



Ensinar por quem tem paixão por aprender.

ESCRITA CRIATIVA: SONHO E UTOPIA

Quais os princípios básicos da criação artística?

Como abrir a fonte ininterrupta de inspiração?

Como não se perder no labirinto da própria criatividade?

Mapa das aulas

Objetivos

Estabelecer uma relação criativa com o grupo, onde o improviso possa nascer livremente.

Utilizar o processo criativo no dia-a-dia, servindo-se do comum e do biográfico como estímulo.

Apurar a contemplação estética e a meditação poética.

Utilizar métodos práticos de construção de novos mitos e novos heróis.

Refletir sobre os mitos, antigos e atuais, e a sua relação com os desafios do quotidiano.

Projeto Gerador

Revista Gerador

Publicação de um artigo na Revista Gerador.

Prof

Luís Filipe Soares

Luís Filipe Soares é professor de Escrita Criativa há 12 anos, leccionando atualmente em instituições como a Academia Inatel e as Bibliotecas Municipais de Lisboa. Escreveu crítica de teatro para os semanários do Centro *Região de Leiria* e *O Despertar* e para a *Sinais em Linha*, plataforma de crítica e reflexão de artes performativas.

sabe mais em gerador.eu

1. Porque contamos histórias

A Inspiração ou Enthousiasmus. A Invocação da Musa. O Escritor Procrastinador. O discurso motivacional. O Stream of Consciousness.

2. A narrativa universal

O Monomito. Exercício com os arquétipos do Mentor e do Guardiã do Portal. Cantigas.

3. As outras narrativas

A Poética de Aristóteles. Construção de personagem: exercício "O dia mais estranho na vida do teu personagem". O Realismo. Criação de diálogo de acordo com a estética escolhida e com um mote. O discurso político.

4. Personagens-tipo e Caracteres

Os Caracteres de Teofrasto. Criação de diálogos de acordo com um mote. Exercício de storytelling utilizando o arquétipo do Trickster. O discurso religioso. Os Patafísicos.

5. Contos de Fadas

Ivan Tsarevitch e o Pássaro de Fogo. Criação de cenas. Criação de diálogos de acordo com um mote. Exercício de storytelling utilizando o arquétipo da Sombra. O Surrealismo.

6. Utopias e Distopias

Orwell. Sinais e premonições. Mundos normais e mundos ao contrário. Estrutura dos sonhos e das alucinações. Composição do Manifesto Pessoal, utilizando a ode e a rant. O Absurdismo.

7. Admiráveis Mundos Novos

Huxley. Máquinas da felicidade passiva. Contribuições para um Mundo ao Contrário.

8. Infernos

Dante. Catábase e Anábase. O Rapto de Perséfone. Mais contribuições para um Mundo ao Contrário.

9. Ilhas Bizarras

Swift. Explorando o Multiverso. Contribuições finais para um Mundo ao Contrário.

10. Sessão Final

Leitura dos trabalhos criados nas aulas.

Avaliação

Participação (20%)

Capacidade do estudante intervir de forma positiva, valorizando-se a proatividade.

Criatividade (20%)

Capacidade de encontrar soluções originais para os desafios colocados.

Exercícios de grupo (30%)

Capacidade de criar coletivamente.

Trabalho final (30%)

Qualidade do trabalho final apresentado.

Calendário

A Escola Gerador tem 3 temporadas ao longo do ano, com início em Janeiro, Abril e Outubro. As aulas decorrem sempre em horário pós-laboral, entre as 19h30 e as 22h. Consulta em gerador.eu, no artigo dedicado ao ofício, a data exata de todas as aulas.

Ofícios