

ANEXO DIGITAL 30

criação de personagem tridimensional: criaturas e monstros | ficha informativa

Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo e Ensino Secundário
RELATÓRIO DA PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA

A NARRATIVA VISUAL E A REPRESENTAÇÃO INTERPRETATIVA
O contributo das novas tendências da ilustração para o pensamento crítico nos adolescentes

UNIDADE DE TRABALHO Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS

// CRIATURAS E MONSTROS

O Homem questionou-se desde sempre sobre o que lhe era desconhecido. Personificou os seus medos e temores em figuras abstractas que povoaram desde sempre o imaginário dos povos por todo o mundo.

Estas figuras abstractas emergem de universos mitológicos*, folclóricos* ou ficcionais* e ocupam lugares determinantes na História da Humanidade. Ao longo da História podemos encontrar relatos sobre monstros, criaturas fantásticas e seres mágicos, oriundos de todas as culturas do Mundo.

* Ver glossário

GLOSSÁRIO

FICÇÃO // Construção, voluntária ou involuntária, da imaginação; criação imaginária; criação artística (literária, cinematográfica, teatral, etc.), em que o autor faz uma leitura particular e geralmente original da realidade.

FOLCLORE // Conjunto de costumes, lendas, provérbios, manifestações artísticas em geral, preservado através da tradição oral, por um povo ou grupo populacional; cultura popular.

MITO // Relato fantástico da tradição oral, geralmente protagonizado por seres que encarnam, sob forma simbólica, as forças da natureza e os aspectos gerais da condição humana; lenda; fábula.

// CRIATURAS E MONSTROS FAMOSOS...

... no folclore



Yeti (Himalaias)
Ilustração: Sanjai Bhana



Monstro do Lago Ness (Escócia)
Ilustração: Lawtence Yang



Sleepy Hollow (Alemanha)
Ilustração: Joanna Barnun

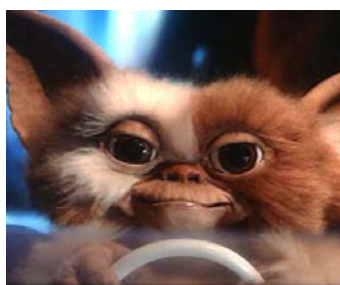
... no cinema



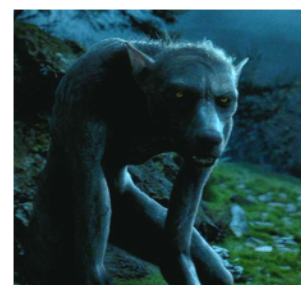
"ET, o Extra-terrestre", 1982,
Steven Spielberg



"O Senhor dos Anéis", 2001,
[Gollum]
Peter Jackson



"Gremlins", 1984,
[Gizmo]
Joe Dante



"Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban", 2004,
[Remus Lupin]
Alfonso Cuarón

... no cinema de animação



"Monstros e Companhia", 2001,
Pete Docter, Pixar



"Shrek", 2001,
A. Adamson e V. Jenson, Dreamworks



"Monstros vs Aliens", 2009,
R. Letterman e C. Vernon, Dreamworks

... na mitologia



Minotauro
Mitologia Grega



Danu (deusa da terra
da vida e da morte)
Mitologia Celta



Pégaso (cavalo alado)
Mitologia Grega



Dragão
Mitologia Chinesa

... na história da arte



"Medusa", 1596,
Caravaggio



"Adamastor", 1974,
Carlos Alberto Santos



"O Jardim das Delicias", 1500,
Hieronymus Bosch



"Os Caprichos", 1799,
Francisco de Goya

// ACTIVIDADE: "CRIATURAS E MONSTROS"

Criação de personagem tridimensional

Com base na ficha de planeamento da actividade, cria uma personagem que se insira dentro do contexto abordado nesta unidade de trabalho. Podes (e deves) inspirar o teu monstro / criatura na tua pesquisa inicial e no trabalho de outros autores mas deves usar a tua criatividade para produzir um trabalho original.

// ACTIVIDADE: “CRIATURAS E MONSTROS”

Criação de personagem tridimensional

FICHA DE PLANEAMENTO DA ACTIVIDADE

FASE 1 // PESQUISA E OBSERVAÇÃO: Realizo previamente um trabalho de **pesquisa** [nos livros, na Internet, em diálogo com os colegas e a professora]. **Observo** atentamente os elementos que caracterizam os monstros (corpo e rosto). [MATERIAL: livros, computador com Internet]



FASE 2 // REGISTOS E ESTUDOS GRÁFICOS: Começo por fazer alguns **estudos gráficos** do meu monstro. Faço **testes de cor**. É importante **planear** de início de que forma poderei concretizar o meu monstro a três dimensões! [MATERIAL: caderno gráfico, papel, lápis de grafite, lápis de cor]



FASE 3 // IDENTIDADE E NARRATIVA: Defino a **identidade** do meu monstro! Nome, idade, onde vive... Crio uma **breve narrativa** em que o meu monstro seja a personagem principal. [MATERIAL: caderno gráfico e lápis de grafite]

FASE 4 // ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO: **Planeio** a **estrutura** do meu monstro. **Selecciono** e **organizo** os materiais adequados para fazer a estrutura. **Organizo** o meu espaço de trabalho. Devo ser **cuidadoso** com a minha roupa e a dos meus colegas, bem como com o material e equipamento da escola. Devo cumprir as **regras de higiene e segurança**. [MATERIAL: arame, alicate de corte, fio de cordel, tesoura, cartão, cartolina, fita-cola]

FASE 5 // MOLDAGEM DO PAPEL: **Aplico**, alternadamente, **tiras de jornal** e **cola branca** sobre a estrutura do meu monstro. Repito as camadas entre 6 a 8 vezes, sendo que a última deve ser de cola branca. Deixo secar, pelo menos, 24 horas. Mantenho **limpo** e **organizado** o meu espaço de trabalho. [MATERIAL: tiras de papel de jornal, cola branca, pincéis]

FASE 6 // ACABAMENTO DO MONSTRO: Depois de seco, **lixo a superfície** do meu monstro com uma lixa muito fina. **Pinto** com tintas acrílicas, conforme os estudos de cor que realizei previamente. Depois de seco posso optar por aplicar pormenores que acrescentem expressividade ao meu monstro. Mantenho **limpo** e **organizado** o meu espaço de trabalho. [MATERIAL: lixa fina, tintas acrílicas, pincéis, papéis coloridos, tecidos de diferentes cores e texturas, missangas e contas, outros materiais]

