

## **ANEXO DIGITAL 31**

**CRIAÇÃO DE PERSONAGEM TRIDIMENSIONAL: CRIATURAS E MONSTROS | IDENTIDADE E NARRATIVA**

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**

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno A

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Zorg		
<b>IDADE</b>	2124 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Nova Iorque
<b>PROFISSÃO</b>	Empresa de telecomunicações		
<b>HOBBIES</b>	Passear com o filho e comer		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Salada de aranhas		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<b>TÍTULO: A HISTÓRIA DE ZORG</b>
<p>Zorg é um monstro trabalhador, que gosta de passear e de comer salada de aranhas. Como trabalha numa empresa tem de ir bem vestido, coisa que ele não gosta nada.</p> <p>Ele é casado e tem um filho que se chama Zorg, como o pai. O Zorg gosta muito da sua família e como já não tem pais, dá mais atenção à mulher e ao filho. E esta é a história do monstro Zorg.</p>

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno B

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Roki		
<b>IDADE</b>	2000 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Havai
<b>PROFISSÃO</b>	Guardião do vulcão		
<b>HOBBIES</b>	Dormir		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Sopa de lava e diamantes		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<b>TÍTULO: O MISTÉRIO DO VULCÃO HAVAIANO</b>
<p>O Havai é uma ilha de origem vulcânica no Oceano Pacífico. Todos sabem que os vulcões entram em erupção quando há um movimento das placas tectónicas, mas ninguém faz ideia do que se passa no Havai. No interior de um vulcão do Havai vive um dragão chamado Roki. Quando ele se irrita, cospe fogo tão quente e tão alto que sai do vulcão e derrete tudo pela frente. Esse dragão foi enfeitado. Ele ficou preso no interior do vulcão durante 1000 anos.</p> <p>Para passar o tempo, ele adormecia em sonos profundos que demoravam cerca de 20 anos. Quando os gases e a poluição das cidades próximas do vulcão lhe chegavam, ele acordava irritado e começava a saltar, provocando um tremor de terra. Cuspia fogo para cima, como se soprasse e tentasse afastar o fumo, fazendo com que houvesse uma erupção vulcânica.</p>

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno C

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Rufus		
<b>IDADE</b>	3091 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Canadá
<b>PROFISSÃO</b>	Jogador de Basquetebol		
<b>HOBBIES</b>	Comer e dormir		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Olhos de dragão		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<b>TÍTULO: RUFUS E O DIA DO JOGO</b>
<p>Era hoje o dia do jogo. Rufus estava muito nervoso, e quando ele está nervoso, come muito. Comia, sem parar, o seu prato favorito, olhos de dragão. Rufus, sempre a comer, estava tão nervoso que nem se apercebeu que já estava na hora do jogo. Foi a correr para o estádio: a equipa dele ia jogar com uma das melhores equipas de dragões.</p> <p>Quando chegou ao estádio, Rufus estava cheio de dores de barriga e aí percebeu que tinha comido demais. E agora, como é que ele ia jogar?</p> <p>O jogo começou. Rufus estava no meio do campo cheio de dor de barriga mas, logo na primeira parte, ele marcou um ponto.</p> <p>Ao longo do jogo, eu acho que o Rufus saiu do campo, se calhar, cinco vezes!</p> <p>O jogo acabou. Ganhámos!</p> <p>A equipa do Rufus chateou-se bastante com ele. O Rufus nunca mais ia comer olhos de dragão antes de um jogo. Aprendeu a lição!</p>

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno D

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Ren		
<b>IDADE</b>	34581 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Narniano
<b>PROFISSÃO</b>	Avariador de electrodomésticos		
<b>HOBBIES</b>	Caçar moscas, falar com os amigos no facemonstro.		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Moscas fritas com molho de codorniz		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<p><b>TÍTULO: REN, O MONSTRO CAÇADOR DE MOSCAS</b></p> <p>Ren nasceu no dia 59 de Femarço, pelas 32 horas e 64 minutos, em Narnia.</p> <p>Mudou-se para o Canadá para seguir a sua profissão. Tal como todos os monstros avariadores de eletrodomésticos, Ren foi especialmente criado para avariar eletrodomésticos. Sim, porque... alguém tinha que o fazer. A regra da coisa era mesmo não ser descoberto, por isso todos os monstros avariadores de eletrodomésticos tinham a possibilidade de se tornarem invisíveis mas apenas por trinta segundos. Ora, Ren era um monstro muito pacato e preguiçoso, nada nem ninguém o chateava.</p> <p>Passava os tempos livres a caçar moscas ou a falar com os amigos no <i>facemosntro</i>.</p> <p>Certo dia, enquanto visitava a casa de Mr. Smith para avariar o seu computador, deparou-se com um cheirinho delicioso.</p> <p>Esse cheiro vinha de um frigorífico que se encontrava cheio de comida.</p> <p>Ren não resistiu e limpou tudo... Manteiga de amendoim, morangos, iogurtes... Até a cerveja. Acontece que naquele dia, Mr. Smith tinha saído mais cedo do trabalho.</p> <p>Ora o monstro estava tão gordo, tão gordo que não conseguiu utilizar o poder da invisibilidade e acabou por ser descoberto por Mr. Smith, que pensou que era algum tipo de lobo.</p> <p>Assim, Ren teve de ser castigados por mais quinhentos anos sem comer moscas fritas com molho de codorniz, mas ficando só entre nós, a verdade é que ele continua a caçar moscas.</p>
---

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno E

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Rockus Gelatinoso		
<b>IDADE</b>	750 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Alentejano
<b>PROFISSÃO</b>	Assustar pessoas		
<b>HOBBIES</b>	Comer gelatina e ver televisão		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Gelatina		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<b>TÍTULO: O MONSTRO QUE GOSTAVA DE ASSUSTAR PESSOAS</b>
<p>Rockus Gelatinoso é um monstro que gosta de assustar pessoas. Ele diz que nem acredita que tem esta profissão porque ele gosta tanto, tanto de assustar pessoas que nem precisava de ser pago para o fazer.</p> <p>Uma vez foi assustar uma menina de dez anos e a menina assustou-se tanto que Rockus pediu a todos os santos para aquilo nunca mais voltar a acontecer. Foi a única pessoa que ele se arrependeu de assustar.</p> <p>Ele gosta muito de gelatina. Come e come e não se cansa. Consegue estar o dia inteiro a comer. É também a sua comida preferida. Ah, e falta dizer também que ele é alentejano, nasceu em Beja e quase sempre viveu lá mas depois decidiu emigrar para os Estados Unidos.</p>

<b>UNIDADE DE TRABALHO</b>	<b>Criação de personagem tridimensional: CRIATURAS E MONSTROS</b>
<b>NOME</b>	Aluno F

// Define a **identidade** do teu monstro.

<b>NOME</b>	Boo		
<b>IDADE</b>	1112 anos	<b>NATURALIDADE</b>	Inglaterra
<b>PROFISSÃO</b>	Ladrão		
<b>HOBBIES</b>	Assustar pessoas à noite; roubar		
<b>PRATO FAVORITO</b>	Cenouras		

// Cria uma **breve narrativa** em que o teu monstro seja a personagem principal.

<b>TÍTULO: A HISTÓRIA DE BOO</b>
<p>Durante anos, ocorreram roubos estranhos em toda a Grã-Bretanha, principalmente à noite. Ninguém vê o ladrão, apenas dois olhos brilhantes na escuridão do mato: é o Boo!</p> <p>Este monstro assustador alimenta-se principalmente de cenouras, que lhe dão aquele brilho esverdeado nos olhos. Ele gosta muito de coisas brilhantes e douradas que depois guarda num buraco na terra que ele escavou com o seu nariz forte e pontiagudo.</p> <p>No final do século XIX, ele já tinha recolhido tantos objetos de ouro e pedras preciosas que começou a construir um museu subterrâneo para expor o seu saque. No entanto, anos depois de ter terminado museu fartou-se de estar sempre a olhar para a mesmas coisas e quis voltar a roubar mais.</p> <p>Só que quando ele saiu à noite, ninguém se assustou, porque os olhos dele já não brilhavam. É que, com tanto trabalho a fazer o museu, ele tinha-se esquecido de comer cenouras, que faziam os seus solhos ficarem brilhantes.</p> <p>Entretanto, ele nunca mais roubou porque tem estado ocupado a plantar uma horta com cenouras.</p>