

Plano pedagógico

“Balão das Letras - Oficinas de Adaptação Quadrinhística”

Público-alvo: Roteiristas iniciantes ou ao menos sem experiência específica em roteiro para quadrinhos, bem como escritores em distintos graus de profissionalização interessados em adaptar suas próprias obras para HQ.

Estimativa de público: O projeto prevê a formação de 60 alunos totais, 30 em cada uma das duas edições da oficina, sendo ambas online.

Carga horária e duração: Cada oficina “Balão das Letras” terá um total de 40 horas-aula, divididas em dois módulos de 20 horas-aula cada, sendo um deles de caráter prático, focado nos aspectos empíricos do planejamento e execução do roteiro de quadrinhos; e o outro técnico-analítico, abordando procedimentos de decomposição de uma narrativa literária para sua reconstrução em outra mídia e elementos de linguagem visual a ser ponderados na roteirização de uma narrativa gráfica. Originalmente, o plano é que cada um dos módulos seja ministrado em encontros de 4 horas-aula totais ao longo de uma semana útil, de modo a fechar cada edição da oficina em 15 dias. Ao todo, duas edições são previstas, ambas online, de modo que o projeto oferecerá um total de 80 horas-aula.

Apresentação

A premissa central da metodologia de ensino das atividades propostas pelo projeto “Balão das Letras - Oficinas de Adaptação Quadrinhística” preza pela articulação teórica e prática no processo de formação a ser implementado nas oficinas propostas. Para tanto, os dois módulos contam com professores habilitados para atuar promovendo ações que viabilizem essa interface criativa e técnica entre os propósitos dos alunos com um curso de adaptação literária para quadrinhos e a aquisição de conhecimentos e habilidades que ampliem suas competências para dissecar obras literárias, formular diretrizes de ação para adaptá-las em imagens e implementar tais diretrizes em um roteiro com apuro técnico e criativo.

Há, portanto, na metodologia proposta, um destaque para a realização de ações pedagógicas que buscam capacitar os alunos para uma atuação profissional que esteja ancorada no desenvolvimento da capacidade crítica e no aprofundamento do conhecimento teórico, por meio da estreita articulação de saberes acadêmicos e práticos. Por esse motivo, as oficinas contemplam segmentos expositivos, análises de cases de sucesso nos contextos baiano, nacional e internacional, exame de boas práticas do mercado, exercícios de elaboração de projetos de produtos quadrinhísticos e de seus elementos constitutivos.

As aulas possuem, portanto, três grandes tipos de atividades: a) sessões expositivas, a partir da apresentação e explicação oral dos professores sobre os conceitos relevantes para as linguagens artísticas abordadas e seus potenciais dramaturgicos; b) atividades de análise e discussão de cases bem-sucedidos de uso de produtos quadrinhísticos e literários em sala de aula; c) exercícios práticos para a escrita e o desenvolvimento de conceitos, enredos, personagens, sinopses e roteiros a partir de obras literárias.

Os cursos de formação aqui propostos trabalham com uma metodologia processual de avaliação e de construção, em que as aulas expositivas serão sempre ancoradas por exercícios práticos que retornam periodicamente à discussão a partir da progressão dos conteúdos. Assim, o aluno estará sempre produzindo materiais que mostram ao professor sua compreensão atual dos conteúdos, incluindo os ganhos e as deficiências que precisam ser corrigidas. Esse método oferece ao professor uma granularidade maior para compreender quais conteúdos precisam ser reforçados para que os objetivos pedagógicos sejam cumpridos. Além disso, o conjunto desses exercícios podem demonstrar a crescente compreensão dos alunos no decorrer do curso. Ao fim do módulo de roteiro, os alunos, divididos em grupos, devem apresentar um argumento que adapta uma obra literária em domínio público. Estes argumentos ganharão posteriormente artes conceituais específicas para cada um deles, de modo a serem organizados e publicados em um ebook distribuído gratuitamente a partir do qual os próprios alunos poderão pleitear recursos para o desenvolvimento de seus roteiros e das HQs deles derivadas, bem como sua publicação.

Isso será feito na perspectiva pedagógica de valorizar o trabalho dos alunos para além do escopo das próprias oficinas, incentivando um aprofundamento maior nos projetos que surjam ali e uma capacidade de reverberação dos aprendizados para além da sala de aula.

Após o término das aulas, os participantes deverão responder a formulários de avaliação de forma a fornecer parâmetros para que os professores compreendam não somente a sua apreensão dos conhecimentos adquiridos, mas também em que aspecto a ação contribuiu para a sua formação. Além disso, os ebooks serão desenhados de forma a servir não apenas àqueles que por razões geográficas ou relativas ao número de vagas não possam ter acesso aos cursos, mas também como formação complementar aos próprios alunos que participarem de alguma das edições das oficinas, de maneira a servir como instrumento de revisão e reforço do aprendizado.

Descrição dos Módulos Módulo 1 – Introdução aos elementos narrativos e à linguagem visual

Ementa: Os elementos básicos das narrativas gráficas. Enredamento, arco dramático, voz narrativa e foco narrativo na literatura e nos quadrinhos. As narrativas visuais e a distinção que impõem entre focalização e ocularização. Espacialização da estrutura temporal e as distinções nos modos de compreender a ordem, frequência e duração dos eventos entre literatura e quadrinhos. Construção de personagens, análise de caracterização e tradução de caracteres escritos em imagens. A ambientação em narrativas verbais e gráficas: o lugar da página, do quadro, da moldura e da sarjeta na espacialização da narrativa em quadrinhos. A evocação de atmosferas a partir das texturas formais em distintas mídias. Os elementos visuais elementares: composição do plano, enquadramento, angulação, abertura, campo, linhas de força e foco. Iluminação, traço, colorização e preto e branco. Sequenciamento de imagens e modalidades de ilusão de movimento. A associação da linguagem verbal à visual nas narrativas em quadrinhos: o lugar da palavra nas HQs.

Metodologia: O módulo consistirá de aulas expositivas/participativas com apresentação de conteúdos, debates e exposição de imagens e de trechos de obras literárias e em quadrinhos para ilustrar as discussões, bem como de exercício práticos de decomposição dos recursos narrativos e visuais em produtos literários, quadrinhísticos e imagéticos.

Carga horária e duração: 20 horas-aula totais, segmentadas em 5 encontros de 4 horas-aula distribuídos ao longo de uma semana útil.

Professor: João Eduardo Silva de Araújo.

Módulo 2 – Prática de Roteiro e Dramaturgia Adaptada

Ementa: Ideia Original X Ideia Adaptada: o que há de diferente? Princípios Básicos de Dramaturgia: enredo, conflito e tom. Roteiro e argumento para HQs. Como construir a narrativa a partir de uma ideia adaptada. Cessão de direitos autorais e limites impostos pelo contrato de adaptação. “Narrativa Adaptada da obra do autor” X “Narrativa Baseada na obra do autor”. Pesquisa e criação do argumento. Tradução de outras linguagens artísticas para a linguagem das HQs. Lidando com as expectativas da audiência da narrativa original e atraindo um novo público: atualização do enredo, *Easter eggs*, respeito à atmosfera narrativa.

Metodologia: O módulo consistirá de aulas expositivas/participativas com apresentação de conteúdos, debates e exposição de imagens e de trechos de obras literárias e em quadrinhos para ilustrar as discussões. Serão realizados diversos exercícios de adaptação de obras literárias em domínio público, focados na criação de cenas e sinopses para HQ. Ao final do curso, cada grupo deverá apresentar um argumento que adapte uma obra literária para HQ, e serão produzidas artes conceituais para todos os argumentos para posterior publicação deles em um ebook.

Carga horária e duração: 20 horas-aula totais, segmentadas em 5 encontros de 4 horas-aula distribuídos ao longo de uma semana útil.

Professor: Marcelo Oliveira Lima.