma dimensão.

5) Assista ao filme O segredo dos seus olhos (127 min), dirigido por Juan José Campanella e que teve um roteiro baseado de um livro, é um filme argentino, os filmes argentinos tem personagens muito marcantes, cheios de conflitos, procure entender no filme o conflito porque passa o protagonista e o antagonista e tente traçar o perfil de cada um.

Módulo 4

Capítulo 8 – Escaleta



O escritor e roteirista estadunidense *William Goldmam, disse certa vez que a maioria das pessoas acha que escrever roteiro é escrever diálogo, mas a verdade é que a contribuição mais importante do roteirista é a estrutura.

*Saiba **mais sobre o autor:** https://pt.wikipedia.org/wiki/William_Goldman

Com o seu argumento pronto é hora de transformá-lo em cenas. Para, tanto, faz-se uso de uma estrutura ou escaleta, nome que pode ser entendido como o esqueleto das cenas que é um resumo ordenado, em escala, uma espinha dorsal das cenas e/ou sequências de um filme novela de televisão, série, etc, com a ação e os personagens que serve de guia para o roteiro ou texto final.

Para entendermos melhor, segundo o "Dicionário de Cinema" de Jean Mitry:

cena

É o conjunto de planos situados num mesmo local ou num mesmo cenário, e que se desenrolam dentro de um tempo determinado. Portanto, em cinema, uma cena é um trecho de filme com unidade de tempo e de espaço.

O roteirista precisa dominar o tempo de cena e transpor para o papel um texto que irá ocupar um espaço definido e um tempo definido, por isso é necessário ter um controle sobre o tempo, ao escrever as cenas e fazer as descrições do que acontece nelas, você deve pensar no tempo e espaço que elas irão se desenvolver em uma tela seja de cinema, TV ou internet.

***Dica: normalmente se considera uma página de roteiro como um minuto de filme.**

Nem todas as cenas tem o mesmo tempo, nem a mesma intensidade, há alguns filmes, novelas, séries que ficaram muito marcados por uma cena ou várias.

Exemplo:

O filme 2001, Uma Odisseia no Espaço, de Stanley Kubrick, ficou marcado com a cena do macaco que pega um osso e o utiliza como uma ferramenta.

Pulp Fiction, de Tarantino, ficou marcado com a cena de dança de John Travolta e Uma Thurman e na sua mente agora deve estar passando várias cenas de algo que você tenha assistido, então uma cena em um projeto audiovisual tem uma enorme importância.

Mas e entre cena e sequência, qual a diferença? A cena é determinada mais particularmente por uma unidade de tempo e de lugar, ao passo que o caracteriza a sequência é mais a unidade de ação. Um conjunto de cenas, forma uma sequência.

Na prática da realização audiovisual, o conceito de cena é importante desde a concepção do roteiro, que normalmente é escrito prevendo a divisão da ação em cenas. Esta divisão, e a caracterização de cada cena (interior ou exterior, noturna ou diurna, em locação ou em estúdio), passam a ser dados essenciais para o trabalho da produção

Um exemplo:

Digamos que tivéssemos o seguinte argumento:

“Pedro é um rapaz que mora em um apartamento, em uma cidade satélite de Brasília, solitário, seu único amigo é seu cão, ele todos os dias leva seu cão Toby para passear embaixo do prédio, e é com a desculpa de seu cão que ele consegue arrumar namoradas, sempre puxando papo com elas, que elogiam o caozinho por ser bonitinho e assim ele conhece Grazi, uma moça que também estava passeando com 3 cães, Pedro fica encantado com ela, mesmo achando que a moça tem algo estranho no olhar, mesmo assim ele a convida para mais tarde ir conhecer seu apartamento e tomar um vinho, para falarem sobre cães, logo a noite, ela chega, entre copos de vinho um beijo é trocado, tudo intermediado por Toby, as coisas vão muito bem, até o momento que a moça revela sua dupla personalidade, é uma

assassina que mata donos de cães para ficar com seus cachorrinhos. Sem notar que a moça havia colocado veneno no vinho, Pedro é morto sem muita reação.

Poderíamos dividir este argumento nas seguintes cenas:

CENA 1 - INT - APARTAMENTO DE PEDRO - DIA

Pedro no apartamento assiste TV e brinca com seu cão.

CENA 2 - INT - ELEVADOR - DIA

Pedro desce pelo elevador com seu cãozinho para passear.

CENA 3 - EXT - EMBAIXO DE UM PRÉDIO

Pedro anda embaixo do prédio e observa as moças que passam até que conhece e fica encantado com Grazi.

CENA 4 - INT - APARTAMENTO DE PEDRO - NOITE

Pedro serve um vinho para Grazi, os dois trocam beijos até que acontece o assassinato.

As partes que estão em azul, damos o nome, dentro de um roteiro audiovisual de cabeçalho, eles são responsáveis por fornecer a informação de uma cena:

O número da cena

CENA 1 = As cenas são numeradas conforme acontecem, isso ajuda na hora de montar o roteiro a saber como a trama será formada.

INT ou EXT – Se a cena acontece em um (interior ou exterior), se ela se passa dentro de um ambiente é um interior, se ela acontece fora de um ambiente fechado é um exterior.

APARTAMENTO DE PEDRO - Onde se passa, qual o local que a cena está acontecendo.

DIA – NOITE – se a cena acontece durante o dia ou a noite.

Estas indicações indicam as divisões das ações e são importantes para quem vai produzir o filme, novela, série, pois com elas a produção pode verificar as locações onde serão gravadas as cenas, os horários, dias. pois quando o roteiro for passar por tratamentos pode ser retirada alguma destas cenas. Por exemplo ao filmar o diretor

pode optar por retirar a cena do elevador e já filmar Pedro embaixo do Bloco.

A estrutura é a divisão do argumento em cenários e cenas. Neste momento o autor pensa em imagens e seguindo o argumento ele vai dividindo as cenas, tendo em mente quem são os personagens, seus objetivos e motivações na história, podendo assim articular o esqueleto, com o número de cenas e capítulos que quisermos.

Quando você faz a escaleta um produtor já pode pensar em locações que serão utilizadas com base nas suas indicações.

Por exemplo, uma cena com este cabeçalho.

CENA 1 - EXT - SHOPPING - DIA

Júlio caminha pelo shopping, e observa diversas lojas procurando o presente do seu amigo oculto.

Um produtor de posse desta informação já pode verificar locações de shoppings para as filmagens, correr atrás de autorizações, ou será que necessita ser realmente um shopping? será que dá para reproduzir lojas em um estúdio e dar a impressão do personagem Júlio estar no shopping, pode ser feito em estúdio com um recurso chamado CHOMA KEY? São opções que o diretor e produtor, ou equipe podem assumir.

A escaleta ajuda a visualizar a história permitindo identificar falhas, acrescentar pontos importantes ou retirar cenas desnecessárias.

No roteiro, assim como na música ou na dança, é preciso criar um desenho de acontecimentos que seja dinâmico. Movimentar o personagem pela vida dele de uma maneira que prenda o interesse e mantenha viva a dúvida na mente do leitor ou do público. “Como essa história vai se resolver? Que o envolva de forma empática na profunda humanidade dos personagens, mesmo que sejam de animação.

A escaleta também pode ser feita de modo não linear. Um método que é usado por alguns roteiristas são as fichas em papel.

Escreve-se as cenas em fichas de papel, depois prega-se as fichas em uma cortiça. Visualizando as fichas, o autor as dispõe de modo a compor o filme. Este método permite manipular o modo de contar a história.

Eu já fiz por fichas, fiz um documentário, “O espiritual na Arte”, fiz entrevistas, peguei todas as respostas dadas, imprimi em fichas e com todas espalhadas e coladas na parede, eu dividi em 3 colunas de nomes, INÍCIO, MEIO E FIM, e fui distribuindo

as respostas nos locais que eu achava melhor para ser no início do filme, no meio ou final. Deixei pregado na parede durante alguns dias aquelas respostas, e em alguns momentos em que eu pensava melhor eu ia lá e trocava de lugar ou descartava aquela resposta, quando finalmente achei que estava bom a estrutura, parti para a finalização do filme.

Com a elaboração da estrutura já se vê o roteiro tomar forma. Ao terminar de escrever as cenas, o autor deve verificar se a história está coesa e coerente com os seus objetivos e se as informações são suficientes para que o espectador entenda a história.

Dica: Use o verbo no presente, o ideal é que as ações dos personagens estejam no tempo presente, use o presente do indicativo, evite o gerúndio ou o tempo passado: Exemplo: Júlio caminha pelo shopping, e não Júlio caminhou pelo shopping, pois aí será uma ação que já aconteceu, Pedro desce pelo elevador e não Pedro desceu pelo elevador ou Pedro está descendo pelo elevador. Seu texto vai ficar bem mais dinâmico.

Exemplo de fichas para montar escaleta:



Definir de que maneira as personagens viverão o conflito, ou seja, de que forma a história será contada. Para isso é importante definir o Plot da ação, ou seja, a parte central da Ação Dramática, a espinha dorsal do roteiro.

A estrutura é a divisão do argumento em partes e a forma, ou seja, como a trama vai evoluir até o desfecho.

Finalmente, uma etapa decisiva para o fortalecimento da ideia é a escaleta, o que permite transformar as ideias em cenas. A escaleta é uma pré-formatação do seu

roteiro. É um momento muito importante e delicado no processo de criação audiovisual, pois a escaleta determinará quantas cenas serão necessárias para transmitir as ações dos personagens e a história completa.

A escaleta permite que o roteirista separe as cenas que construirão sua história e que servirá de argumento para o roteiro. A escaleta limpa as arestas, inserindo só o realmente necessário para contar a história por meio de imagens e sons de acordo com a narrativa escolhida”. A construção de uma escaleta exige que você faça uma nova escrita e uma nova linguagem pois, para escrevê-la, é necessário pensar por imagens e escrever sob a forma de ações. Vejamos um exemplo de escaleta, que servirá de modelo para você construir a sua na atividade proposta logo adiante.

Veja este exemplo de escaleta do roteiro de Cidade dos Homens.

UÓLACE E JÃO VITOR (ESCALETA)

SEQUÊNCIA I: O Rio de Janeiro continua...

CENA 01 - VISTA DO RIO - EXT - DIA

As vozes de UÓLACE (Laranjinha) e JÃO VITOR apresentam, paralelamente, o Rio de Janeiro a partir de cada uma de suas perspectivas.

SEQUÊNCIA II: Alvorada no morro e no asfalto

CENA 02 - BARRACO DE UÓLACE - INT - DIA

Sonho de Uólace. Paranoia de que está sendo perseguido por traficante.

CENA 03 - BARRACO DE UÓLACE - INT - DIA

Uólace acorda e vai descrevendo, voz off, seu cotidiano em que lhe falta tudo. Inclusive a mãe, que viajou. “Escuta” a voz off da mãe proibindo que ele peça dinheiro na rua.

CENA 04 - APARTAMENTO DE JÃO VITOR - INT - DIA

Fazendo o paralelo com a cena anterior, JV narra em off o seu acordar. Apresenta o local onde mora (apartamento próximo à favela) e sua relação com a mãe, que espera dele um futuro brilhante. Reclama do pão com manteiga.

CENA 05 - Boteco - INT - DIA

Uólace reclama do pão com manteiga que um homem lhe pagou. Quer hambúrguer (como JV na sequência anterior). Aceita o pão e agradece.

SEQUÊNCIA III:

Os fiéis escudeiros são apresentados

CENA 06 - ESCOLA DE JÃO VITOR - INT - DIA

Em off, JV apresenta seu melhor amigo, Zé Luís. Apresenta também outro colega, Lucas. Descreve valores a partir dos amigos. "O Lucas não precisa torcer por um futuro glorioso, pois é podre de rico".

CENA 07 - RUA - EXT - DIA

Uólace, em off, apresenta seu melhor amigo, Acerola, e um colega Duplex. Este o ensina a extorquir dinheiro dos transeuntes. Ouve novamente a voz off de sua mãe reprimindo-o. Por fim, não tem sucesso na extorsão. Os dois grupos (os dois garotos de classe média e os três da favela) encontram-se encaram-se. Em off, Acerola e Zé Luís trocam insultos.

(intervalo)

SEQUÊNCIA IV: Mais vale um tênis no pé

CENA 08 - APARTAMENTO DE JV - INT - DIA

JV e sua relação com a mãe. O carinho que tem por ela e os ruídos de relacionamento, pautados pela expectativa dela sobre o futuro do filho. "Espera um futuro glorioso".

CENA 09 - RUA - EXT - DIA

Acerola faz malabares para ganhar um trocado. Em off, Uólace comenta. Os dois comem pizza. O link entre as cenas de JV e Uólace é o anúncio de tênis.

CENA 10 - LOJA DE TÊNIS - INT - DIA

Acerola e Uólace experimentam tênis em uma loja. JV também entra para ver se compra um. Vê-se a diferença de tratamento dado pela vendedora ao consumidor em potencial (JV) e aos trombadinhas em potencial (Acerola e Laranjinha). Por fim, nenhum dos garotos compra. SEQUÊNCIA V: Pai, só tem uns

CENA 11 - CLUBE - EXT - DIA

Em off, JV explica a relação com o pai e o histórico de ausência. Compara com o amigo Zé Luís, que tem os mesmos problemas familiares. Joga tênis com o pai, antes ausente, e se nega a receber presente dele.

CENA 12 - RUA - EXT - DIA

Uólace vê seu provável pai num boteco. Apresenta a situação de dúvida sobre a paternidade. Relaciona-se, constrangedoramente. Também sente falta da figura paterna. SEQUÊNCIA VI: Money!

CENA 13 - RUA - EXT - DIA

Uólace explica em off a contabilidade de seu cotidiano. Quanto malabares ele precisa fazer para comprar um hambúrguer.

CENA 14 - CLUBE - EXT - DIA

JV explica em off sua contabilidade, de acordo com as horas de trabalho da mãe. SEQUÊNCIA VII: O rap do tênis!

CENA 15 - LOJA DE TÊNIS - EXT - DIA

O seis (Uólace, seu amigo Acerola e seu colega Duplex; JV, seu amigo Zé Luís e seu colega Lucas) encontram-se em frente à vitrine do tal tênis importado. Situação cômica: Uólace e Acerola (voz off de Uólace) ficam com medo dos garotos ricos, pois pensam que eles estão com guarda-costas. Enquanto João Vitor e Zé Luís, também utilizando a voz off, têm medo dos garotos pobres, pensando que os rapazes mais velhos que estão próximos (os mesmo de quem Uólace e Acerola têm medo) são bandidos dando cobertura aos menores. Os quatro (Uólace & Acerola e João Vitor & Zé Luís) saem correndo no mesmo momento.

CENA 16 - CLIPE

Clipe em montagem paralela entre Uólace e João Vitor, que cantam suas histórias enquanto imagens clipadas fazem referência.

(intervalo)

SEQUÊNCIA VIII: Os "outros" em debates

CENA 17 - RUA - EXT - DIA

JV e Zé Luís param de correr e comentam a ação da cena anterior. Vão para casa de JV.

CENA 18 - RUA - EXT - DIA

Uólace e Acerola param de correr e comentam a ação da sequência anterior. Acerola vai trabalhar na barraca de CDs e Uólace sai em busca de um trocado. SEQUÊNCIA IX: Adeus aos escudeiros

CENA 19 - QUARTO DE JV - EXT - NOITE

Zé Luís conta para JV que vai se mudar de cidade. JV fica deprimido ao pensar no futuro sem o amigo. Voz off.

CENA 20 - RUA - EXT - NOITE

Uólace observa Acerola trabalhando na barraca de CDs. Sente que vai perder o amigo. Fica deprimido. Liga para a mãe, que não lhe dá muita atenção. Sai pela rua a pedir dinheiro. Voz off. SEQUÊNCIA X: Cara e coroa

CENA 21 - RUA/AP DE JV - EXT - NOITE

Uólace vaga pela rua divagando - voz off - sobre seu futuro. Debruçado à janela de seu quarto, JV também divaga (voz off) sobre seu futuro. Uólace passa embaixo da janela de JV. Os dois se olham e suas narrações se sobrepõem. Uólace segue seu caminho com a voz off de JV cantando Legião Urbana.

O roteirista Braúlio Montavani, que escreveu os roteiros dos filmes Tropa de Elite e Cidade de Deus, disse certa vez que

“A escaleta é estruturar a história, é uma fase mais cerebral, é a fase que tem de quebrar a cabeça e buscar a história em cenas e o que acontece em cada uma

delas”.

Ele usa o método dos cartões, segundo ele, tem um painel de metal onde ele coloca os cartões e fica repassando a escaleta e só após a escaleta estar muito bem estruturada é que ele escreve o roteiro.

***Dica: Comece a prestar mais atenção nas obras audiovisuais que você assiste, procure perceber a divisão das cenas, nas atividades complementares tem um exercício bem interessante para isso.**

Vamos agora fazer alguns exercícios para fixação do capítulo sobre Escaleta.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Agora você vai fazer exercícios sobre a escaleta.

1) Diga se a afirmação está certa ou errada.

() A escaleta pode ser entendida como o esqueleto das cenas que é um resumo ordenado, em escala, uma espinha dorsal das cenas e/ou sequências de um filme novela de televisão, série, etc., com a ação e os personagens que serve de guia para o roteiro ou texto final.

Complete a lacuna com uma das respostas abaixo

A _____ é determinada mais particularmente por uma unidade de tempo e de lugar.

a) cena

b) story line

c) escaleta

Respostas

1) certa

2) letra c

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

- 3) Assista ao curta metragem T.R.A.N.S.I.T., de Piet Kroon, de 1997 (12 min) ele está disponível no youtube, para exercitamos o que já aprendemos, diga qual o conflito principal que acontece na história, a história está composta em algumas cenas, procure separar cada cena, como se você estivesse fazendo sua escaleta, nomeie cada uma delas e reescreva a história colocando as cenas na ordem inversa de da exibição que você assistiu.

Módulo 5

Capítulo 9 – O roteiro



Agora é hora de escrever o roteiro, colocar toda nossa história no papel, desenvolver o argumento, que será o resultado de tudo o que foi realizado anteriormente, é hora de descrever mais nosso argumento e incluir os diálogos que são o fator determinante do Tempo Dramático das cenas ou sequências. Definir as palavras que serão usadas pelas personagens que viverão o conflito. Fazer a linha narrativa.

Quando falamos em tempo dramático, o que ocorre é que dentro de uma cena se desenvolve uma ação dramática num determinado tempo. Este pode ser lento, rápido, ágil, o tempo dramático identifica o “quanto” que vimos em outra unidade, quanto tempo terá cada cena. Este tempo na cena não é real, mas dá a sensação de ser. Quando vamos adicionado os diálogos nas cenas, através deles, começamos a dar forma ao nosso roteiro, que deixa de ser apenas um argumento. Por isso o diálogo é tão importante em um roteiro pois ele deve ter seu tempo dramático e a sua função dramática nas cenas.

Quanto aos diálogos, eles tem duas funções básicas:

- 1º - Dizer o que não pode ser dito por uma imagem.
- 2º - Caracterizar o personagem.

Você já deve ter assistido algum filme, série ou novela em que a história era bem interessante, as ações dos personagens eram bem produzidas, mas os diálogos

eram totalmente artificiais. Não passavam uma verdade. Os diálogos ditam o ritmo de uma obra audiovisual e são muito importantes, em alguns países há até os chamados Dialoguistas, profissionais contratados só para escrever os diálogos em um roteiro, devido sua importância.

Então lembre-se sempre, para escrever bons roteiros precisamos criar diálogos convincentes, realistas e envolventes.

Não precisam ser diálogos longos demais, se você conseguir ser econômico nas palavras, falar muito com pouco, não deixando que eles deixem de ser envolventes, isso será muito bom para seu personagem.

O roteirista pode indicar, nos diálogos, a entonação do personagem com marcações como "ríspido", "alegre", "surpreso", etc. Modernamente, no entanto, reduz-se ao mínimo necessário a interferência do roteirista no trabalho do ator, que é conduzido pelo diretor. Mas cuidado, nem 8 nem 80, mas a falta absoluta dessas indicações, no entanto, pode levar a erros de interpretação quanto às intenções de uma fala.

Emoções 'invisíveis' dos personagens não são indicadas pelos roteiros porque precisam ser mostradas ao espectador através da vivência das ações dos atores em frente a câmera. Daí a noção essencial aos escritores de roteiro de que escrever é igual a descrever, é importante colocar no papel somente aquilo que pode ser descrito, para não causar confusão para a equipe que vai produzir.

Use os diálogos para transmitir os pensamentos e reações do seu personagem, em vez de depender de vocalizações e notas sobre expressões e gestos. Certifique-se de dar a cada um de seus personagens uma voz única que o faça se destacar.

Lembra quando vimos no módulo sobre a construção de um personagem, é hora de revisar o perfil que demos aos nossos personagens e basear os diálogos conforme sua visão de vida e seu modo de ser.

Exemplo:

Se criei um personagem que tem uma visão de mundo otimista sobre a vida, está sempre de bom astral, os diálogos dele tem de ser convincentes neste ponto, tem que ter frases, palavras que justifiquem isso.

Perceba isso no dia a dia, como as personalidades de cada indivíduo influem na forma que eles dialogam.

Uma boa ferramenta para desenvolver bons diálogos é sempre recorrer a escaleta, pois ela vai te ajudar a definir o significado de uma cena, o que a cena representa, contextualizá-la na história e qual a sua importância.

Muitas vezes uma imagem em uma cena fala mais que mil palavras, e observando uma cena na escaleta você vai perceber se um diálogo é necessário ou não, se os textos estão muito longos ou curtos demais, podendo assim compor diálogos ou descartá-lo completamente.

O roteirista Bráulio Mantovani, disse certa vez que os seus roteiros tem em média 25% de diálogos. Mas cada roteiro tem as suas peculiaridades, por exemplo, os roteiros para TV naturalmente tem muitos diálogos, mas por ser característica do veículo que dispersa um pouco a atenção e tem de levar em conta que nem sempre o espectador vai estar assistindo, ele sai da frente da TV, vai ao banheiro, dá uma zapeada no controle remoto, vai a cozinha. Ou nos dias de hoje, com a tecnologia, ele vai estar assistindo, mas usando outras telas, um celular, um tablet, um computador e ouvindo mais que vendo as imagens. Por isso ao escrever para um filme ou para TV tem algumas diferenças, principalmente nos diálogos.

Dica: Sempre que escrever um diálogo entre personagens, leia ele em voz alta, se você achar algo estranho, reescreva. Quando estamos escrevendo, estamos em meio a fluxos de pensamento, não dá para saber na hora se aquilo é muito bom ou ruim, por isso a técnica de ler em voz alta para você mesmo é recomendada para assim escutar o que se escreveu.

Dica: Outra técnica é você tentar vivenciar o personagem que criou, tente entender como ele pensa, que atitudes tomaria, que manias tem e interprete isso, alguns roteiristas usam este método de interpretar como atores seus personagens e assim tem um bom retorno de como ele será.

Vamos ver agora, um exemplo de roteiro, que foi o filme cidade de Deus, destacamos a primeira cena do filme, roteiro adaptado de Bráulio Mantovani.

1 EXT. CASA DE ALMEIDINHA - DIA

Abrimos com a imagem de um FACÃO sendo afiado.

CARACTERES em superposição: 1981

Ouve-se o murmúrio de VOZES alegres, vozes CANTANDO um samba acompanhado de um BATUQUE. Não vemos as pessoas. Mas os sons deixam claro que se trata de um ambiente festivo.

A letra do samba tem como tema: comida.

MÃOS NEGRAS amarram com um barbante a PERNA de um GALO.

O galo é imponente e vistoso. Alternamos o galo --incomodado por ter a perna amarrada -- a imagens que sugerem a preparação

de um almoço:

ÁGUA FERVENDO numa enorme panela.

O galo parece reagir à imagem anterior.

Batatas sendo descascadas por MÃOS de uma mulher negra.

O galo reage como se entendesse a situação: vai virar comida.

GALINHAS MORTAS sendo depenadas por MÃOS de mulheres negras.

O galo reage. Ele tenta libertar a perna amarrada ao barbante.

MÃO masculina negra percute o couro de um pandeiro.

A letra do samba faz referência explícita ao tema comida.

O galo parece entender que seu fim está próximo.

Um FACÃO sendo afiado por mãos negras masculinas. A faca vai CRESCENDO, tornando-se cada vez mais ameaçadora.

O galo se desespera. Luta. E escapa.

ALMEIDINHA, o negro que segura o facão, percebe a fuga do galo e dá o alarme.

ALMEIDINHA

O galo fugiu!

Percebam como o roteiro descreve toda uma cena só com imagens e sons, até iniciar com Almeidinha, dando um grito, informando a todos que o galo fugiu. O roteirista poderia ter colocado diálogo em toda esta cena, mas provavelmente ele achou melhor solução as imagens e sons, pois falavam por si, já apresentavam um local e o que se passava ali, isso é a descrição.

O bom roteirista sabe descrever bem uma cena, o que está acontecendo, ele consegue através do ato de descrever fazer fluir as imagens na cabeça de quem lê o roteiro. Quando ele escreve o texto de Almeidinha, ele é bem objetivo e curto, apenas escreve, "o galo fugiu", ele poderia ter escrito um texto mais longo, mas observando a cena é desnecessário falar muito, então esta dica de olhar a escaleta vai te mostrar o que é mais necessário na cena em termos de diálogos e ações.

Só por curiosidade, no filme pronto optaram por uma galinha invés de galo, isso mostra que seu roteiro pode mudar algumas coisas quando produzido, pois vai depender da ótica do diretor, e de vários processos de produção, de orçamento, de conveniência, não se apegue muito.

O roteiro não está ali para ser seguido às cegas, roteiro não é partitura musical que tem que ser seguida a risca para que o espetáculo não seja um desastre, mas é quem dá o norte para o diretor.

Os principais aspectos para a criação dos diálogos são a coerência e o conteúdo das falas, e a maneira como se fala.

Dica:

Uma boa dica para os futuros roteiristas é ler *Nelson Rodrigues, jornalista, escritor, que tem no seu currículo A vida como ela é, Engraçadinha, entre vários outros sucessos, Nelson criava personagens ricos, cheios de tragédias, de problemas, de conflitos com diálogos em uma linguagem coloquial efetivamente praticada e não a idealizada. É uma conversa natural.

saiba mais sobre o autor https://pt.wikipedia.org/wiki/Nelson_Rodrigues

Veja este trecho de diálogo, do texto de ASFALTO SELVAGEM - ENGRAÇADINHA - SEUS AMORES E SEUS PECADOS, de Nelson Rodrigues

- Engraçadinha e Leticia -

Leticia: - Se eu te fizesse uma pergunta... É o seguinte: você nunca desconfiou de nada?

Engraçadinha: - Não entendi...

Leticia: - Nós duas fomos criadas juntas... eu queria saber se durante todos esses anos você nunca desconfiou...

Engraçadinha: - Ai... desconfiar de que, Leticia? Fala logo! Tá fazendo um mistério danado...

Leticia: - Engraçadinha, eu tenho uma surpresa pra você...

Engraçadinha: - Surpresa?

(...)

Leticia: - O que me interessa é você... Foi com cinto? (referindo-se à surra de cinto que Engraçadinha levou do pai)

Engraçadinha: - Foi...

Leticia: - Deixa eu ver... que horror... Titio devia ser preso! E embaixo, também? Ai... e na frente, nada? (Leticia começa a tirar a blusa de Engraçadinha para ver as marcas da surra)

Engraçadinha: - Quase nada...

Leticia: - Como quase nada? Deixa eu ver, Engraçadinha... Mais um pouco e... (referindo-se ao seio de Engraçadinha). Agora... a surpresa. Responde: Quando você me falou da sua gravidez e eu disse que a solução era o seu casamento com Silvio... o que você achou?

Engraçadinha: - Achei como?

Leticia: - Não achou abnegação demais? Seja sincera... não achou? Responde...

Engraçadinha: - Confesso que no seu lugar não faria isso... ah não... Em matéria de amor eu sou muito egoísta... Você me conhece...

Leticia: - Pois é... você não faria, ninguém faria... mas eu faria isso e muito mais... sabe por que eu faria tudo por ti e muito mais? E eu estaria até disposta... ouve... se eu tiver que casar com Silvio... eu

deixarei ... eu deixarei que tu sejas amante dele... E sabe por que?

Engraçadinha: - Por que?

(Leticia agarra Engraçadinha e a beija na boca. Engraçadinha reage contra o beijo e grita.)

Engraçadinha: - Isso é tara!

Leticia: - Amor!

Engraçadinha: - Tara!

Leticia: - Deixa eu falar... eu explico... deixa! Escuta, Engraçadinha... Você não diz que gosta de Silvio desde garotinha? Pois é... eu também... desde menina... ...há tantos anos que eu só vivo pra você... Olha! Eu não me aproximo, não vou chegar perto... olha pra mim...

Engraçadinha: - Eu estou bem aqui, onde estou.

Leticia: - Não tenha medo, nem horror de mim. Eu pensei que você já soubesse...

Engraçadinha: - Soubesse de que?

Leticia: - Não se zangue... Soubesse do meu amor...

Engraçadinha: - Amor de mulher? Escuta aqui, você não se enxerga, não? Ta pensando que eu sou alguma tarada como você?

Leticia: - Não chama meu amor de tara! Você me chamava para brincar de namorado... Chamava... Dizia assim: "Você é o homem..." Eu era o homem... A gente se beijava... É ou não é? Não era bom? Não era, Engraçadinha?

Engraçadinha: - Eu chamo papai! Quer ver como eu chamo?

Leticia: - Eu te peço perdão, não faço mais...

Engraçadinha: - Não, você não merece perdão. Se tivesse a tara e guardasse para si, mas não. Confessa e ainda por cima me dá um beijo de homem! Eu não falo mais contigo!

Leticia: - Ah... Não fala mais comigo, sua burra? Pensa que alguém gosta mais de você como eu gosto? Teu pai te deu uma surra. Silvio tem medo de ti. Eu não... te dei meu noivo...faço o que você quiser... O que queres que eu faça? Queres que eu arranje amantes para ti? Amantes... amantes... Eu arrumo...

Engraçadinha: - Isso não é normal... não é normal...

Leticia: - Não é normal?! Se fosse normal eu não te daria meu noivo! Eu não viveria por ti... Meu amor é anormal porque é sem vergonha, sem limite e sem covardia! Queres uma prova? Queres? Então me bate na cara... anda... me xinga... ninguém te ama como eu... me dá na cara pra que eu apanhe calada...

Este trecho do diálogo de Nelson, podemos ver toda a articulação do roteiro, envolvendo quem lê nos diálogos, temos as reticências, que são as paradas, a respiração, a hesitação ao falar, como realmente acontece em um diálogo natural entre pessoas, tem pausas, e a troca inteligente de palavras.

A descrição entre parênteses () do que está acontecendo na cena ou que sugerem ações da personagem e irão orientar o diretor, atores, e outros profissionais da produção audiovisual a compor a cena.

Eu falei 'sugerem", pois na hora da filmagem o que você sugeriu pode ser mudado completamente, para melhor, ou pior, dependendo do diretor e interpretação dos atores.

Saber descrever bem uma cena é muito importante para um roteirista. Descrever com simplicidade, sem metáforas ou adjetivos demais, ser bem objetivo, colocar apenas as ações que podem ser filmadas, com o pormenor necessário e suficiente para serem bem interpretadas por quem lê.

Já pensou se você como roteirista coloca no papel:

“Joaquim acorda sem memória”

Ou esta

“Joaquim faz um movimento com a cabeça imperceptível”

Será um desafio enorme para uma equipe de produção filmar a cena de Joaquim. Pois não tem muitas informações, não descreve a cena, nem as sensações que a personagem tem. O melhor seria escrever ações mais concretas (ou diálogos) em que se dê a perceber que o personagem está sem memória. Pior ainda, como se filma um movimento imperceptível???

Outra boa obra de Nelson é “A Vida como Ela é”, uma série de crônicas que normalmente giravam em torno do adultério, do pecado, dos desejos e da moral. A série fez tanto sucesso que foi adaptada para a radionovela e inspirou o filme A dama do loteamento e teve uma grande adaptação de sucesso para a TV sob o mesmo nome.

É um importante dramaturgo que os roteiristas podem se inspirar para criação de diálogos.

Outra boa opção para inspirar a criação de diálogos é estudar os textos da roteirista Adriana Falcão, ela se especializou em diálogos e tem em seu currículo o roteiro de A grande Família, e o filme Auto da Compadecida.

Sub-textos

Um boa cena tem subtextos. O que é o subtexto? É aquilo que está nas "entrelinhas" do texto, ou seja, o que não é dito mas pode ser depreendido a partir de um gesto, uma entonação, o roteirista Jorge Furtado deu um exemplo de como isso acontece em um texto.

Exemplo: Na minissérie Agosto da Rede Globo, que teve roteiro dele baseado no livro de Rubens Fonseca, tem uma cena que acontece um encontro de dois personagens, os dois se encontram na confeitaria Colombo, no Rio de Janeiro, é uma cena que tem muito constrangimento, pois a mulher na cena, casou, teve problemas mentais, está meio perturbada e o homem que faz o papel de um policial sabe de tudo isso que se passa com ela, mas ela não sabe nada, ela começa a falar que esteve em Paris, conta o que aconteceu na vida dela, enquanto ele examina os talheres da mesa. E no momento em que ela confessa que sua vida foi muito estranha, ele tem uma linha solta no livro que diz "INOX". É o policial lendo o que está escrito na faca. Ele está tentando fazer qualquer coisa para não encarar a mulher, constrangido, tentando fugir daquele assunto. Isso revela um monte de situações e de sentimentos sugeridos pela ação do personagem que lê o que está escrito em uma faca. Ou seja, vai despertar no espectador vários pensamentos do que o policial pode estar pensando.

O subtexto enriquece mais uma cena, ele pode, inclusive, ter até um sentido oposto ao que está sendo dito explicitamente no texto, como no caso da ironia ou do cinismo.

Exemplo: O personagem diz "- Você está linda hoje!", mas pela sua entonação de voz dá para perceber que ele no fundo está querendo dizer "- horrorosa.

Quando for escrever seu roteiro, procure praticar em como colocar os sub-textos, você vai ver que o resultado final fica bem legal.

Voz over

Uma opção para o roteirista é trabalhar com a chamada voz Over, uma narração que pode ser em primeira ou terceira pessoa que serve para identificar uma voz de narrativa, o fluxo de consciência do personagem, do autor.

É costume colocar no roteiro a identificação (V.O.) a seguir ao nome do personagem.

Temos de ter cuidado ao usar esta voz, pois vários filmes já a usaram sem nenhum efeito real. Eles dizem o que você já vê na tela. Ou eles explicam algo que,

com um pouco de inteligência e imaginação, você poderia ter desvendado por si mesmo. Por isso ela deve ser bem pensada no roteiro ao ponto que o espectador nem perceba que o recurso está ali.

O uso desta forma narrativa desafia o espectador; em alguns casos, até mesmo perturba o espectador.

A narrativa clássica

A narrativa clássica é uma estrutura convencional, que é importante que o roteirista conheça.

O roteirista e consultor de Hollywood, Syd Field, em seu livro Manual do Roteiro, falou bastante sobre a estrutura clássica, ele escreveu sobre ela com base na experiência de ter trabalho em uma empresa que escolhia roteiros para produção de filmes e depois de ter lido mais de 2000 roteiros, ele chegou a conclusão que todos eles tinham um modelo, uma estrutura que era comum em todos, e esta estrutura clássica, ele até criou um gráfico para expressá-la.

Em que dividimos uma obra em três partes

1) Ato 1 - Início: a apresentação de uma situação; que normalmente acontece em um filme de 120 minutos, da página 1 a 30, ou até os 30 minutos iniciais, levando-se em conta que uma página de roteiro tem 1 minuto.

2) Ato 2 - Meio: a problemática ou confrontação, dá pagina entre os 30 a 90 minutos de um filme.

3) Ato 3 - Fim: o desfecho ou resolução, que acontece dos 90 aos 120 minutos.

Então um bom roteiro apresenta estas três partes essenciais que precisam estar bem desenvolvidas, entre personagem, estrutura e enredo, sendo este dividido da seguinte forma:

- No ato 1: seria a introdução do filme, delimitando os personagens e suas ações; aí vem o primeiro ponto de virada (Plot Point).

Ponto de virada é quando a história tem um novo rumo, há uma mudança do ritmo, da história do filme, algo acontece.

- No ato 2: é o desenvolvimento do filme, a confrontação, aparecem os obstáculos que o protagonista tem de enfrentar para alcançar seus objetivos.

- 3º ato: por último, se define o filme, o desfecho da história, lembrando sempre que este se trata de um roteiro clássico, mas podem existir modificações, onde se pode trabalhar do final para o início, ou do meio para o fim e depois para o início, ou vice-versa, já que no cinema isso é totalmente possível.

Esse é o desafio do roteirista iniciante conhecer as estruturas, os princípios até para poder não usá-los, criar formas diferentes, inventar, uma história bem contada supera qualquer estrutura.

No filme *Brilho eterno de uma mente sem lembrança* (2003, direção de Michel Gondry e roteiro de Charlie Kaufman), aliás um ótimo roteiro, vemos uma história de forma não linear, não cronológica, que torna o filme e sua história únicos, ele não segue uma narrativa clássica.

Juntando estas partes do seu roteiro, vamos construindo uma linha narrativa, a história é vista como um todo, as cenas ou sequências vão se ajustando no seu lugar certo. Cada cena deve estar integrada ao todo e o desenrolar das cenas deve ter um ritmo que resulte num tempo ideal. A harmonia do ritmo determinará a harmonia do conjunto da obra. Nesta hora seu roteiro tem de passar por revisões, é hora de se você quiser ouvir feedbacks de pessoas próximas, refletir sobre o texto e reescrever as cenas e sequências quantas vezes isso for preciso, fazer os tratamentos.

Tratamento

Ao chegar nesta última parte que é a escrita do roteiro, você tem de familiarizar-se com uma prática que vai acontecer muito em seus textos, o tratamento, pois todo roteiro passa por vários tratamentos, antes de sua finalização, tratamentos são as reescritas que seu roteiro vai ter, as alterações que se faz, as mudanças solicitadas por um diretor, as cenas que não estão dando muito certo, e após entrar no processo de produção, tem de passar por uma mudança.

Na prática acontece assim: um roteirista escreve um primeiro tratamento e o apresenta em uma reunião a uma meia dúzia de executivos que após lerem os textos têm ideias e críticas. Exemplo: O mocinho tem de ter um interesse amoroso; têm muitas cenas de sexo; o irmão da mocinha devia ser morto pelo bandido; deveriam ter palhaços na cena do funeral, e uma série de outras ideias que o roteirista, não muito amigavelmente, incorpora no roteiro. Outras apresentações são feitas e mais mudanças são pedidas. O mocinho tem de ter duas namoradas; não podem haver cenas de sexo; o irmão da mocinha devia ser morto pelo bandido; os palhaços do funeral poderiam estar acompanhados por mulheres barbadas. Então, em algum

momento um diretor é contratado para o projeto e, como o diretor é o artista do filme, manda o roteirista mudar tudo de novo. Além disso, dependendo dos atores contratados, estes também exigem mudanças no roteiro.

Ainda temos a última reescrita do roteiro que é a montagem, a fase que o produtor vai para a ilha de edição passar o produto por cortes, ser adicionado efeitos, trilhas, enfim um trabalho árduo em que muitas cenas filmadas são cortadas, são adicionados efeitos ou músicas que podem alterar um andamento de uma cena, por isso dizemos que é uma reescrita do roteiro, pois muita coisa pode mudar.

O roteirista deve estar presente nesta fase? depende de cada roteirista e de cada trabalho ele estar presente ou não na montagem, normalmente ele assiste um primeiro corte, dá seus palpites, mudanças e aí a obra é reencaminhada para a ilha para sua produção final.

Após a conclusão do roteiro, pode ainda ser gerado o roteiro técnico, que dá indicações quanto ao posicionamento das câmeras, uso de guias, iluminação e efeitos audiovisuais. É preparado pelo diretor do espetáculo, em conjunto com a equipe técnica e, eventualmente, com o roteirista.

Mas é só ir escrevendo ou tenho de ter um jeito certo de escrever, uma formatação? Veremos no próximo capítulo

Vamos fazer alguns exercícios para fixar esta unidade.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Nestes exercícios vamos ver o que você aprendeu da unidade sobre roteiro

1) Segundo o que estudamos na unidade, quais indique nas opções abaixo quais são as duas funções básicas de um diálogo e um roteiro.

- a) Dizer o que não pode ser dito por uma imagem.
- b) contar a história em uma linha
- c) caracterizar sua escaleta
- d) Caracterizar o personagem

2) Complete as lacunas que faltam na frase “Um bom roteirista sabe descrever bem uma cena com _____ e _____” Escolha a opção abaixo que melhor responde a esta questão.

- a) textos e narrativa
- b) imagens e textos
- c) imagens e sons
- d) sons e ideias

3) Qual a resposta que melhor define o que é um ponto de virada.

- a) são as reescrituras que seu roteiro vai ter, as alterações que se faz.
- b) é quando algo acontece em uma história que lhe dá um rumo novo. Uma uma virada nos acontecimentos.
- c) são todas as entradas de novos personagens na sua história.
- d) é a história vira de uma escaleta para um roteiro.

respostas

- 1) letras a e d
- 2) letra c

3) letra b

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

4) Como Atividade leia o roteiro do filme Cidade de Deus(130 min) e assista ao filme completo e faça o comparativo dos dois.

O roteiro completo você encontra aqui

<http://www.roteirodecinema.com.br/banco/cidadedededeus12.pdf>

5) Assistir a um filme de Charles Chaplin do cinema mudo, e procure entender a lógica do filmes que mesmo sem diálogos, conseguiam contar uma história apenas com imagens. Se você quiser se aventurar tente escrever uma história sem diálogos, só com o uso de imagens e sons, é um grande exercício de imaginação e do poder da imagem.

capítulo 10 – Formatação do roteiro

Quando começamos a escrever nosso roteiro vem a dúvida cruel: em que formato eu devo escrevê-lo

Existe uma tentativa de estabelecer normas para o formato de um roteiro. Livros, manuais e alguns sites abordam isso. Existem até alguns programas que facilitam essa formatação.

A formatação de um roteiro vai dar as indicações do lugar onde se passa uma cena, o momento, se é interna ou externa. São informações que ajudam o diretor e equipe a compreender melhor o roteiro.

Vamos falar destas indicações, lembrando que não são regras absolutas, como falamos no início do curso são princípios de como fazer.

Fonte (Letra)

Use alguma forma de letra Courier tamanho 12, atualmente a mais usada é Courier New.

Fontes da família Courier têm a mesma largura em todas as letras, ou seja, M ou i ocupam o mesmo tanto de espaço horizontal, logo cada linha tem mais ou menos o mesmo tanto de caracteres. É importante usar esse tipo de fonte, porque entre cineastas, em geral, consideram uma página igual a um minuto e isso só é possível, porque em cada página cabe o mesmo tanto de caracteres. Imagine um filme longa-metragem de 120 minutos terá um roteiro de 120 páginas. As novelas e séries produzidas para televisão podem superar em muito o número de páginas de um longa metragem.

Um exemplo seria pegar uma novela da Globo que vai ao ar no horário nobre. Cada capítulo tem cerca de 60 minutos, ou seja, 60 páginas. Como são 6 capítulos por semana, temos 360 páginas a cada semana, 1440 páginas por mês e 8640 em seis meses (geralmente duram menos). Viu como o trabalho de um roteirista de uma novela não é mole, escrever 8640 páginas e muitas vezes mudando os rumos da história a depender da audiência.

Portanto é vital que o roteirista possa ter sempre uma visão do conjunto do

texto, evitando que o sentido da história se disperse no meio de tantas páginas, e nisso uma formatação ajuda muito.

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.

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;

Exemplo:

EXT. CALÇADÃO – CENTRO DA CIDADE – 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:

(nervoso) (triste) (alegre)

Alguns roteiristas não gostam de escrever as rubricas nos parênteses, mas descrever ações assim

Exemplo: João entra na sala bem nervoso, Maria está triste.

Descrição visual ou ação: indica o que ocorre durante a ação do personagem e o que acontece ao redor dele. Evite adjetivos, metáforas ou detalhes que não correspondam a informações visuais.

O indicado é que os personagens e as ações sejam indicadas em Caixa Alta, a descrição aparece colada à margem da folha em espaço de parágrafo simples.

- Personagens: marcado em Caixa Alta e centralizado.

Marcações em parênteses em itálico sugerem ações da personagem na hora de sua ação. Isso permite criar uma ação dramática, mas não é uma regra; mas facilitam a marcação de quem lê de imediato

- Diálogos: são as falas que aparecem durante as ações. Como descreve cenas que se passam a nossa frente, o roteiro deve ser narrado em terceira pessoa, os verbos devem estar no presente ou, eventualmente, no gerúndio ou presente contínuo, “porque o tempo de visualização de um filme é sempre o presente, mesmo no caso de um flashback.” Os diálogos aparecem centralizados na página e em espaço simples. Entre o cabeçalho, a descrição e o diálogo pode ter espaço 1,5.

Quando usar as formatações:

1. Toda vez que mudar de locação. João saiu de dentro da casa para o lado de fora, novo cabeçalho.
2. Toda vez que ocorre uma passagem de tempo. Ainda que a locação não tenha alterado, se uma passagem de tempo tiver acontecido entre uma ação e outra coloca-se um novo cabeçalho.
3. Toda vez que for necessário para manter a lógica.

Elementos:

1. Interior ou exterior
2. Locação (o local onde ocorre a cena)
3. Tipo de enquadramento (close up, etc)
4. Sujeito do enquadramento (close up no João)
5. Tempo do dia (dia, noite, madrugada, momentos depois, contínuo) o
Locação dentro de locação: sempre do mais geral para o mais específico.

Exemplo:

INT. CASA DA JOANA – SALA DE ESTAR – DIA

Ordem: ainda que nem todos os elementos estejam presentes no cabeçalho, a ordem sempre vai ser do elemento 1 ao elemento 5.

Quanto de informação colocar no cabeçalho de cena:

1. Sempre que a cena ocorrer em uma nova locação ou depois de uma passagem de tempo, coloque INT ou EXT, locação e tempo do dia.

2. Mantenha os cabeçalhos de cena o mais curto possível, ou seja, a menos que indicar o enquadramento faça toda a diferença na cena e revele alguma coisa, deixe o diretor decidir isso, afinal é o trabalho dele.

3. Palavras Capitalizadas Use palavras com todas as letras maiúsculas apenas por três razões:

1. Introdução de um personagem com falas

2. Efeitos sonoros

3. Direção de câmera

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Nestes exercícios vamos ver o que você aprendeu da unidade sobre formatação de roteiro

1) Porque a fonte Courier New é a mais usada em roteiros?

a) Porque as fontes da família Courier não têm a mesma largura em todas as letras, ou seja, M ou i não ocupam o mesmo tanto de espaço horizontal, isso ajuda a fazer um roteiro.

b) Porque as fontes da família Courier são idênticas as fontes Arial e isso facilita a escrita de roteiros.

c) Porque as fontes da família Courier têm a mesma largura em todas as letras, ou seja, M ou i ocupam o mesmo tanto de espaço horizontal, logo cada linha tem mais ou menos o mesmo tanto de caracteres.

Respostas

1) letra c

Capítulo 11 - Softwares de roteiro



Os softwares de roteiro são programas para computadores especialmente criados para a formatação de um roteiro, que auxiliam muito na substituição da máquina de escrever e facilitam o processo de escrita de um roteiro, eles ajudam a vida de um roteirista pois deixam um roteiro mais padronizado e com mais unidade.

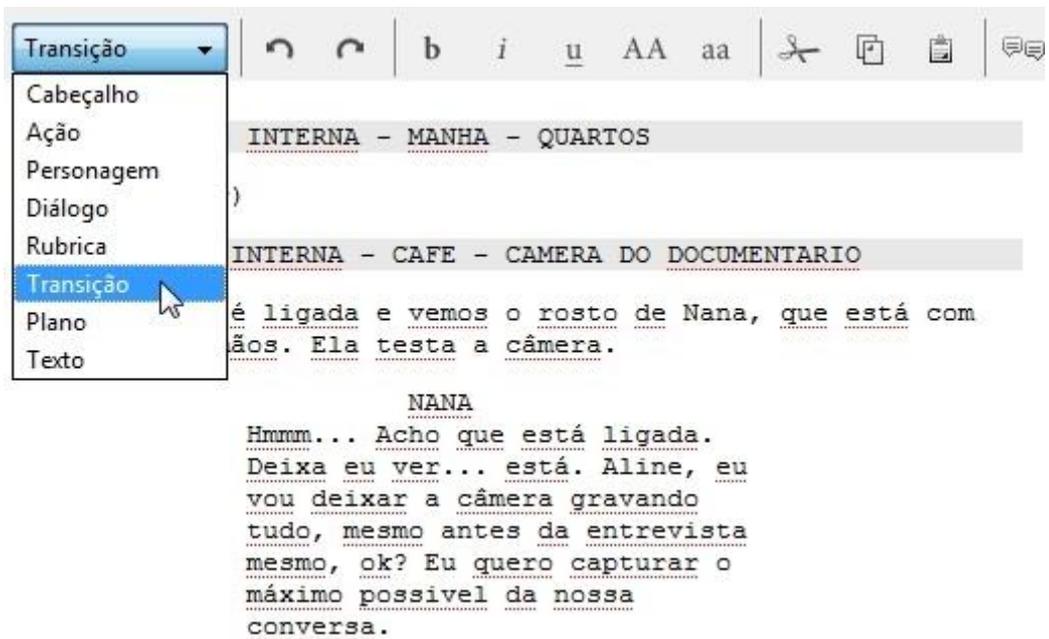
Um roteiro pode ser escrito a mão, mas os softwares de roteiro tem a vantagem de dar velocidade a escrita, porque você tem toda a estrutura que precisa para formatar um roteiro na sua frente, caixas de diálogo, de ação, é como se fosse uma máscara que você começa a preencher.

Hoje em dia existem vários softwares de roteiro, alguns gratuitos e alguns pagos, vamos conhecer alguns.

Celtx

O software mais conhecido entre brasileiros e portugueses é o Celtx, um programa de computador multi-plataforma livre, de pré-produção, seja de um filme, peça teatral ou animação. É um processador de textos criado para escrever roteiros audiovisuais que possui inúmeras funções para roteiristas. Este editor permite que o roteirista tenha muito mais praticidade ao escrever, já que não é preciso se preocupar com a formatação, que é gerada automaticamente pelo programa.

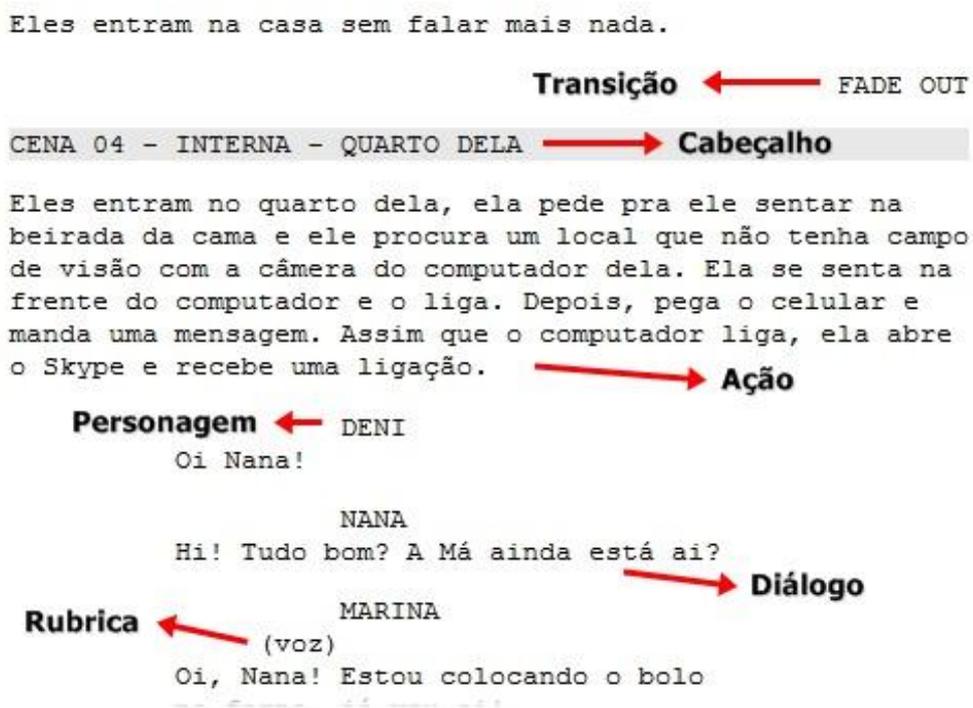
Atualmente tem um App dele para celular.



Usando atalhos simples de teclado, além de um sistema inteligente que analisa a estrutura do roteiro e sugere a formatação automática, é possível alterar rapidamente entre os tipos de elementos de texto.

Por exemplo, você começa escrevendo o roteiro com uma explicação de ação (texto normal e alinhado pela esquerda) e, quando aperta o Enter, o Celtx muda automaticamente para o nome do personagem (texto em caixa alta e centralizado).

O programa tem uma ajuda muito útil e na internet você encontra muitos tutoriais para o auxiliar na formatação de seu roteiro.



O Celtx tem a vantagem de ser muito prático para o roteirista por suas configurações automáticas, e por ser gratuito, e conta ainda com ferramentas de produção, direção e direção de arte, integrando todos os profissionais envolvidos.

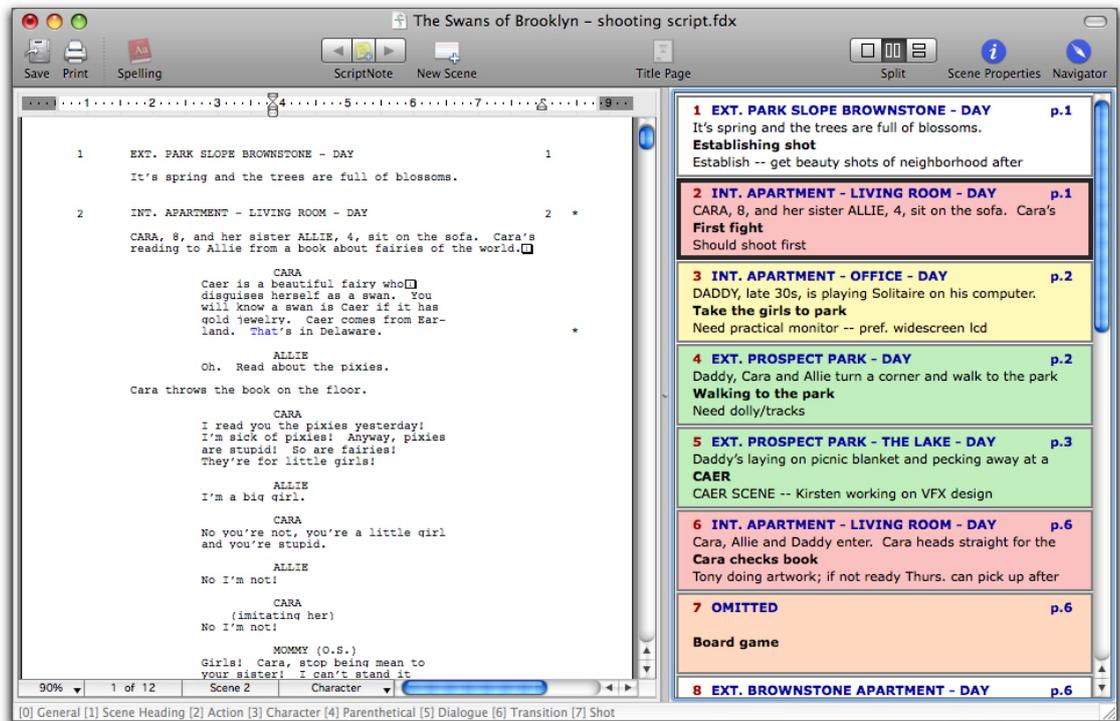
O programa exporta para as extensões de arquivo: .txt, .html e também para .pdf

Estrutura de roteiro

Além da formatação automática, o Celtx alia isso com opções de estrutura de roteiro que ajudam quem está começando a escrever. As cenas são separadas por cabeçalhos bem organizados que, na hora da impressão, destacam as divisões do roteiro e tornam o trabalho do diretor muito mais fácil.

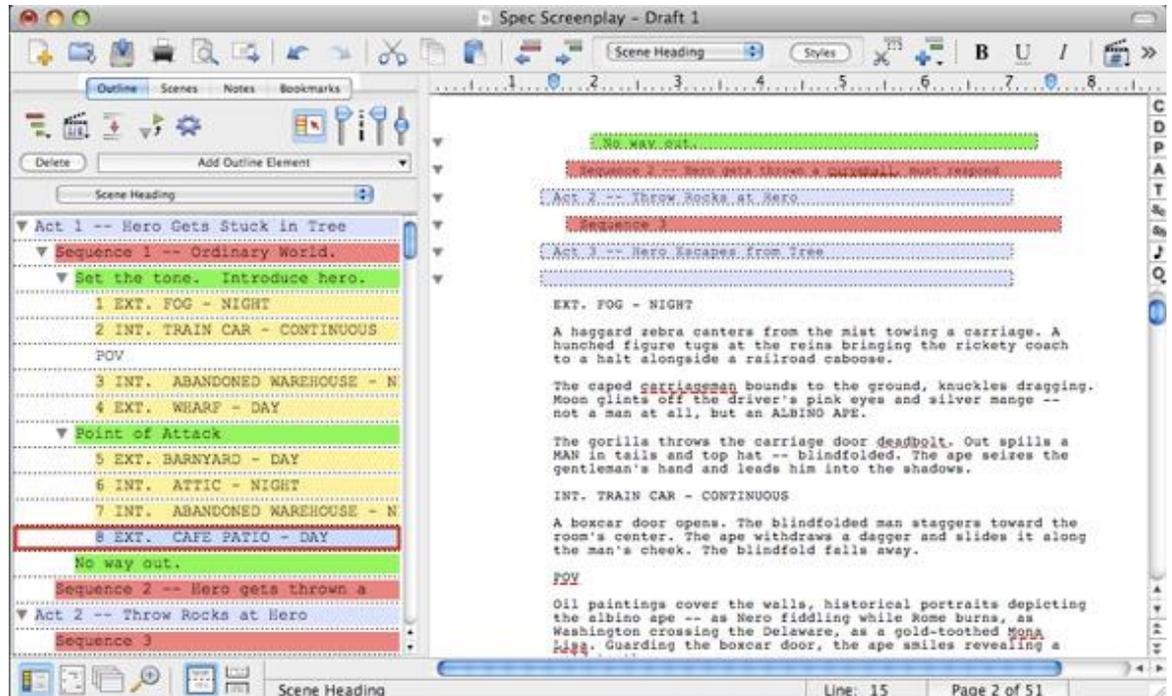
Final Draft

É um programa pago desenvolvido especialmente para quem escreve roteiros. Para quem está começando ele é muito bom, pois você não vai precisar se preocupar em aprender todos os padrões de roteiro, O Final Draft traz todas estas formatações padronizadas, basta que você altere a opção superior para alterar a fonte, o espaçamento e qualidade de todo o seu parágrafo. Uma outra vantagem do software é que ele possui ainda um conversor de texto em voz para que você possa ouvir o que escreveu.



Movie Magic Screenwriter

É um outro software pago de roteiro usado no meio dos roteiristas, além das ferramentas que outros tem uma de suas vantagens é o seu formato de roteiro interativo.



Templates para editor de textos

Existem também disponibilizados na WEB gratuitamente alguns templates

(máscaras) para editores de texto conhecidos (como o microsoft word) que ajudam na formatação de arquivos para atender aos padrões técnicos de um roteiro profissional. Um deles é o PASSISTA, que você encontra no site www.roteirodecinema.com.br/ .

Ele tem todos os estilos necessários para começar a trabalhar imediatamente, e vem com uma primeira página de instruções muito útil.

Ao usar os softwares de roteiro, procure tomar cuidado quando for formatar

Evite direções de câmera e transições de cena como INSIRA, DISSOLVA PARA, CORTA PARA, etc. Estas estão implícitas e apenas ocupam espaço de página valioso, acarretando uma leitura distraída.

Evite parênteses sempre que possível. Deixe os atores atuarem. No entanto, você pode usá-los para rápidos bocados de ação ou particularidades relacionadas com o diálogo que, de outra forma, não captaríamos.

Evite o "vemos", "ouvimos", "há" e "existem". Isso é um filme; é claro que vemos e ouvimos o que você escreve. Se não o fizermos, então aquilo não pertence ao seu roteiro.

Use mini-cabeçalhos de cena sempre que possível. Você não precisa escrever cabeçalhos de cena completos para cada uma das locações, especialmente se elas são todas parte de uma locação principal.

Um exemplo: se um personagem estiver andando entre os diferentes cômodos de uma casa, você pode estabelecer a casa como locação principal e usar mini-cabeçalhos de cena para os cômodos separados.

Leia sempre roteiros, na internet tem vários, assim você vai se acostumando ao modo de escrita.

Lembre-se que um programa para formatação de roteiros não vai, nunca, ser o responsável pela qualidade de uma história. Mas ele pode ajudar e muito a você.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

Vamos fazer algumas atividades sobre softwares de roteiro.

1) Responda a pergunta escolhendo entre as opções abaixo. Para que serve um software de roteiro

- a) São programas criados para facilitar o processo de escrita de um roteiro.
- b) São softwares limitados pois não ajudam muito o roteirista, pois não tem caixas de diálogo, nem de ação.
- c) São programas para edição de imagens da produção.

2) Ele é um software multi-plataforma livre, de pré-produção, seja de um filme, peça teatral ou animação. É um processador de textos criado para escrever roteiros audiovisuais que possui inúmeras funções para roteiristas. Estamos falando do:

- a) Excel
- b) Celtx
- c) Windows

3) Complete a lacuna com a palavra que define melhor a frase.

“Um roteiro pode ser escrito a mão, mas os _____ tem a vantagem de dar velocidade a escrita, porque você tem toda a estrutura que precisa para formatar um roteiro na sua frente, caixas de diálogo, de ação, é como se fosse uma máscara que você começa a preencher.”

- a) software de escaleta
- b) software de roteiro
- c) software de planilhas eletrônicas

Respostas

- 1) letra a
- 2) letra b
- 3) letra b

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

4) instale no seu computador o software de roteiro Celtix, que você encontra na internet e faça nele um roteiro, se você tiver dificuldade para criar um roteiro, pegue a cena do filme Cidade de Deus que está na unidade sobre Roteiro.

Capítulo 12 – O roteirista



Estamos no último capítulo do livro, você já teve acesso a várias técnicas de como desenvolver seu roteiro agora vamos dar prioridade a conhecer mais sobre o perfil de um roteirista.

Perfil do Roteirista

Ser roteirista é mais do que apenas escrever. Ser roteirista é também um estado de espírito.

No livro Palavra de Roteirista de Lucas Paraizo, o roteirista [*Di Moretti](#), afirma que o roteirista tem de ser como uma esponja, onde ele for, onde estiver, tem de estar o tempo todo se nutrindo de informações, principalmente visuais, porque tudo isso é matéria-prima para um roteiro.

*Saiba mais sobre o autor: <http://filmow.com/di-moretti-a100098/>

Ao seu lado ou na sua frente pode estar acontecendo algo que será o tema do seu próximo roteiro.

Afinal qual é a matéria-prima do roteiro? A vida, a imaginação, a observação e a formatação artística de tudo isso temperada com o seu talento.

O roteirista deve gostar de ler, ler os clássicos da literatura, os grandes autores, as peças teatrais, e gostar de obras audiovisuais, é na leitura que vamos colecionando histórias na memória, aumentando nosso vocabulário e assim vamos enriquecer nossas próprias histórias e personagens e é nos filmes, nas séries, nas novelas que um roteirista aprende muito, assista de tudo independente de gênero, comédia, ação, drama... pois assim você abre mais seu leque de conhecimentos e vai

aumentando sua memória audiovisual.

O roteirista precisa estar atento a todos os elementos e saber articulá-los na história que vai escrever. Ele se utiliza da dramaturgia para expressar pelas palavras elementos que serão visuais e auditivos.

É importante também conhecer como é feita a produção audiovisual, quanto custa para fazer uma cena, não precisa ser um íntimo conhecedor, mas uma noção de filmagem facilita na hora de escrever algo para saber no que seu roteiro irá se transformar, escrever dentro do orçamento e não escrever algo que seja impossível de ser filmado e além disso otimizar o seu trabalho e dos outros.

Este é o estado de espírito que o roteirista tem de ter, um apreciador e observador do mundo, das coisas, das pessoas, das emoções, do cotidiano. Mas precisa ao observar todas estas informações como uma espója, saber filtrá-las, ser seletivo, pois não é tudo que ele vê que irá para um roteiro, é preciso pegar a informação certa para certo roteiro, ou seja, colocar cada frase, palavra, ideia apropriada ao roteiro que se está escrevendo e ter uma grande capacidade de narrar.

Escrever um roteiro exige trabalho árduo na frente de uma tela, ou a mão, é preciso horas do dia, muitas vezes meses, ou anos escrevendo algo.

O roteirista e diretor [*Jorge Furtado](#), roteirista de Ilha das Flores, Lisbela e o prisioneiro, Os normais, O homem que copiava, entre outras obras audiovisuais, em algumas entrevistas já relatou que escreve todos os dias, é um hábito dele escrever e reescrever sempre. E é com este hábito que ele vai se aperfeiçoando. Assim deve ser o perfil de um roteirista estar sempre escrevendo, quanto mais se escreve mais se habitua na arte dramática, no perfil de personagens, nas histórias.

Saiba mais sobre o autor: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jorge_Furtado

Lembre-se sempre que de roteiro audiovisual que muitas vezes você escreve sozinho, irá resultar depois quando for produzido uma obra que será realizada por muitas mãos, é um esporte coletivo com muitas pessoas envolvidas, atores, diretor, produtor, cenografistas, maquiadores, cinegrafistas, operadores, que terão em mãos o seu roteiro que precisam entendê-lo para terem segurança de que é o mesmo projeto que eles desejam.

O roteirista é o primeiro expectador de seu trabalho, então se você escreve uma comédia e não ri, rescreva, se você escreve um drama e não se emociona, reescreva, se você não se convencer no que está escrevendo, reescreva, as histórias tem de ter sentimento, a história tem de ter veracidade.

Alguns sites para você conhecer mais o trabalho de roteiristas

<http://www.artv.art.br/>

Conhece mais sobre o Autores de cinema, e leia o código de ética do roteirista profissional neste site.

<http://www.roteirodecinema.com.br/>

Site bem interessante com roteiros, dicas, e muita informação para o roteirista.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

1) Com base em nossa unidade sobre o Perfil do Roteirista, quais características abaixo são indicadas para alguém ser um bom roteirista, mas que você acredita que são importantes.

- a) ler muito
- b) pesquisar
- c) observar o cotidiano
- d) não ter medo de errar
- e) escrever e reescrever sempre

2) Nesta frase “O hábito de estar sempre escrevendo, vai auxiliar o roteirista a cada vez mais ir aperfeiçoado o que escreve, pois a prática ajuda na busca pelo acerto”. Você acha que está correta conforme o que estudamos ou está errada?

- a) certa
- b) errada

Respostas

- 1) todas estão corretas
- 2) letra a) certa

ATIVIDADE COMPLEMENTAR

3) Assista ao filme “Adaptação” que tem a direção de Spike Jonze e roteiro de Charlie Kauffmann, o filme fala sobre vida de um roteirista com bloqueio criativo. E no fórum discuta sobre o bloqueio criativo o que fazer nestes momentos?

Assista a entrevista de Jorge Furtado dada ao canal Tela Brasil, uma entrevista específica sobre roteiro [https://www.youtube.com/watch?v= ZsUVpvR7U8](https://www.youtube.com/watch?v=ZsUVpvR7U8)

4) Para aumentar seus conhecimentos e conhecer mais o trabalho e perfil do roteirista, assista o documentário O roteirista, dirigido por Lucas Paraizo, ele está na internet, este documentário reúne 32 renomados roteiristas do cinema nacional contemporâneo em conversas sobre seus processos criativos. Do conceito de roteiro, suas interpretações e divergências, passando pela experiência com os realizadores, a reação diante da obra filmada, o público, a crítica, até a polêmica sobre a autoria do filme. Este é um link para o filme https://www.youtube.com/watch?v=w_qEHeuNLNs

Capítulo 13 – Conselhos de Roteirista

Nesta unidade escolhemos dois roteiristas para estudar seus conselhos, o primeiro é Robert McKee, considerado por muitos como um professor dos professores de roteiro de Hollywood.

Ele certa vez escreveu os 10 mandamentos do roteirista, que tem boas lições para todos que estão começando.

Os dez mandamentos de Robert McKee

1. Respeitarás tua audiência

Jamais subestime a inteligência de seus espectadores. Supere suas expectativas e apresente algo a mais

2. Pesquisarás

Estude o tema a ser abordado para tornar o filme atraente para leigos e especialistas

3. Dramatizarás tua apresentação

Torne atraente, dinâmica e bem amarrada a história que pretende contar

4. Criarás camadas de significados sob teu texto

A superficialidade não é perdoada nem nos comerciais de margarina

5. Criarás personagens complexos, não histórias complicadas

Ninguém entende histórias difíceis, ninguém se identifica com personagens simplórios

6. Não usarás falso mistério nem surpresas baratas

Truques como acordar de um sonho para resolver o problema do filme estão fora de cogitação

7. Não usarás deus ex machina para teus encerramentos

Se a solução vem de alguém que não estava na história, o espectador se sente ludibriado

8. Não facilitarás a vida de teu protagonista

Se não houver transformação, não há por que contar a história

9. Levarás tua história às profundezas e extensões da experiência humana

Apresente ao público o que ele espera – e ainda assim o surpreenda

10. Não dormirás com ninguém que tenha mais problemas que ti

Licença poética. McKee quer dizer: você é que tem de ter as tramas

O segundo é Tony Gilroy um dos roteiristas mais cotados de Hollywood, por causa de sucessos como Armageddon (1998), O Advogado do Diabo (1997), Conduta de Risco, em 2007, que em uma entrevista a rede britânica, BBC, deu alguns conselhos para escrever bem um roteiro e ser bem-sucedido.

1. Consuma cinema - Quem vai ao cinema desde pequeno encheu a vida de narrativas. É algo que está na área mais profunda do ser. Ir ao cinema, ter algo a dizer, ter imaginação e ter a ambição de fazê-lo é realmente tudo o que se precisa. O resto se aprende.

2. Invente histórias, mas que sejam reais, Escrever roteiros é um trabalho de imaginação. Nós, os roteiristas, inventamos histórias. Tudo o que tenho na vida é resultado de ter inventado muita coisa. Mas há algo que se deve compreender bem e que faz a diferença: o comportamento humano. A qualidade da história está diretamente relacionada com a compreensão do comportamento humano. É preciso se transformar em um jornalista para o filme que está tentando criar em sua mente. É preciso investigar, fazer reportagens, cada cena tem que ser real.

3. Comece com uma ideia modesta, As grandes ideias não funcionam. Comece com uma ideia pequena que possa ser expandida, Com a saga dos filmes Bourne, eu nunca li os livros (uma trilogia de Robert Ludlum), preferi começar do zero.

4. Aprenda a conviver com a sua invenção, meu pai era roteirista, mas não existe um "gene criativo e boêmio" na nossa família. Aprendi a observar o quão duro ele precisava trabalhar, e compreendi o tempo que rege a vida de um escritor. É preciso escrever nos momentos de inspiração. Se você vive com outras pessoas, elas aprendem a não se assustar ou se queixar destes ritmos criativos.

5. Escreva para a TV, É cada vez mais difícil fazer filmes bons. Mas nas produções de televisão, é possível encontrar a ambiguidade e os tons cinza de

realidade. É aqui que as histórias podem se tornar interessantes. Muitos roteiristas estão bastante entusiasmados com a televisão no momento, e é um negócio controlado por escritores. Quando os roteiristas estão no comando, sempre há coisas boas na televisão. Eles são mais racionais, trabalham mais duro e são mais benévolos também. Quando os escritores comandam o entretenimento, o negócio funciona. Talvez agora vejamos a TV se convertendo em uma utopia guiada pelos roteiristas.

6. Aprenda a escrever em qualquer lugar, a qualquer momento, Na minha carreira, já ocupei as duas posições do 'Kama Sutra de Hollywood': tanto por cima como por baixo. Eu tenho um escritório na minha casa, mas já escrevi em milhares de quartos de hotel. É preciso escrever em toda a parte. Se estou feliz com o que escrevo, não quero parar. Agora que sou mais velho e mais sábio, não me prendo ao fato de meus escritos estarem fluindo ou não. Telefono para casa, digo que não vou chegar para o jantar e sigo trabalhando. Mais do que nada no mundo, eu desejo continuar tendo vontade de ir ao escritório, sem medo de trabalhar.

7. Consiga um emprego, Eu passei seis anos trabalhando em um bar enquanto tentava entender como escrever roteiros. Se você quer escrever, se é jovem e ninguém o conhece, busque um trabalho que pague a maior quantia de dinheiro possível com a menor quantidade de horas possível, para que você tenha uma boa parte do dia para escrever. Trate de viver em alguns lugares onde possa ter acesso a boas conexões culturais, onde possa ver muitos filmes e conhecer muitas pessoas. E trate de achar um lugar onde possa simplesmente escrever, escrever, escrever.

8. Viva a vida, Se você não tem nada para dizer e não viu nada mais do que um punhado de filmes, sobre o que você vai escrever? Só se pode contar aquilo que se conhece. Busque se interessar por uma grande quantidade de coisas, temas e pessoas, e mantenha-se interessado. Meu conhecimento é muito amplo, ainda que incrivelmente superficial, porque não sinto falta de mais. Costuma ser muito mais interessante uma história escrita por um jornalista, por um policial ou por um banqueiro do que algo vindo de alguém que estudou cinema por 20 anos. Há exceções, é claro. Mas quase sempre é o caso de "se você não tem nada para dizer, para que está aqui"?

9. Não se mude para Los Angeles, Los Angeles não é um bom ambiente para jovens roteiristas, diz Gilroy Eu não acho que exista um motivo de peso para se morar em Los Angeles (centro da indústria cinematográfica americana). Eu acredito que L.A. é um lugar muito ruim para alimentar a mente. Em Los Angeles, as pessoas passam grande parte do tempo dentro de carros e rodeadas de outras pessoas deprimentes. Não acredito que Hollywood seja uma boa vizinhança para um escritor jovem, isso não vai lhe ajudar a sentir qualquer tipo de emoção.

10. Resista e siga em frente, é importante aprender a lidar com as quedas e rejeições. Acho que um dos motivos pelo qual os roteiristas são tímidos é que estamos todos sempre suspeitando dos nossos processos, já que ele fracassa com frequência.

Os conselhos destes renomados roteiristas são muito importantes para todos que querem começar esta arte de escrever roteiros. A experiência deles mostra caminhos que se seguidos tornam mais fácil a caminhada para escrever roteiros.

Anexo 1 - LISTA DE BONS ROTEIROS

Na história do cinema mundial, temos bons roteiros que renderam bons filmes, o renomado Sindicato dos Roteiristas (Writers Guild of America) tem sua própria lista dos maiores roteiros do cinema de todos os tempos.

Colocamos aqui no curso os 50 primeiros da lista.

- 1° **CASABLANCA** *Roteiro por Julius J. & G. Philip Epstein e Howard Koch. Baseado na peça “Everybody Comes to Rick’s”, de Murray Burnett e Joan Alison.*
- 2° **O PODEROSO CHEFÃO** *Roteiro por Mario Puzo e Francis Ford Coppola. Baseado no romance de Mario Puzo.*
- 3° **CHINATOWN** *Escrito por Robert Towne.*
- 4° **CIDADÃO KANE** *Escrito por Herman Mankiewicz e Orson Welles.*
- 5° **A MALVADA** *Roteiro de Joseph L. Mankiewicz. Baseado em “The Wisdom of Eve”, uma história e peça de rádio por Mary Orr*
- 6° **NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA** *Escrito por Woody Allen e Marshall Brickman.*
- 7° **CREPÚSCULO DOS DEUSES** *Escrito por Charles Brackett e Billy Wilder e D.M. Marshman, Jr.*
- 8° **REDE DE INTRIGAS** *Escrito por Paddy Chayefsky.*
- 9° **QUANTO MAIS QUENTE MELHOR** *Roteiro de Billy Wilder e IAL Diamond. Baseado em “Fanfare of Love”, um filme alemão escrito por Robert Thoeren e M. Logan*
- 10° **O PODEROSO CHEFÃO II** *Roteiro por Francis Ford Coppola e Mario Puzo. Baseado no romance de Mario Puzo “O Poderoso Chefão”*
- 11° **BUTCH CASSIDY (UMA PEQUENA PARTE DO ROTEIRO)** *Escrito por William Goldman.*
- 12° **DR. FANTÁSTICO** *Roteiro por Stanley Kubrick e Peter George e Terry Southern. Baseado no romance “Red Alert”, de Peter George.*

- 13° **A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM** *Roteiro por Calder Willingham e Buck Henry. Baseado no romance de Charles Webb.*
- 14° **LAWRENCE DA ARÁBIA** *Roteiro de Robert Bolt e Michael Wilson. Baseado na vida e nos manuscritos do coronel TE Lawrence.*
- 15° **SE MEU APARTAMENTO FALASSE** *Escrito por Billy Wilder e IAL Diamond.*
- 16° **PULP FICTION – TEMPO DE VIOLÊNCIA** *Escrito por Quentin Tarantino. Histórias de Quentin Tarantino e Avary Roger.*
- 17° **TOOTSIE** *Roteiro por Larry Gelbart e Schisgal Murray. História de Don McGuire e Larry Gelbart.*
- 18° **SINDICATO DE LADRÕES** *História e Roteiro de Budd Schulberg. Baseado nos artigos de “Crime on the Waterfront” por Malcolm Johnson.*
- 19° **O SOL É PARA TODOS** *Roteiro por Horton Foote. Baseado no romance de Harper Lee.*
- 20° **A FELICIDADE NÃO SE COMPRA** *Roteiro de Frances Goodrich e Albert Hackett e Frank Capra. Baseado no conto “The Greatest Gift”, de Philip Van Doren Stern. Contribuições para roteiro de Michael Wilson e Jo Swerling.*
- 21° **INTRIGA INTERNACIONAL** *Escrito por Ernest Lehman.*
- 22° **UM SONHO DE LIBERDADE** *Roteiro de Frank Darabont. Baseado no conto “Rita Hayworth e The Shawshank Redemption”, de Stephen King.*
- 23° **...E O VENTO LEVOU (DIALOGO PRINCIPAL)** *Roteiro de Sidney Howard. Baseado no romance de Margaret Mitchell.*
- 24° **BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS** *Roteiro de Charlie Kaufman. História de Charlie Kaufman & Michel Gondry e Pierre Bismuth.*
- 25° **O MÁGICO DE OZ** *Roteiro por Noel Langley e Florence Ryerson e Edgar Allan Woolf. Adaptação de Noel Langley.*
- 26° **PACTO DE SANGUE** *Roteiro de Billy Wilder e Raymond Chandler. Baseado no romance de James M. Cain.*

- 27° **FEITIÇO DO TEMPO** *Roteiro por Danny Rubin e Harold Ramis. História de Danny Rubin.*
- 28° **SHAKESPEARE
APAIXONADO** *Escrito por Marc Norman e Tom Stoppard.*
- 29° **CONTRASTES
HUMANOS (NÃO TEM
DISPONÍVEL)** *Escrito por Preston Sturges.*
- 30° **OS IMPERDOÁVEIS** *Escrito por David Webb Peoples.*
- 31° **JEJUM DE AMOR** *Roteiro de Charles Lederer. Baseado na peça “The Front Page”, de Ben Hecht e Charles MacArthur.*
- 32° **FARGO** *Escrito por Joel Coen & Ethan Coen.*
- 33° **O TERCEIRO HOMEM** *Roteiro de Graham Greene. História de Graham Greene. Baseado no conto de Graham Greene.*
- 34° **A EMBRIAGUEZ DO
SUCESSO** *Roteiro de Clifford Odets e Ernest Lehman. A partir de um romance de Ernest Lehman.*
- 35° **OS SUSPEITOS** *Escrito por Christopher McQuarrie.*
- 36° **PERDIDOS NA NOITE** *Roteiro de Waldo Salt. Baseado no romance de James Leo Herlihy.*
- 37° **NÚPCIAS DE
ESCÂNDALO** *Roteiro por Donald Ogden Stewart. Baseado na peça de Philip Barry.*
- 38° **BELEZA AMERICANA** *Escrito por Alan Ball.*
- 39° **GOLPE DE MESTRE** *Escrito por David S. Ward.*
- 40° **HARRY & SALLY –
FEITOS UM PARA O
OUTRO** *Escrito por Nora Ephron.*

- 41° **OS BONS COMPANHEIROS** *Roteiro de Nicholas Pileggi e Martin Scorsese. Baseado em “Wise Guy” livro de Nicholas Pileggi.*
- 42° **OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA** *Roteiro de Lawrence Kasdan. História por George Lucas e Philip Kaufman.*
- 43° **TAXI DRIVER** *Escrito por Paul Schrader.*
- 44° **OS MELHORES ANOS DE NOSSAS VIDAS (NÃO TEM DISPONÍVEL)** *Roteiro de Robert E. Sherwood. Baseado em “Glory For Me” romance de MacKinley Kantor.*
- 45° **UM ESTRANHO NO NINHO** *Roteiro de Lawrence Hauben e Bo Goldman. Baseado no romance de Ken Kesey.*
- 46° **O TESOURO DE SIERRA MADRE** *Roteiro de John Huston. Baseado no romance de B. Traven.*
- 47° **RELÍQUIA MACABRA** *Roteiro de John Huston. Baseado no romance de Dashiell Hammett.*
- 48° **A PONTE DO RIO KWAI (DIALOGO PRINCIPAL)** *Roteiro de Carl Foreman e Michael Wilson. Baseado no romance de Pierre Boulle.*
- 49° **A LISTA DE SCHINDLER** *Roteiro de Steven Zaillian. Baseado no romance de Thomas Keneally.*
- 50° **O SEXTO SENTIDO** *Escrito por M. Night Shyamalan.*

Entre os filmes listados, sempre que você puder assistir, procurando ficar atento a estrutura narrativa do filme, assim você vai estar aprendendo. E pesquise na internet que você encontra os roteiros dos filmes para estudar.

Anexo 2 – Glossário do roteirista

A

AÇÃO - Termo usado para descrever a função do movimento que acontece frente à câmara.

AÇÃO DIRETA - Roteiro que obedece à ordem cronológica.

AÇÃO DRAMÁTICA - Somatório da vontade do personagem, da decisão e da mudança.

ADAPTAÇÃO - Passagem de uma história de uma linguagem para outra. Assim, um conto pode ser adaptado para ser filmado como um longa metragem ou um seriado para televisão.

ÂNGULO ALTO - Enquadramento da imagem com a câmara focalizando a pessoa ou o objeto de cima para baixo.

ÂNGULO BAIXO - Enquadramento da imagem com a câmara focalizando a pessoa ou o objeto de baixo para cima.

ÂNGULO PLANO - Ângulo que apresenta as pessoas ou objetos filmados num plano horizontal em relação à posição da câmara.

ANTECIPAÇÃO - A capacidade que tem a platéia de antecipar uma situação. Criação de uma expectativa.

ANTIPATIA - Reação ao personagem.

ARGUMENTO - Percurso da ação, resumo contendo as principais indicações da história, localização, personagens. Defesa do desenrolar da história. Tratando-se de telenovela, chama-se sinopse. Não confundir com story-line que é o resumo resumido.

ÁUDIO - A porção sonora de um filme ou programa de tv.

AUDIOVISUAL - formas de comunicação que combinam som e imagem, bem como a cada produto gerado por estas formas de comunicação, ou à tecnologia empregada para o registro, tratamento e exibição de som e imagem sincronizados, ou ainda à linguagem utilizada para gerar significados combinando imagens e sons.

B

BRAINSTORM - (literalmente: "assalto cerebral" em inglês) ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados.

C

CÂMARA OBJETIVA - Posicionamento da câmara quando ela permite a filmagem de uma cena do ponto de vista de um público imaginário.

CÂMARA SUBJETIVA - Câmara que funciona como se fosse o olhar do ator. A câmara é tratada como "participante da ação", ou seja, a pessoa que está sendo filmada olha diretamente para a lente e a câmara representa o ponto de vista de uma outra personagem participando dessa mesma cena.

CAPA - Folha do roteiro que contém o título, nome do autor, etc.

CENA - Unidade dramática do roteiro, seção contínua de ação, dentro de uma mesma localização. Seqüência dramática com unidade de lugar e tempo, que pode ser "coberta" de vários ângulos no momento da filmagem. Cada um desses ângulos pode ser chamado de plano ou tomada.

CENA MASTER - É a filmagem em um único plano de toda a ação contínua dentro do cenário. A cena master dá ao Diretor a garantia dele ter "coberto" toda a ação numa só tomada.

CENAS DO PRÓXIMO CAPÍTULO - Pistas, indícios do que está para acontecer, pequenas revelações do encaminhamento da ação. Essas pequenas insinuações constituem verdadeiro trunfo das emissoras de TV, pois servem para prender o telespectador à narrativa. O recurso foi ignorado na década de 60: o seu aproveitamento iniciou-se na década de 70, sendo novamente abandonado nos anos 90. Os antigos folhetins costumavam, também, insinuar o que estava para acontecer, ao suspenderem a narração escrita.

CENOGRAFIA - Arte e técnica de criar, desenhar e supervisionar a construção dos cenários de um filme.

CHICOTE - Câmara corre lateralmente durante a filmagem de uma determinada cena, deslocando rapidamente a imagem.

CLAQUETE - Quadro usado para marcar cenas e tomadas e cujo som, na montagem, serve como ponto para sincronização de som e imagem.

CLICHÊ - Cacoetes verbais. Uso repetitivo e enfadonho de diálogos e soluções cênicas em qualquer tipo de produção artística.

CLÍMAX - Ponto culminante da ação dramática.

"CLOSE-UP" - Plano que enfatiza um detalhe. Primeiro plano ou plano de pormenor. Tomando a figura humana como base, este plano enquadra apenas os ombros e a cabeça de um ator, tornando bastante nítidas suas expressões faciais.

COMPILAÇÃO - Tipo de montagem onde a imagem do filme passa a ser uma "ilustração" da narração.

COMPOSIÇÃO - Características psicológicas, físicas e sociais que formam um personagem (composição da imagem/tipologia).

CONFLITO - Embate de forças e personagens, através do qual a ação se desenvolve.

CONSTRUÇÃO DRAMÁTICA - Realização de uma estrutura dramática.

CONTINUIDADE - Seqüência lógica que deve haver entre as diversas cenas, sem a qual o filme torna-se apenas uma série de imagens, com pulos de eixo, ação e tempo. Há diversos tipos de continuidade: de tempo, de espaço, direcional dinâmica, direcional estática, etc.

CONTRACAMPO - Tomada efetuada com a câmara na direção oposta à posição da tomada anterior.

CONTRASTE - Criação de diferenças explícitas na iluminação de objetos ou áreas.

CORTE - Passagem direta de uma cena para outra dentro do filme.

CORTE DE CONTINUIDADE - Corte no meio de uma cena, retomando logo a seguir a mesma cena em outro tempo.

CRÉDITOS - Qualquer título ou reconhecimento à contribuição de pessoas ao filme. Relação de pessoas físicas e jurídicas que participam da - ou contribuem para a - realização de um produto audiovisual. Geralmente, é mostrada no final da produção.

CRISE DRAMÁTICA - Ponto de grande intensidade e mudanças da ação dramática.

CURVA DRAMÁTICA - Variação da intensidade dramática em relação ao tempo.

CUT-AWAY CLOSE-UP - Este conceito só tem significado dentro do contexto da

montagem. É uma tomada em close-up de uma ação secundária que está desenvolvendo-se simultaneamente em outro lugar, mas que tem uma relação direta com a ação principal. O cut-away close-up deve ser montado entre duas tomadas da ação principal.

CUT-IN CLOSE-UP - Como o item acima, este conceito só tem significado no contexto da montagem. É uma tomada em close-up de uma parte importante da ação principal, e que deve ser montada entre duas tomadas normais dessa ação.

D

DECUPAGEM - Planificação do filme definida pelo diretor, incluindo todas as cenas, posições de câmara, lentes a serem usadas, movimentação de atores, diálogos e duração de cada cena.

DESFOCAR - Câmara muda o foco de um objeto para outro.

DIÁLOGO - Corpo de comunicação do roteiro. Discurso entre personagens.

DISSOLVE - Imagem se dissolve até o branco ou se funde com a outra.

DIVISÃO DO QUADRO - Registro fotográfico de duas ou mais imagens distintas em um mesmo fotograma.

DOLLY - Veículo que transporta a câmara e o operador, para facilitar a movimentação durante as tomadas.

"DOLLY BACK" - Câmara se afasta do objeto. Travelling ou grua de afastamento.

"DOLLY IN" - Câmara se aproxima do objeto. Travelling ou grua de aproximação.

"DOLLY OUT" - Câmara recua, abandona a cena.

"DOLLY SHOT" - Movimento de câmara que se caracteriza por se aproximar e se afastar do objetivo, e também por movimentos verticais.

DUBLAGEM - Inclusão de diálogo, narração, canto, etc. sobre a imagem filmada anteriormente.

DRAMATURGIA - Arte de representar emoções por meio de personagens vivenciados por atores.

E

EIXO DE AÇÃO - Linha imaginária traçada exatamente no mesmo itinerário de um ator, de um veículo ou de um animal em movimento. É também a linha imaginária que interliga os olhares de duas ou mais pessoas paradas em cena.

ELENCO - Conjunto de pessoas (atores, atrizes, figurantes) selecionados para uma produção, que representam as personagens e fazem a figuração de um filme.

ELIPSE - Passagem muito rápida de tempo.

EMISSOR - Quem transmite a mensagem no processo de comunicação.

EMPATIA - Identificação do público com o personagem.

ENCADEADO - Fusão de duas imagens, uma sobrepondo-se à outra.

ENQUADRAMENTO - Limites laterais, superior e inferior da cena filmada. É a imagem que aparece no visor da câmara.

ENTRECORTES - Tomadas da ação principal ou de uma ação secundária (ligada direta ou indiretamente à ação principal), que permitem uma montagem mais flexível em termos de continuidade.

EPÍLOGO - Cenas de resolução.

EPÍSTOLA - Técnica narrativa (narrativa epistolar), que consiste em abrir uma obra com uma carta em que o autor se dirige a um amigo seu, a fim de relatar uma história

pretensamente verídica. Este recurso foi largamente utilizado pelos autores românticos (José de Alencar, por exemplo, entre nós) e, por sua vez, foi inspirado em narradores do século XVIII (Richardson, Goethe, Rousseau), que abusavam do estratagema, fazendo com que seus romances se constituíssem inteiramente em troca de cartas entre as diversas personagens.

ESFUMAR - A imagem dissolve-se na cor branca ou funde-se com outra.

ESPELHO - Página de roteiro, geralmente de abertura, contendo informações como personagens, cenários, locações, etc.

ESTRUTURA - Fragmentação do argumento em cenas, arcabouço da seqüência de cenas.

"ETHOS" - Ética, moral da história.

EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS - Cenas de informações, explicativas.

EXTERNAS - Cenas filmadas nas praças, ruas, parques, campos, estádios, rodovias, enfim, ao ar livre.

EXTRAS - São os figurantes de um filme: pessoas contratadas para desempenhar papéis secundários, como os componentes de uma multidão.

F

"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.

FICÇÃO - Inventar, compor e imaginar. Recriação do real.

"FLASH-BACK" - Cena que revela algo do passado, para lembrá-lo, situar ou revelar enigmas.

"FLASH-FORWARD" - Cena que revela parcialmente algo que acontecerá após o tempo presente. O mesmo que flash para frente.

FOLHA DE ROSTO - Página de roteiro contendo informações de título, nome do autor, etc.

FOLHETIM - Longa história parcelada, desenrolando-se segundo vários trançamentos dramáticos, apresentados aos poucos. É a origem histórica das telenovelas. O vocábulo vem do termo francês feuilleton e designava uma seção específica dos jornais franceses da década de 1830 - o rodapé -, introduzida pelo jornalista Émile de Girardin, que aproveitou o gosto do público pelo romance como chamariz para vendas maiores. A peculiaridade do folhetim residia na exploração de histórias repletas de peripécias, com um sem-número de personagens, às voltas com temas que iam desde a orfandade, casamentos desfeitos por tramas diabólicas, raptos, até vinganças altamente elaboradas, testamentos perdidos e recuperados, falsas identidades, etc. O mais famoso folhetim - e mais aproveitado posteriormente pelo cinema e pela televisão - foi O conde de Monte Cristo, de Alexandre Dumas. O mais extraordinário e mais bem elaborado foi a obra-prima Os mistérios de Paris de Eugène Sue.

FOLHETIM EXÓTICO - Diz-se do folhetim que, via de regra, tem sua ação situada em lugares distantes, exóticos, suscitando uma atmosfera misteriosa. Caso, por exemplo de narrativas localizadas no Oriente, como a novela O sheik de Agadir.

FOLHETIM MELODRAMÁTICO - Narrativa excessivamente maniqueísta, em que os personagens encarnam o Bem, ou o Mal, não havendo meios-termos: característica, enfim do melodrama, gênero teatral do início do século XIX. O Mal, no melodrama, tem sempre forma concreta, personificando-se num indivíduo propositadamente mau, o vilão. Do outro lado, encarnando o Bem, estão outros indivíduos, sempre virtuosos,

procurando provar, a qualquer custo, a verdade.

FOTONOVELA - Ver Novela.

"FREEZE" - Manter uma mesma imagem por repetição de quadro. Congelar.

FULL SHOT - Ver long shot.

FUSÃO - Fusão de duas imagens, a 1ª sobrepondo-se à 2ª. Serve para mudar de cena ou enfatizar a relação entre elas

G

GANCHO - Momento de grande interesse que precede a um comercial. Pequenos ou grandes clímax, arranjados de modo tal que não permitam que o telespectador abandone a história. Na exibição diária de telenovelas, há três ganchos de menor grau - pausas para comerciais -, e um de maior grau, para o dia seguinte. Aos sábados, ocorre o "gancho do diálogo" ou "grande break", pois haverá a pausa de domingo, quando não se exibe as histórias. O "grande break" sempre será um momento de alto suspense e pensado calculadamente para o retorno da segunda-feira.

"GIMMICK" - Recurso usado para resolver uma situação problemática. Reversão de expectativa.

GUERRA DO PAPEL - Momento de discussão e análise, depois da escrita do primeiro roteiro.

H

HALO DESFOCADO - Câmera desfoca as coisas em torno do objeto, mantendo-o em foco.

I

IDÉIA - Semente da história, idéia primeira.

INDICAÇÕES - Anotações sobre a cena, o estado de ânimo, etc.

"INSERT" - Imagem breve, rápida e quase sempre inesperada que lembra momentaneamente o passado ou antecipa algum acontecimento. Os inserts podem ser variados ou repetidos, estes servindo, às vezes, de plot, o núcleo dramático ou algo que o simbolize.

INTENÇÃO - Vontade implícita ou explícita do personagem.

L

LOCALIZAÇÃO - Localização de uma história no espaço.

LOCUÇÃO EM OFF - Texto que acompanha a ação do filme, pronunciado por um locutor ou locutora que não aparecem em cena. O mesmo que off.

"LOGOS" - Palavra, discurso, estrutura verbal de um roteiro.

"LONG SHOT" - "Full shot", plano geral; plano que inclui todo o cenário. É usado para mostrar um grande ambiente.

"LOOP" - Segmento de filme, cortado e separado para montagem. Fita ou aro de película

M

MACROESTRUTURA - Estrutura geral do roteiro.

MANIQUEÍSMO - Princípio filosófico segundo o qual o universo foi criado e é dominado por dois princípios antagônicos: Deus ou o Bem absoluto, e o Mal absoluto, ou o Diabo. A partir desse princípio, aplica-se o termo à cosmovisão que enxerga o mundo à luz dessa dualidade.

MEIO - Instrumento de transmissão da mensagem.

MENSAGEM - Sentido político, social, filosófico ou qualquer outro que uma história pode conter. Quase a moral da história, das fábulas.

MICROESTRUTURA - Estrutura de cada cena.

MINISSÉRIE - Obra fechada, com vários plots que se desenrola durante um número de episódios, geralmente não superior a dez.

MOVIOLA - Máquina usada para a edição e montagem de filmes ou vídeo.

MUDANÇAS DE EXPECTATIVAS - Quando o curso da história muda de repente.

"MULTILOT" - Várias linhas de ação, igualmente importantes, dentro de uma mesma história.

N

NOITE AMERICANA - Técnica de iluminação e filtragem utilizada para simular um efeito noturno numa imagem filmada durante o dia.

NOVELA - Obra aberta, com multiplot.

NOVELA DENTRO DA NOVELA - Simultaneidade narrativa superpondo tempos. O exemplo mais bem-acabado desta técnica foi a telenovela *O casarão*, de Lauro César Muniz, enfocando cinco gerações de uma família estabelecida ao norte de São Paulo, na fase áurea do café. Um casarão de fazenda colonial foi o centro gerador da história, desde que foi construído, em 1900, até a modernidade, em 1976. Outro exemplo é *Espelho mágico*, do mesmo autor, onde, além da história propriamente dita (a vida dos astros e estrelas no cotidiano), há ainda a gravação de uma novela, *Coquetel de amor*, encenada pelos astros da primeira história, e a montagem da peça teatral *Cyrano de Bergerac*, de Edmond Rostand.

NOVELÃO - Nome pejorativo, análogo a dramalhão, que conota a telenovela repleta de conflitos sentimentais, com muita recorrência à emoção fácil. O mesmo que *teletágrima*.

NÚCLEO DRAMÁTICO - Reunião de personagens ligados entre si pela mesma ação dramática, organizados num "plot".

O

OBJETIVO DRAMÁTICO - A razão da existência de uma cena.

OBJETOS DE CENA - São todos os itens utilizados para decoração do cenário: cinzeiros, vasos, telefones, objetos de arte, etc.

"OFF" - Vozes ou sons presentes sem se mostrar a fonte emissora.

OLIMPIANO - Adjetivo usado por Edgar Morin (Cultura de massas no século XX) para designar a categoria sagrada dos campeões, príncipes, reis, astros de cinema, playboys, artistas célebres. Diz Morin: "o olimpismo de uns nasce do imaginário, isto é, dos papéis encarnados nos filmes (astros); o de outros nasce de sua função sagrada (realeza, presidência), de seus trabalhos heróicos (campeões, exploradores) ou eráticos (playboys).

P

PANORÂMICA - (pan) Câmara que se move de um lado para outro, dando uma visão

geral do ambiente, mostrando-o ou sondando-o.

PASSAGEM DE TEMPO - Artifício usado para mostrar que o tempo passou.

"PATHOS" - Drama, conflito.

PERCURSO DA AÇÃO - Conjunto de acontecimentos ligados entre si por conflitos que vão sendo solucionados através de uma história.

PERIPÉCIA - O mesmo que incidente, aventura. Excesso de ação, recurso marcadamente usado em telenovelas, em folhetins, no melodrama, na radionovela. O romance romântico abusou da peripécia: aí alguns críticos apontam a causa maior de seu sucesso junto ao público feminino, no século XIX.

PERSONAGEM - Quem vive a ação dramática.

PING-PONG - Tipo específico de montagem onde duas imagens semelhantes, em termos de ângulo, tamanho e posicionamento dentro do quadro, se alternam regularmente; mantendo a unidade da cena.

PLANO AMERICANO - Plano que enquadra a figura humana da altura dos joelhos para cima.

PLANO DE CONJUNTO - Plano um pouco mais fechado do que o plano geral.

PLANO DE DETALHE - Mostra apenas um detalhe, como, por exemplo, os olhos do ator, dominando praticamente todo o quadro.

PLANO GERAL - Plano que mostra uma área de ação relativamente ampla.

PLANO MÉDIO - Plano que mostra uma pessoa enquadrada da cintura para cima.

PLANO PRÓXIMO - Enquadramento da figura humana da metade do tórax para cima.

"PLOT" - Dorso dramático do roteiro, núcleo central da ação dramática e seu gerador. Segundo os teóricos literários, uma narrativa de acontecimentos, com a ênfase incidindo sobre a causalidade. Em linguagem televisual, todavia, o termo é usado como sinônimo do enredo, trama ou fábula: uma cadeia de acontecimentos, organizada segundo um modo dramático escolhido pelo autor. Em uma história multiplot, o plot principal será aquele que, num dado momento, se mostrar preferido pelo público telespectador.

PONTES - Tomadas escolhidas para interligar duas cenas que não poderiam ser montadas seguidamente. As pontes ajudam a resolver problemas de continuidade do filme.

PONTO DE IDENTIFICAÇÃO - Relação convergente entre platéia e ação dramática.

PONTO DE PARTIDA - Conjunto de cenas iniciais que abre um espetáculo.

PONTO DE VISTA - Câmara situada na mesma altura do olho do ator, vendo o ambiente como este. No geral, intensifica a dramaticidade do roteiro. Durante o ataque de um assassino o ponto de vista da vítima pode ver mãos enluvadas avançando em sua direção. Isso é mostrado com as mãos avançando em direção à lente da câmara.

PREPARAÇÃO - Cenas que antecipam uma complicação (e/ou clímax).

PRIMEIRO PLANO - Posição ocupada pelas pessoas ou objetos mais próximos à câmara, à frente dos demais elementos que compõem o quadro.

"PROCESS SHOT" - Truque usado para fingir movimento. Uma cena pré-filmada é projetada atrás dos atores.

Q

"QUICK MOTION" - Câmara rápida. Movimento acelerado.

R

RECEPTOR - Quem recebe uma mensagem no processo de comunicação.

REPETIÇÃO - (usada em comédia) O roteiro repete situações dramáticas conhecidas da platéia.

RESOLUÇÃO - Final da ação dramática.

RETROPROJEÇÃO - Técnica de filmagem onde se projeta uma determinada imagem em uma tela colocada à frente do projetor, para que essa imagem possa servir de fundo para a cena que está desenvolvendo-se do outro lado da tela.

REVERSÃO DE EXPECTATIVAS - Quando se transforma, com surpresa, o curso da história.

RITMO - Cadência de um roteiro. Harmonia.

ROTEIRO - Forma escrita de qualquer espetáculo audiovisual. Descrição objetiva das cenas, seqüências, diálogos e indicações técnicas do filme.

ROTEIRO FINAL - Roteiro aprovado para o início da filmagem ou gravação.

ROTEIRO LITERÁRIO - Roteiro que não contém indicações técnicas.

ROTEIRO TÉCNICO - Roteiro contendo indicações referentes a câmara, iluminação, som, etc.

RUBRICA - Indicação de cena, informações de estado de ânimo, gestos, etc. Observação entre parênteses nos diálogos, indicando a reação dos personagens, bem como mudanças de tom e pausas.

S

"SCREENPLAY" - Roteiro para cinema.

"SCRIPT" - Roteiro quando entregue à equipe de filmagem. Plano completo de um programa, tanto em cinema quanto em televisão. É o instrumento básico de apoio para a direção e produção, pois contém as falas, indicações, marcas, posicionamentos e movimentação cênica, de forma genérica e detalhada. Expressa as idéias principais do autor, do produtor e do diretor a serem desenvolvidas pela equipe que o realiza.

SEQÜÊNCIA - (1) Uma série de tomadas (cenas) ligadas por continuidade. (2) A denominação para cena em cinema.

SÉRIE - Obra fechada, com personagens fixas, que vivem uma história completa em cada capítulo.

"SET" - Local de filmagem.

"SHOOTING SCRIPT" - Roteiro feito pelo diretor, a partir do roteiro final. É usado pela produção.

"SHOT" - Plano. Imagem gravada ou filmada.

SIMPATIA - Solidariedade do público para com a personagem.

SINOPSE - Vista de conjunto. Narração breve que resume uma história. No cinema, é chamada de argumento.

SITCOM - (Comédia de situação) - Série fechada de humor, normalmente de um só plot.

SOM DIRETO - Som correspondente à ação que está sendo filmada. Em geral, é gravado em aparelho de precisão, sincronizado com a câmara.

SOM GUIA (OU PLAYBACK) - É a reprodução do som já gravado anteriormente, durante a filmagem, permitindo um sincronismo entre as ações (falas e/ou movimentos) do elenco com a própria gravação.

"SLOW MOTION" - Câmara lenta. Movimento retardado.

"SPLIT SCREEN" - Imagem partida na tela, mostrando dois acontecimentos separados ao mesmo tempo. Recurso muito usado em telefonemas.

"STORY-BOARD" - Série de desenhos em seqüência das principais cenas ou tomadas.

"STORY-LINE" - Síntese de uma história em poucas linhas.

"SUBPLOT" - Linha secundária de ação.

SUBTEXTO - Sentido implícito nas entrelinhas.

SUPERCLOSE - Plano muito próximo que mostra, por exemplo, somente a cabeça de um ator, dominando praticamente toda a tela.

SUSPENSE - Antecipação urgente. Diálogo ou ação que faz prever algo chocante, temível, emocionante ou decisivo.

T

"TAKE" - Tomada; começa no momento em que se liga a câmara até que é desligada. É o parágrafo de uma cena.

TELEGRAFAR - Breve informação que se dá sobre alguma coisa que vai acontecer.

"TELEVISIONPLAY" - Roteiro para televisão.

TEMPO DRAMÁTICO - Tempo estético, cadência.

TEMPORALIDADE - Localização de uma história no tempo.

TILT - Movimentação da câmara no sentido vertical, sobre o seu eixo horizontal.

TOMADA - Filmagem contínua de cada segmento específico da ação do filme.

TOTALIDADE - Princípio básico da unidade.

"TRAVELLING" - Câmara em movimento na dolly acompanhando, por exemplo, o andar dos atores, na mesma velocidade. Também, qualquer deslocamento horizontal da câmara.

V

VALORES DRAMÁTICOS - Pontos-chave de um roteiro.

VARRIDO - A câmara corre, mudando a imagem de lugar rapidamente. O mesmo que chicote.

VOZ OVER -

Z

"ZOOM" - Efeito óptico de aproximação ou distanciamento repentino de personagens e detalhes. Serve para dramatizar ou esclarecer lances do roteiro.

ZOOM-IN - Aumento na distância focal da lente da câmara durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de aproximação do elemento que está sendo filmado.

ZOOM-OUT - Diminuição da distância focal da lente durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de que está se afastando do elemento que está sendo filmado.

Vocabulário do Roteirista, Jorge Machado (Org.) - Dicionário e Glossário sobre Roteiro e Cinema, publicado no site <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> com algumas adições de termos.

Anexo 3 – Referências usadas no curso

Aqui estão algumas referências utilizadas para criar este curso, se você puder leia todas e assim aumentará muito seu conhecimento sobre roteiro.

- BRUNI, Roman. Roteiro de Roteiro. Rio de Janeiro: 3a edição independente, 2005.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. BONITZER, Pascal. Prática do Roteiro Cinematográfico. São Paulo: JSN, 1996. 144 p.
- CHION, Michel. O Roteiro de Cinema. São Paulo: Martins Fontes, 1986. 288 p.
- COMPARATO, Doc. Roteiro. Rio de Janeiro: Nórdica, 1984. 264 p.
- FIELD, Syd. Manual do Roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995. 226 p.
- FIELD, Syd. Os Exercícios do Roteirista. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.
- FIELD, Syd. Quatro Roteiros: uma Análise de Quatro Inovadores. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel. Como se 'Mídias'. São Paulo: Senac, 2003.
- HILLIARD, Robert L.. Guionismo para radio, televisión y nuevos medios. Cidade do México: Thomson International, 1999.
- HOWARD, David. MABLEY, Edwarvtgvd. Teoria e Prática do Roteiro. São Paulo: Globo, 1999. 408 p.
- LAVANDIER, Yves. A dramaturgia: A arte da narrativa. Le Clown et l'Enfant, 2013.
- MACIEL, Luiz Carlos. O Poder do Clímax - Fundamentos do Roteiro de Cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003. 138 p.
- MEADOWS, Eliane. Roteiro para TV, Cinema e Vídeo em 10 Etapas: Arte e Técnica. Rio de Janeiro: Quartet, 2003. 116 p.
- MOSS, Hugo. Como formatar o seu roteiro - um pequeno guia de Master Scenes. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002. 32 p.
- NOGUEIRA, Lisandro. O Autor na Televisão. Goiânia: UFG/São Paulo: EdUSP, 2002. 147 p.
- REY, Marcos. O Roteirista Profissional - Televisão e Cinema. São Paulo: Ática, 2001. 144 p.
- SABOYA, Jackson. Manual do Autor-Roteirista. Rio de Janeiro: Record, 2001. 293 p.
- SARAIVA, Leandro. CANNITO, Newton. Manual de Roteiro. São Paulo: Conrad, 2004. 232 p.
- VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

446 p.

LUCENA, Luiz Carlos. Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção. São Paulo: Summus editorial, 2012.

MOLETTA, Alex. Criação de curta metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

PARAIZO, LUCAS. Palavra de Roteirista. Ed. Senac, 2015.

SEGER, Linda. Como aprimorar um bom roteiro.

Conclusão

Espero que tenha gostado. Como dissemos bem no início, aqui não há regras absolutas, nem fórmulas mágicas, mas sim princípios, ou técnicas para ajudá-lo a transformar sua ideia em um roteiro, pois um dos maiores problemas que um roteirista pode encontrar é a dificuldade de transpor suas ideias para o papel. Neste longo percurso pode-se perder o sentido e objetivo original da história, de modo que a obra não atenda às suas expectativas. Para evitar este problema faz-se o uso de técnicas para a escrita, que permitem o desenvolvimento da história sob controle do autor.

Lembre-se sempre que o melhor roteiro será sempre uma história bem contada e sua função é permitir que o leitor consiga visualizar um projeto audiovisual.

Boa sorte na sua escrita de roteiro. E não deixe de escrever, escrever e escrever, é a prática que melhora o roteirista.

Espero ver seus roteiros ainda por aí.

Caso queira manter contato

www.fenalma.art.br

fenalma.arte@gmail.com