

PLANO DE AULA ROTEIRO E STORYTELLING

GUARÁ ESTÚDIO

Professora Maria Helena

Disciplina Roteiro e Storytelling

Áreas de Campo - profissional nas áreas das artes, design, arquitetura, ilustração.

Período - 3 meses - 3 horas por aula - 1 aula por semana - 36 horas total.

OBJETIVOS GERAIS

Estrutura e técnicas de roteiro para artistas gráficos. Desenvolvimento de projetos de livro ilustrado, HQ, animação, games e jogos (RPG e tabuleiro).

RECURSO DIDÁTICO

Material para anotação (papel e caneta) ou notebook.

ABORDAGEM DO CURSO NOS SEGUINTE ASPECTOS

- O QUE É UMA HISTÓRIA

Entender porque a humanidade conta histórias. Identificar as histórias que são importantes pra mim. Identificar habilidades e dificuldades na hora de se contar uma história.

- AMBIENTAÇÃO

Entender a importância de se construir bem o universo onde se desenvolverá a sua história. Entender o conceito de verossimilhança.

- PERSONAGENS

Entender a diferença entre personagem plano e personagem esférico. Entender o que faz um personagem interessante. Começar a desenvolver o personagem principal da sua história.

- RELAÇÕES

Desenvolver outros personagens e entender a relação deles com o personagem principal. O antagonista, o aliado, o bobo da corte, o objeto do amor.

- ESTRUTURA DE ROTEIRO

Conhecer as principais estruturas usadas pelos roteiristas para contar histórias. Aristóteles, Syd Field, etc.

- A JORNADA DO HERÓI

Conhecer os passos da jornada do herói e como usá-la para contar uma história.

- BOTANDO NO PAPEL

Conhecer e aplicar os conceitos de storyline e sinopse.

- TRAMAS E TRILHO

Desenvolver a trama principal e a(s) trama(s) paralelas.

- ESCALETA

Conhecer as técnicas de decupagem da sinopse e das tramas em uma escaleta.

- CENAS E DIÁLOGOS

Entender o que é uma cena e como se escreve. Cortar os excessos de diálogo e personagem. Identificar a voz dos personagens.

- DESENVOLVIMENTO DE PROJETO

Criação e desenvolvimento individual de um projeto breve de roteiro.