

TABELA MESTRA DO ROTEIRISTA

(Tradução de Screenwriter's masterchart)

Construída a partir de o que acontece e quando?

Um resumo de vários modelos e sistemas para escrever.

Baseado no modelo de script com 120 páginas.

1. APRESENTAÇÃO: (Páginas ou capítulos 1 a 12)

Quem é o personagem principal, qual é o seu lugar, tempo, humor, tamanho / âmbito / sentindo, ponto de vista. Sobre o que é a história? De quem é a história? O que quer o herói, e o que está impedindo o herói de conseguir o que quer? Nós gostamos do herói e nos importa se ele consegue o que quer? O que acontece em seguida?

2. PONTO da PERGUNTA CENTRAL: (Página ou capítulo 3)

O que é a pergunta central, o tema, o assunto principal que o filme vai abordar?

3. NOVA OPORTUNIDADE: (Página ou capítulo 12)

Algo que acontece para guiar eventos em uma direção particular.

4. ESCOLHA DO CAMINHO: (Páginas ou capítulos 12 a 30)

Baseado na nova oportunidade, o herói começa a caminhada rumo a uma meta geral.

5. MUDANÇA DE PLANOS / PONTO DECISIVO: (Pag. ou capítulo 30)

Que eventos arremessam o herói em direção a uma curva, resposta de forças ou reação, expõem o plano / meta do herói, definem o novo caminho do herói para o 2º ato? Aqui, o objetivo geral torna-se claro.

6. PROGRESSO: (Pags. ou capítulo 30 a 60)

O herói planeja alcançar metas, está trabalhando. Há conflitos, mas as coisas vão se resolvendo bem. O herói está mudando, as circunstâncias estão mudando e as barreiras a vencer estão se tornando mais altas.

7. A METÁFORA DO PROGRESSO: (Pag. ou capítulo 45)

Uma cena pequena com implicações simbólicas, mostrando o crescimento do personagem, e nos dando uma pista para a resolução.

8. PONTO SEM RETORNO: (Pags. ou capítulo 60)

Algo acontece de forma que o herói é empurrando adiante e irremediavelmente, contra toda a razão rumo à meta. Ele não pode mais voltar para onde ele estava no início da história, na apresentação. Às vezes, aqui a meta externa ficou interna / pessoal, e a compreensão disto vai mudar o herói.

9. MOMENTO APÓS O PONTO SEM RETORNO: (Pags. ou cap. Depois da 60)

Um momento mais claro que tipicamente segue o PONTO DE NENHUM RETORNO. A ação não avança, mas mostra como o herói está mudando, como os obstáculos começam a ser ultrapassados.

10. COMPLICAÇÕES E BARREIRAS MAIS ALTAS: (Pg ou Cap. 60 - 90)

A meta fica até mais difícil de alcançar. Parece que isto consumirá todas as energias do herói. As coisas ficam inimaginavelmente difíceis, mas os desejos do herói são maiores porque ele é duro na queda.

11. TODAS AS ESPERANÇAS SÃO PERDIDAS / RETROCESSO PRINCIPAL / A GRANDE ESCURIDÃO / RECUANDO: (Pag ou cap. 90)

O maior retrocesso. Parece ao herói que ele pode não alcançar a meta. O herói pode vir a se render, mas algo acontece que muda tudo, um evento que dá uma chance ao herói de alcançar a meta, algo que ele não sabia (ou não lembrava) que possuía.

12. O EMPURRÃO FINAL - UMA AÇÃO ESPECÍFICA: (Pag ou cap 90 a 108)

Intensificação final da busca do herói para alcançar a meta que normalmente começa a ser enfocada aqui em uma ação específica. Um evento acontece, um evento que educa o herói, e começamos a resolução. O herói pode estar adquirindo algo mais ou diferente daquilo ele tinha a intenção de adquirir; aprendeu algo e foi mudado pelo que aprendeu. Uma nova complicação pode aparecer.

13. CLÍMAX: (pags ou caps 108 a 114)

O Herói está perto, pode ver a meta, o obstáculo final, tem que deixar tudo e concentrar esforços na perseguição da meta. Aqui há um ponto de crise onde tudo deve acontecer, o momento final, a hora do tudo ou nada. O herói alcança ou não alcança a meta, e a motivação exterior é claramente resolvida, freqüentemente por confrontação com um desafio supremo.

14. DESENREDO: (pags ou caps 114 a 119)

No que resulta a história? Qual a resolução, a vida nova do herói?

15. O FIM : (Pag ou cap. 120)

Cenas finais, imagens marcantes e inesquecíveis que resumam o final da história.