CINANIMA26

Competição Internacional
Prémio Pequeno Golfinho

CINANIMA vai às Escolas

Programa
2º e 3º Ciclo

1 - Numa Floresta Longínqua: A Maçã da Discórdia

Durante um passeio matinal, um ouriço-cacheiro encontra uma bela maçã vermelha. Leva-a para a entrada da sua toca e começa a reorganizar o interior da sua casa. Entretanto, um esquilo depara-se com a bonita maçã. Os dois amigos entram numa discussão sobre a quem pertence realmente o fruto. Decidem então pedir a opinião dos restantes habitantes da floresta. Desiludidos com a indecisão do coelho e com a ganância do urso, partem à procura do sábio mocho para lhes pedir conselho. Este depressa percebe que se trata de uma maçã da discórdia, na qual se enraizou um vestígio de maldade, e acaba por conseguir expulsar essa influência maligna. Da maçã resta muito pouco, mas o ouriço-cacheiro e o esquilo ficam radiantes por verem que a sua amizade resistiu a uma difícil prova.

> Realização: Timon Leder
> Croácia, Eslovénia . 0:08:45 . 2026
> Computador 2D

2 - Timosha

No mundo feliz e tranquilo do ouriço-cacheiro Timosha, a paz é subitamente interrompida. A sua vida nunca mais será a mesma e vê-se obrigado a abandonar o conforto da sua casa. Conseguirá Timosha compreender e aceitar esta mudança? Esta é uma história sobre aqueles que foram forçados a deixar os seus lares e a recomeçar a vida noutro lugar.

> Realização: Elena Malenkina
> Alemanha . 0:11:20 . 2025
> Computador 2D

3 - Filho Troféu

Um assalto desastrado termina num embaraçoso reencontro familiar quando o ladrão é desmascarado e se revela ser o filho falhado da vítima, transformando um momento de reconciliação sincera numa caótica destruição da casa.

> Realização: Uri Lotan, Eli Rabinovich, Maor Fridman
> Grécia . 0:04:00 . 2026
> Computador 3D

4 - Abril

April é uma bruxa que está a preparar uma festa de aniversário surpresa para a sua namorada, Liz. Infelizmente, Limón, o gato da namorada, tem outros planos. Movido pelos ciúmes, fará tudo para estragar a festa e atormentar April, que tentará detê-lo com a sua magia, acabando apenas por piorar a situação. Só quando o caos se instala é que Limón percebe que foi longe demais.

> Realização: Carmen Meitín Moreno, Corona Alonso Rebaque
> Espanha . 0:07:00 . 2026
> Computador 2D

5 - Miúda Cabra – Não Tenho Medo de Cabra Alguma

Gigi, Saige e Sully partem numa caça aos fantasmas para descobrir se o lendário espírito assombrado de Goodenough é real ou apenas uma lenda.

> Realização: Krystal Georgiou, Lauri Saunders, Matthieu Giner
> Bélgica, França, Irlanda . 0:13:00 . 2026
> Computador 2D

6 - Quão Espertos são os Corvos?

Numa das fábulas de Esopo, um corvo procura água. Avista um cântaro, mas a água no seu interior está fora do seu alcance. Então, começa a deixar cair pequenas pedras para dentro do recipiente. Uma a uma, as pedras fazem subir o nível da água, até que o corvo consegue finalmente matar a sede. Este é apenas um dos muitos exemplos fascinantes da inteligência dos corvídeos. Katharina Brecht explora o que torna esta ousada e engenhosa família de aves canoras tão extraordinariamente inteligente.

> Realização: Irida Zhonga
> Grécia . 0:04:49 . 2025
> Computador 2D

7 - O Avô na Gaveta

Um avô conta ao neto a história secreta dos insetos do jardim, uma memória mágica destinada a ficar esquecida numa gaveta.

> Realização: Axel Wehbeh, Ludmilla Cheklit
> França . 0:05:16 . 2025
> Computador 2D

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

Para reforçar esta mensagem, a Serpentina encomendou um tema original à banda Mão Verde (António Serginho, Capicua, Francisca Cortesão e Pedro Geraldes). A canção, "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 música e do videoclipe, a Serpentina espera inspirar mais pessoas a juntarem-se a este movimento e a dar vida à sua visão, cantando em conjunto:

"Quero uma cidade livre, para me poder serpentear, saltar e dançar na rua, por onde quer que vá."

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

Computador 2D

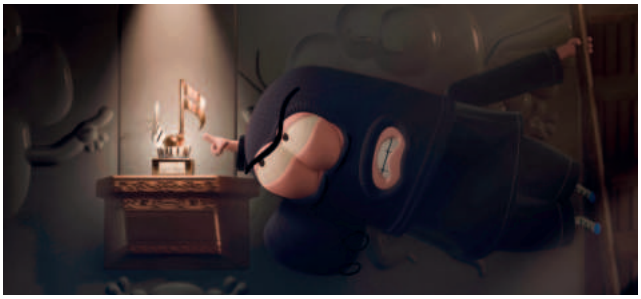
A animação 2D (duas dimensões) é criada através de uma junção de desenhos, geralmente reproduzidos à velocidade de 12 ou 24 imagens por segundo. Quando estas imagens são reproduzidas em sequência e à velocidade correta, gera uma ilusão de movimento. A animação 2D tradicional é criada através de desenhos 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.

Exemplo neste programa:

1 - Numa Floresta Longínqua: A Maçã da Discórdia

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.



Exemplo neste programa:

3 - Filho Troféu

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:

9 - Rumo à Floresta (1º ciclo)
12 - O que é, é agora (secundário)

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:

1 - Ida e Volta (1º ciclo)
3 - HUM (Secundário)

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 os alunos a exprimir sentimentos que os filmes lhes tenham provocado, o que mais os marcaram e porquê.

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. Procurar identificar símbolos ou metáforas. Procurar imagens, objetos ou acontecimentos que possam representar ideias ou sentimentos. O filme transmite alguma mensagem para além daquilo que vemos?

11. Pedir aos alunos que escolham um filme e que criem um fim alternativo ou continuem o argumento. Perceber como a partir de um mesmo filme se constroem narrativas diferentes.

12. Desafiar os alunos a escrever uma pequena crítica ao filme, apresentando a sua opinião, os aspetos que mais os marcaram e os motivos pelos quais recomendariam (ou não) a sua visualização.

Exercício Prático

> Criar o **cartaz da tua história**

Materiais

Papel ou cartolina;
Lápis e marcadores;
Revistas e jornais para recortar;
Tesoura e cola;
Computador (opcional)

Como fazer

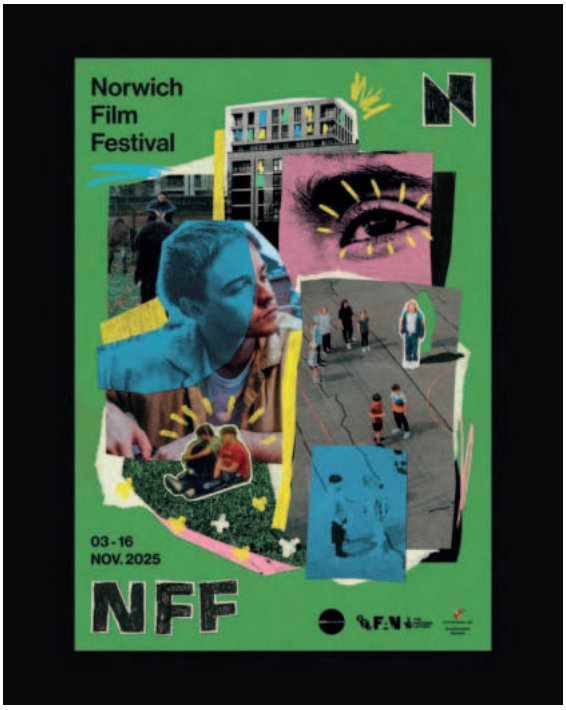
1. Inventar uma história.
Imaginar uma história que gostariam de ver transformada num filme de animação. Pode ser uma aventura, uma comédia, uma história de ficção científica ou uma viagem a um mundo imaginário. Aqui podem explorar os tipos de filmes e o que caracteriza cada um. Difinir quem são as personagens, onde acontece a ação e qual é o principal desafio.

2. Escolher um título utilizando recursos expressivos.
Dar um nome a cada história. O título deve despertar a curiosidade e dar algumas pistas sobre o que vamos encontrar. Sugerimos explorar os recursos expressivos (figuras de estilo) consoante o nível de ensino. Ex: "Tic-tac, tic-tac"; "A vida é uma viagem".

3. Criar a imagem principal.
Desenhar ou construir uma imagem que represente a história. Podem utilizar ilustração, colagens, fotografias ou uma combinação de diferentes técnicas.

4. Construir o cartaz.
Organiza os elementos no papel: título, imagem principal e outros detalhes que considerem importantes. Escolher as cores e os tipos de letra que melhor representam o ambiente da história.

5. Apresentar a criação à turma.
Mostrar o cartaz à turma e o título. Os colegas podem tentar adivinhar a história através do título e das imagens. Depois, contar um pouco sobre a história que cada um inventou. Explicar as escolhas visuais e de que forma o cartaz transmite a ideia do filme.



Partilha com o CINANIMA

Fotografe cada cartaz, num local bem iluminado e com boa qualidade. As fotografias vão fazer parte da Galeria de Cartazes do CINANIMA que vamos partilhar.

> Criar o Fenacistoscópio

O que é?

Do grego espectador ilusório, é um dispositivo inventado por Joseph Plateau para demonstrar a sua teoria da persistência na retina em 1829. Consiste em vários desenhos de um mesmo objeto, em posições ligeiramente diferentes, distribuídos por uma placa circular lisa. Quando essa placa gira em frente a um espelho, cria-se a ilusão de uma imagem em movimento. Pouco depois da sua invenção, Plateau descobriu que o número de imagens para criar uma ilusão de movimento ótica era 16, o que posteriormente utilizariam os primeiros cineastas usando 16 fotogramas por segundo para as primeiras películas. Quanto às imagens para o teu fenacistoscópio, tu é que decides o que queres desenhar.

Materiais

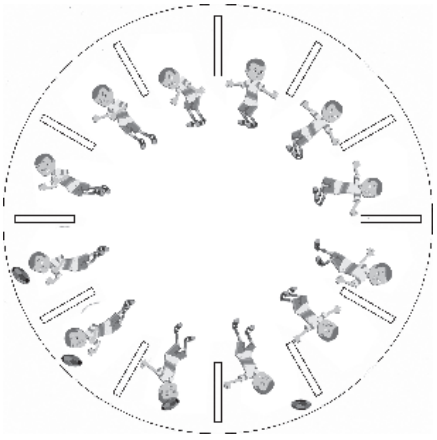
Compasso; cartolina branca; cartolina preta; atache, palito de espeta-da ou lápis para o eixo central; régua ou esquadro; tesoura e x-ato; marcadores ou lápis; cola;

Como fazer

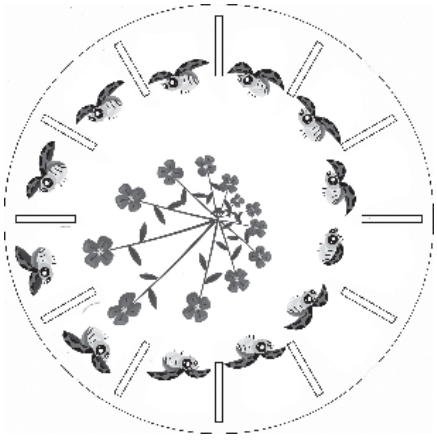
Passo 1: Com o compasso faz duas circunferências, uma na cartolina branca e e outra na cartolina preta, com 25 cm de diâmetro e recorta.
Passo 6: O círculo preto cola num dos lados do círculo branco.
Passo 2: Com o compasso ou um lápis, faz um pequeno furo no centro — vai servir de eixo para o palito.
Passo 3: Usa a régua para dividir o círculo branco em 8 a 12 partes iguais (como se fosse uma pizza), fazendo passar pelo centro uma reta horizontal, uma vertical e diagonais.
Passo 4: Corta 8/12 ranhuras junto às linhas desenhadas, com 4 cm de comprimento cada, perto da borda do disco.
Passo 5: Faz uma ilustração repetida em cada divisão de modo a sugerir movimento. Cada ilustração é igual à anterior, mudando um detalhe em cada imagem. Nas últimas posições, a personagem volta à primeira posição. O movimento é cíclico, o que quer dizer que começa e acaba na mesma posição.

Segura o disco de forma que a face desenhada fique voltada para o espelho e a face preta para ti, espreita por uma das ranhuras. Fixa o olhar no espelho e roda o disco continuamente. Diverte-te a ver os teus desenhos a mexerem-se!

1



2



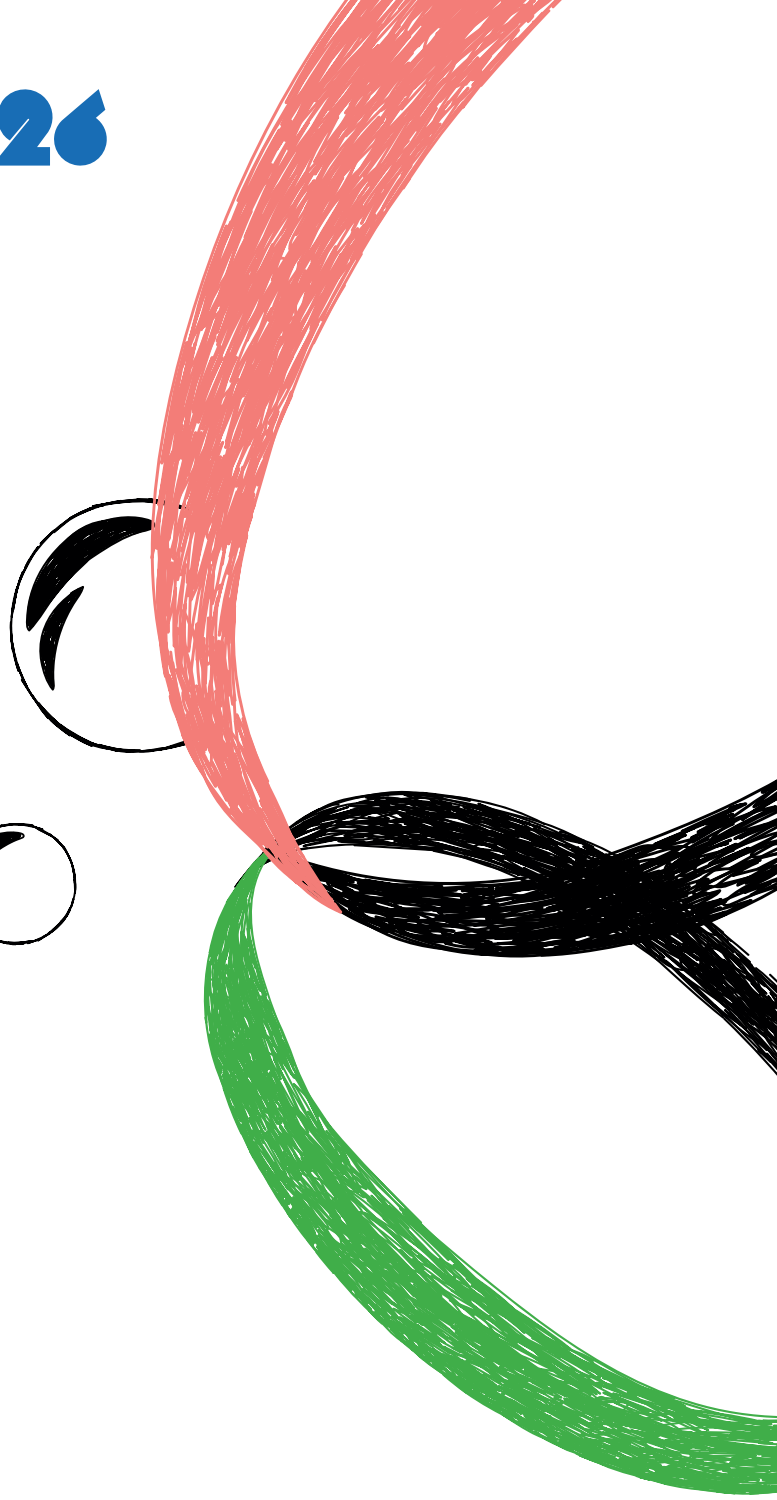
3

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