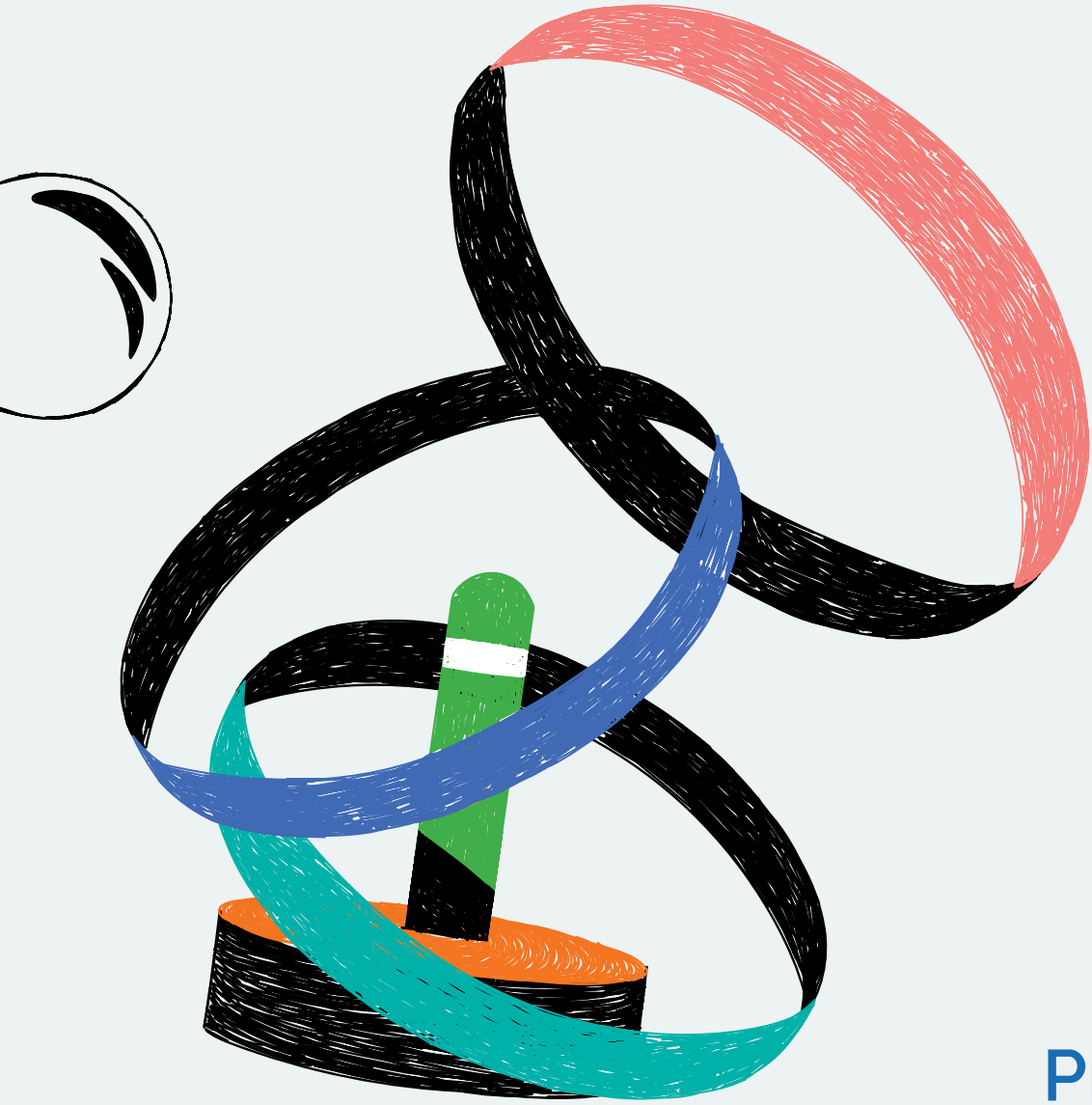
CINANIMA26

Competição Internacional
Prémio Pequeno Golfinho

CINANIMA vai às Escolas



Programa Pré-escolar

1 - O Que a Neve Leva

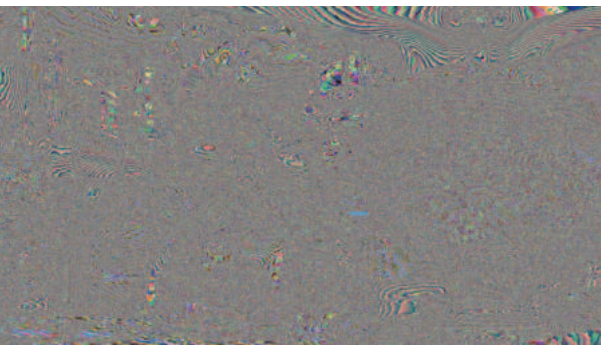
Anastasia recorda aquelas férias com o primo Grisha, quando as gargalhadas da infância foram abruptamente substituídas por despedidas apressadas, deixando para trás feridas que ainda não sararam.

> Realização: Alexandre Guitel & Maïlys Portier
> França . 0:03:35 . 2025
> Computador 2D

2 -Amigo Bailarino

A lagarta adoraria dançar com os insetos. Mas eles troçam dos seus movimentos desajeitados. Apenas o inseto mais pequeno se sente atraído pela lagarta.

> Realização: Elena Walf
> Croácia, Alemanha . 0:05:13 . 2025
> Computador 2D



3 - Shleep Corp

Dizem que contar ovelhas ajuda a adormecer. Bem-vindos à ShleepCorp, a empresa do sono, onde acompanhamos o percurso do seu melhor funcionário.

> Realização: Antoine Bourguelle, Célestine De Lamberterie, Jonatan Guillet, Victor Lesourd, Tessa Mercier, Joannie Ndongo Makongue, Daniel Nartov, Helena Pedreros, Séverine Primot, Victoria Tan
> França. 0:06:03 . 2025
> Computador 2D e 3D

4 - Uma História Solarenga

A história é sobre um esquilo ingénuo que queria que o sol brilhasse para sempre.

> Realização: Masha Rumyantseva
> Portugal, Rússia . 0:06:21 . 2026
> Computador 2D

5 - Dueto

Dois homens de mudanças. Um piano de cauda. Umas escadas muito pouco cooperantes e uma paixão que nenhum deles esperava.

> Realização: Leo Brunel
> França . 0:01:09 . 2025
> Computador 3D e 2D

6 - A Concha Silenciosa

Um corvo recém-nascido, curioso em relação ao mundo que o rodeia, cresce com um temperamento diferente dos outros jovens corvos. Gosta da sua solidão e explora tranquilamente o mundo, mas, por ser introvertido, tem dificuldade em relacionar-se com os seus semelhantes. Enquanto os outros levantam voo, questiona-se sobre a razão de não conseguir voar da mesma forma. Em vez de desistir, aprende a aceitar quem é.

> Realização: Saharnaz Sepandifard
> Países Baixos, Irão . 0:04:51 . 2025
> Computador 2D

7 - Salamandra

Numa floresta tranquila, uma salamandra solitária deseja desesperadamente fazer amigos. Um dia, algumas crianças chegam à floresta e deixam cair uma boneca. Na tentativa de a devolver, a salamandra descobre a aldeia e percebe como é difícil encontrar o seu lugar.

> Realização: Alisiia Abramova, Eglé Bauzaite, Manon Bernard Judet De La Combe, Malorie Bonnet-Ligeon, Joséphine Marie, Chloé Mialon, Léo Morin, Elisa Nativel, Emmanuel Nersisyan
> França . 0:07:19 . 2025
> Computador 3D

8 - Peixe-Nuvem

Um peixe muito pequenino navega por uma vasta cidade subaquática. Será demasiado pequeno para ver o mundo como os maiores o veem?

> Realização: Noe Garcia
> Bélgica, França . 0:05:47 . 2025
> Desenho no papel

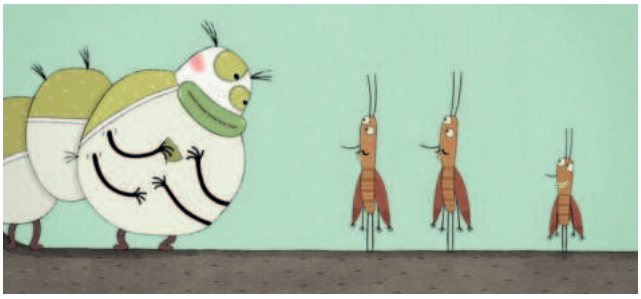
9 - Serpentear, Mão Verde x Serpentina: A Brincadeira está na Rua!

A Serpentina encomendou um tema original à banda Mão Verde (António Serginho, Capicua, Francisca Cortesão e Pedro Geraldes). A canção, intitulada «Serpentear», com letra de Capicua, é acompanhada por um videoclipe de animação produzido pelo estúdio Macedo Cannatà e animado por Gustavo Carreio e Matei Monorau. Através da canção e do videoclipe, a Serpentina pretende inspirar mais pessoas a juntarem-se ao movimento e a concretizarem a sua visão, cantando em conjunto:
«Quero uma cidade livre, para poder serpentear, saltar e dançar na rua, por onde quer que eu vá.».

> Realização: Macedo Cannatà
> Portugal . 0:01:43 . 2025
> Computador 2D

Computador 2D

A animação 2D (duas dimensões) é criada através de uma junção de desenhos, geralmente reproduzidos à velocidade de 12 ou 24 imagens por segundo. Quando estas imagens são reproduzidas em sequência e à velocidade correta, gera uma ilusão de movimento. A animação 2D tradicional é criada através de desenhos em papel feitos numa mesa de luz, ou com desenhos e pinturas em folhas transparentes de acetato. A animação 2D digital, hoje em dia utilizada mais frequentemente, é feita com mesas digitalizadoras e em programas de computador. Os desenhos - quer sejam físicos ou digitais - são depois compilados numa sequência.



Exemplos de filmes neste programa:

1 - O Que a Neve Leva
2 -Amigo Bailarino

Computador 3D

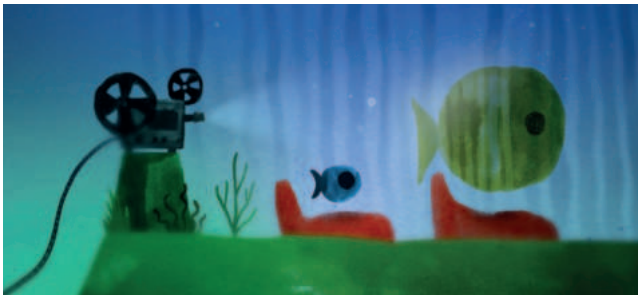
A animação 3D (três dimensões) é criada por computador, num espaço onde os personagens, objetos e cenários têm volume, ou seja, altura, largura e profundidade.
Primeiro, os elementos são construídos digitalmente, como se fossem esculturas. Depois, podem ser preparados para se movimentarem, através de um esqueleto digital que permite mexer diferentes partes do corpo, como os braços, as pernas ou a cabeça. Por fim, os elementos ganham vida através do movimento e de uma câmara virtual que capta as imagens, criando a animação. Ao contrário da animação 2D que é plana, os elementos em 3D podem ser vistos de diferentes ângulos.

Exemplos de filmes neste programa:

7 - Salamandra

Stop Motion

A animação stop-motion consiste na criação de movimento (ilusório) a partir da captação de imagens estáticas que são reproduzidas em sequência. A cada imagem, os objetos vão sendo movidos de acordo com a continuidade lógica do movimento e das ambições narrativas. Qualquer objecto físico pode ser animado, mas marionetas, figuras em plasticina e objetos do dia-a-dia são os mais frequentemente animados. Outros tipos de stop motion podem usar atores ao vivo (pixilação) ou recortes em papel, e outros objetos como plástico, tecido, cartão, areia.



Exemplos de filmes neste programa:

8 - Peixe-Nuvem

Técnicas Mistas

Muitos - talvez até a maioria - dos filmes e séries de animação atuais usam uma variedade de técnicas, tanto para encontrar uma estética única como por vezes para procurar soluções a dificuldades técnicas ou desafios de narração. Por exemplo, uma animação pode ser criada com cenários modelados em 3D como fundo, marionetas de stop motion como personagens, e depois com efeitos visuais e animação 2D desenhada por cima das animações anteriores.

Exemplos de filmes neste programa:

3 - Shleep Corp

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO

Explorar os Filmes

Antes de ver os filmes

1. Contextualizar a atividade inserida no Festival CINANIMA.

2. Perguntar aos alunos se já tinham visto filmes de animação e quais.

3. Qual é opinião sobre o que é que faz uma boa história e o que não pode faltar.

4. Despertar o olhar antes de ver o filme. Mostrar o título e a imagem e perguntar o que os alunos acham que vai acontecer.

Depois de ver os filmes

5. Convidar as crianças a exprimir sentimentos que os filmes lhes tenham provocado.

6. Descobrir qual foi a mensagem que o realizador quis transmitir com este filme.

7. Conversar sobre as diferentes técnicas de cinema de animação e que materiais utilizaram em cada filme.

8. Refletir sobre a importância da música (banda sonora). Que emoções provocam? Que reações despertam nas personagens? Mostrar o filme sem som e depois com som para perceberem a importância da música.

9. Conversar sobre situações do filme que possam acontecer na vida real.

10. Escrever uma frase sobre o que o filme ensinou ("Aprendi que…") ou explicar/desenhar a parte que gostaram mais e dizer o porquê seja escolha.

11. Convidar as crianças a desenhar uma cena que gostariam de acrescentar ao filme ou um acontecimento que poderia ter acontecido antes ou depois da história.

> Criar uma **Personagem em Plasticina**

Desafio

Criar uma personagem original em plasticina e dar-lhe vida através da imaginação. Imaginar como seria uma criatura inventada pela criança. Grande ou pequena, com muitos braços ou apenas duas pernas, com olhos grandes ou pequeninos... Na animação, tudo é possível!

Materiais

Plasticina de várias cores;
Uma base de cartão ou cartolina para apoiar a personagem;
Lápis e papel para desenhar (opcional).

Como fazer

1. Imaginar e desenhar a personagem.
Como será a personagem? Será grande ou pequena? Terá duas pernas, quatro braços ou muitas antenas? Será simpática, divertida ou misteriosa?

2. Escolher um nome.
Todas as personagens precisam de um nome. Como se vai chamar a personagem?

3. Mãos à plasticina.
Escolher as cores e começar a moldar a personagem. Podem fazer uma bola, um corpo comprido, várias pernas, braços, olhos, orelhas ou antenas, bocas, sapatos. Juntar todas as partes e experimentar as diferentes formas. Privilegiar formas simples: bolas, rolos, cilindros e pequenas formas achatadas são suficientes para construir uma personagem.

5. Apresentar a criação à turma.
Mostrar a personagem aos colegas, dizer como se chama e contar uma curiosidade sobre ela.

Partilha com o CINANIMA

Fotografe cada personagem de frente, num local bem iluminado e com boa qualidade. Pode fotografar cada criação individualmente ou juntar todas as personagens e fotografá-las em grupo.
As fotografias vão fazer parte da Galeria de Personagens do CINANIMA que vamos partilhar.

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO

Exercício Prático

> Criar um **Taumatrópio**

O que é?

O taumatrópio é um brinquedo ótico que remonta a 1824. O nome é formado pela junção das palavras gregas thaûma (maravilha) e tropos (girar). É um disco de cartolina ou cartão com uma imagem de cada lado que, ao girar a uma determinada velocidade, cria a ilusão de que as duas imagens se combinam numa só. Esta ilusão ocorre devido à persistência retiniana.

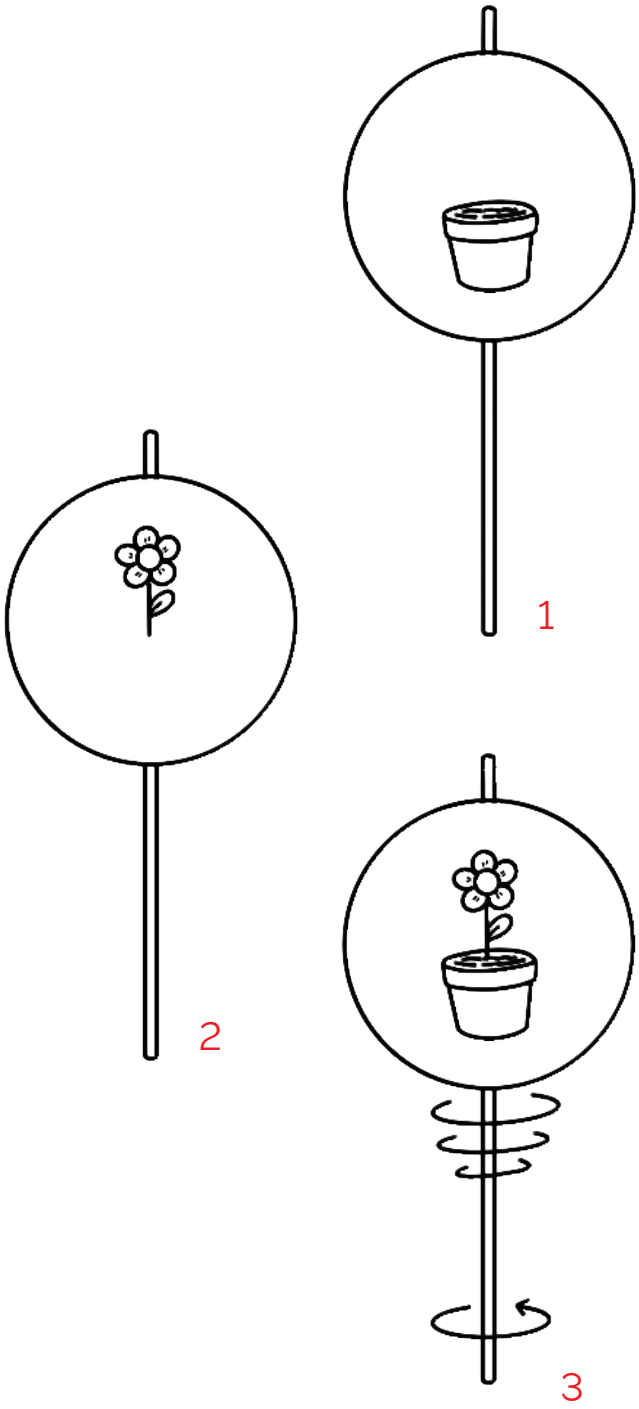
Materiais

Lápis de cor ou cera, marcadores;
Copo para molde (opcional);
Cartolina ou cartão (reutilizar uma caixa de cereais, por exemplo);
Tesoura; Cola;
Pau de espetada, palito ou palhinha de papel.

Cmo fazer

Recortar dois círculos do mesmo tamanho numa folha de cartolina ou num cartão. Para traçar o círculo pode ser utilizado um copo como molde. Os desenhos devem ser divididos em duas partes e cada parte desenhada de um lado do cartão.
Exemplos: um pássaro e um ninho, uma maçã inteira e uma maça com dentadas, um vaso e uma flor, uma aranha e uma teia, uma árvore sem folhas e a mesma árvore com folhas e flores... Colar os dois círculos um ao outro com um pau de espetada entre eles. Os desenhos devem ficar virados para o lado de fora.

GIRAR E VER A MAGIA A ACONTECER!

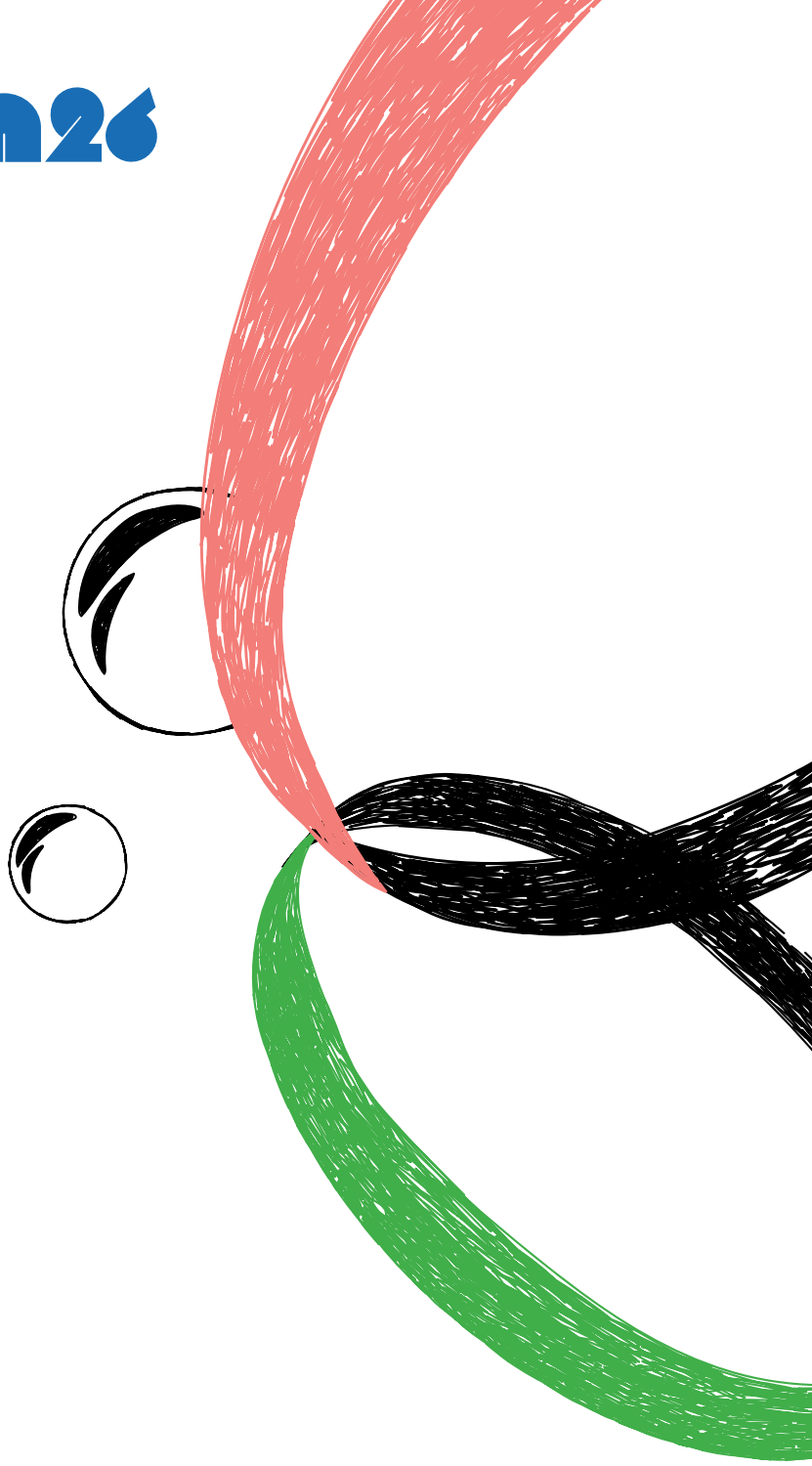


cinanima26

50º Festival Internacional
de Cinema de Animação
de Espinho

50th International Animated
Film Festival of Espinho

6 | 22 NOV
Espinho Portugal



Organização

Nascente
Cooperativa de Ação Cultural

MUNICÍPIO DE ESPINHO

Apoio Financeiro

ICA INSTITUTO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL

REPÚBLICA PORTUGUESA
CULTURA, JUVENTUDE E DESPORTO

Creative Europe
MEDIA

Apoio

PNC PLANO NACIONAL DE CINEMA

Plano Nacional das Artes