CINANIMA26

Competição Internacional
Prémio Pequeno Golfinho

CINANIMA vai às Escolas

Programa 1º Ciclo

1 - Ida e Volta

No primeiro dia de inverno, dois pequenos arminhos têm de aprender a adaptar-se ao novo ambiente, trocando a pelagem de verão pela de inverno. Mas o que acontece quando, para além da dificuldade de aprender a mudar, a intervenção humana vem complicar ainda mais as coisas?

> Realização: Lucia Bulgheroni & Michele Greco
> Itália . 0:09:18 . 2025
> Marionetas, Recortes, Computador 3D

2 - Bookwyrms

Uma jovem escritora é conduzida por vários mundos fantásticos dos livros por uma ideia sua que ganha vida. Ao longo desta viagem, confronta-se com os altos e baixos do processo criativo e descobre que, por vezes, é preciso saber deixar ir para conseguir seguir em frente.

> Realização: Mona Joana Gassner, Jessica Eugster, Cheyenne Klossner, Benjamin Gilli
> Suiça . 0:05:13 . 2025
> Computador 2D e 3D

3 - Bolas de Fero

Bem-vindos à final do maior torneio de petanca de todos os tempos! Os dois finalistas enfrentam-se num duelo épico pelo título supremo.

> Realização: Enzo Alvarado, Manon Barco, Lina Bentebal, Pierre Clerc, Hugo Girardey, Matthias Guillou, Elise Lambert, Anaïs Poujol, Belen Serna, Matthieu Touktah
> França. 0:04:54 . 2025
> Computador 2D e 3D

4 - A Cadeira do Castigo

Um pequeno pinguim traquinas, que se porta mal à mesa, é mandado para a cadeira do castigo — e não demora muito até ter companhia.

> Realização: David Andrew Johnson
> Reino Unido . 0:07:14 . 2025
> Marionetas

5 - Aceleração

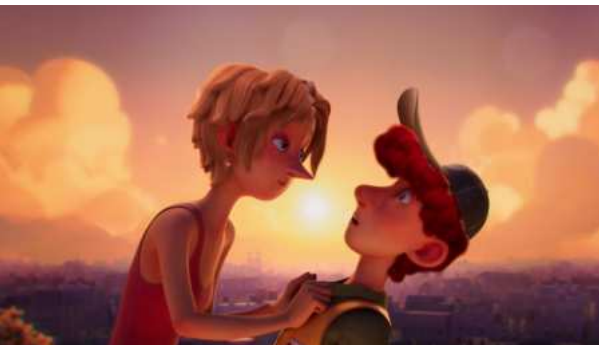
Num dia de inverno com neve, um rapaz recebe uma bicicleta nova e não resiste a dar uma volta. Enquanto pedala, a sua imaginação leva-o muito para além do pátio, transformando o passeio numa série de aventuras cada vez mais mirabolantes. A realidade aguarda, silenciosamente, pelo momento em que a fantasia chega ao seu limite.

> Realização: Stepan Crani
> Moldávia . 0:03:03 . 2026
> Computador 2D

6 - O Pássaro Feral

No coração da selva, num enorme aviário, decorre um animado baile de máscaras onde os disfarces de pássaro são obrigatórios. Léandro, um dos convidados, sente-se sufocado pela agitação da festa e decide apanhar um pouco de ar na varanda da sua gaiola de vidro. É então que um misterioso pássaro lhe rouba a máscara. Desmascarado contra a sua vontade, Léandro parte em busca do objeto roubado e aventura-se pela densa selva. Ao longo do caminho, à medida que se vai libertando de todos os seus artifícios, descobre uma versão mais autêntica de si próprio e acaba por transformar-se num pássaro.

> Realização: Maxime Le Toullec
> França . 0:02:15 . 2025
> Computador 2D



7 - Quebra-Corações

Grégoire, funcionário da Câmara Municipal de Paris, faz tudo o que está ao seu alcance para preservar a Pont des Arts, cortando os cadeados do amor que ameaçam o monumento. Sophie, uma verdadeira romântica, está determinada a proteger estes célebres símbolos do amor eterno, que se tornaram parte da alma da cidade. Aquilo que ambos julgavam estar a proteger poderá ser precisamente o que os fará perder o equilíbrio. Mas, juntos, descobrirão que o amor é capaz de curar até os corações mais partidos...> Realização: Inès Moussard, Antoine Genza, Ilian Belkilani, Sam Ripart, Alexandre Julhe, Camille Duvere

> França . 0:06:00 . 2025
> Computador 3D

8 - A Corrida da Amizade

Começa uma corrida para finalmente descobrir quem é mais rápido: a Tartaruga ou a Lebre. Ambas partem confiantes na vitória, mas, a meio do percurso, caem num poço fundo e escuro. A Lebre tenta trepar pelas paredes lamacentas, enquanto a Tartaruga escava à procura de uma saída, mas sem sucesso. Percebem então que só unindo forças conseguirão escapar do poço. A rivalidade inicial transforma-se em amizade quando, graças ao esforço conjunto, conseguem encontrar uma saída.

> Realização: Dean Hamer
> Croácia . 0:07:09 . 2026
> Recortes, Objetos animados

9 - Rumo à Floresta

Num tranquilo estúdio de stop-motion, um pequeno macaco abre os olhos. Tudo à sua volta parece estar congelado. No ecrã de um computador, surge uma selva luminosa, distante, quase viva. Com dois companheiros, começa a construir a sua própria selva, usando tudo o que conseguem encontrar. Uma selva moldada pela imaginação, a sua única forma de escapar.

> Realização: Antonin Niclass
> Suiça . 0:09:55 . 2026
> Marionetas

10 - 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:

5 - Aceleração

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 - Quebra-Corações

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:

9 - Rumo à Floresta

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:

8 - A Corrida da Amizade

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.

Exercício Prático

> 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? Qual vai ser a sua forma, tamanho, cores e características?

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.

4. Experimentar representar diferentes emoções da personagem: alegria, tristeza, surpresa, medo ou zanga. Como podem transmitir cada emoção através dos olhos, da boca e da postura?

5. Inventar uma pequena história.
Imaginar que a personagem vai entrar num filme de animação. Onde vive? O que procura? Qual é o seu maior desejo ou desafio? Que aventura poderá viver?

6. Apresentar a criação à turma.
Mostrar a personagem aos colegas, dizer como se chama e contar a sua história.

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.

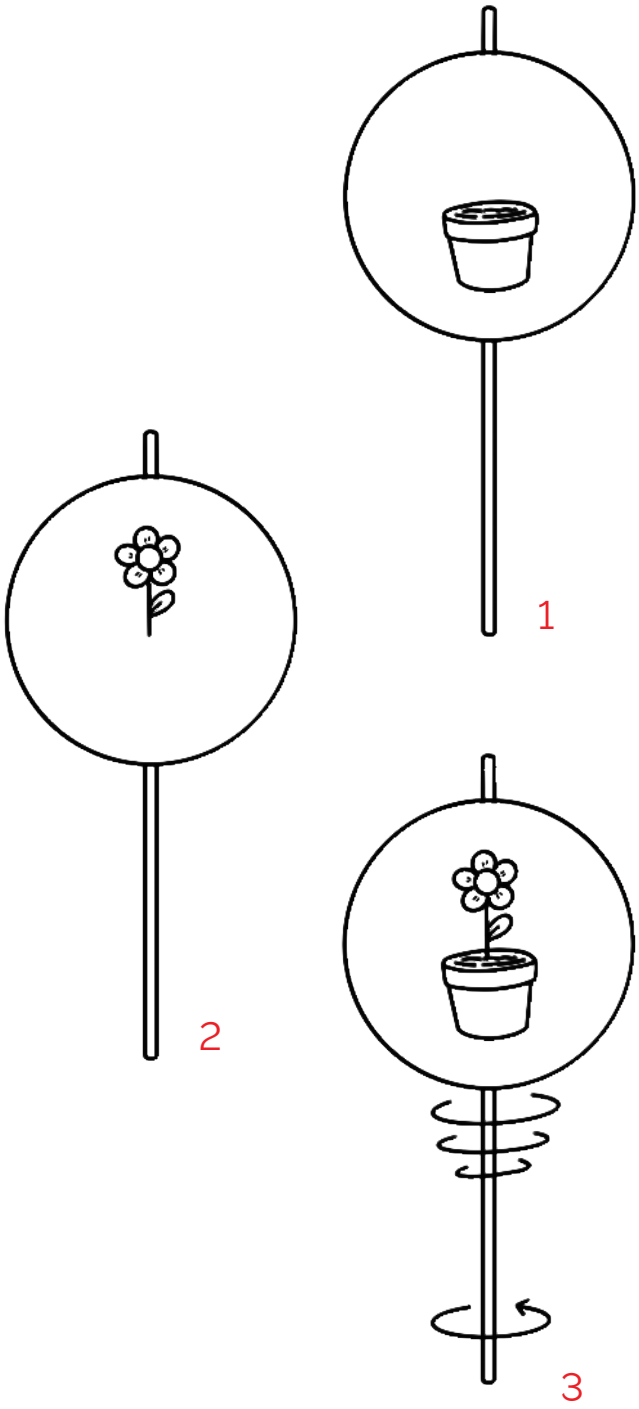
Materiais

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!

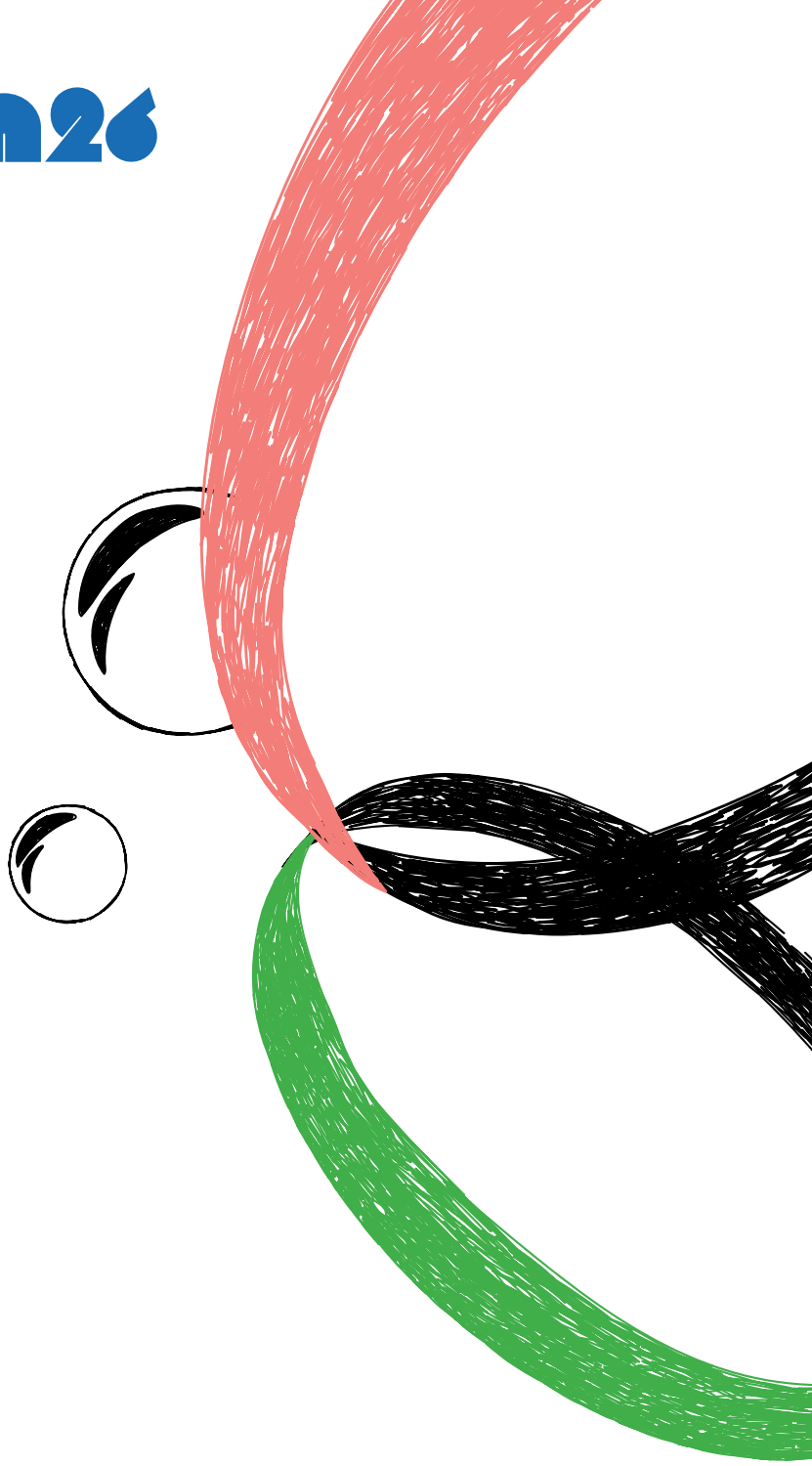


cinanima26

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