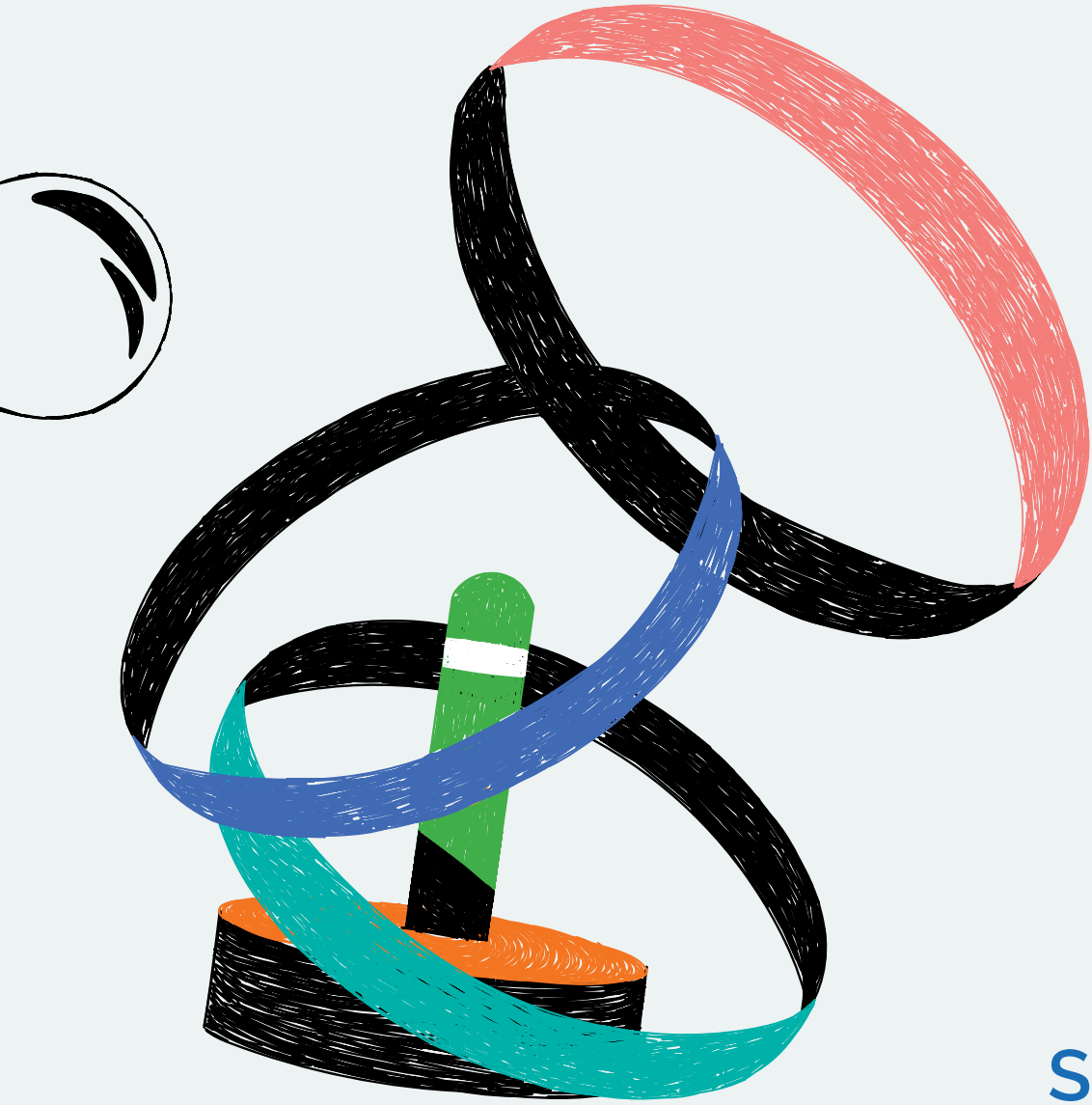
CINANIMA26

Competição Internacional
Prémio Pequeno Golfinho

CINANIMA vai às Escolas



Programa Secundário

1 - Reino

A cantora belga Marie Warnant quis colaborar com a Camera-etc e Simon Medard na criação do videoclipe de Règne, o primeiro tema a ser lançado do seu novo álbum. A artista trouxe consigo livros de que gosta e que serviram de grande inspiração ao animador.

> Realização: Simon Medard
> Bélgica . 0:04:47 . 2025
> Recortes

2 -Perdidos e Achados

Ella trabalha no balcão de perdidos e achados de uma grande estação de comboios. Todos os dias, recolhe os objetos esquecidos e guarda-os no seu posto. À primeira vista, parecem apenas um conjunto aleatório de objetos — livros, carteiras e outros pertences. Mas o que ninguém sabe é que Ella está a criar algo extraordinário com estes objetos perdidos.
Num mundo marcado pela pressa e pela eficiência, haverá ainda alguém disposto a parar por um instante e deixar-se maravilhar?

> Realização: Mieke Woestenburg
> Países Baixos . 0:02:45 . 2025
> Computador 3D

3 - HUM

Uma curta-metragem de animação stop motion, divertida e conduzida pelo som, sobre o processo criativo: desde a primeira faísca, passando pelo estado de fluxo, até à ideia perfeita, e ao que vem depois, acompanhada por um coro invulgar.

> Realização: Milán Kopasz
> França . 0:02:53 . 2026
> Computador 2D e 3D

4 - Dança dos Espíritos

Matei, um jovem pastor que vive nos arredores de uma localidade na Roménia, encontra mais conforto junto das suas ovelhas do que na companhia do pai, alcoólico e abusivo. Mas, quando começa a reproduzir a violência do pai, Matei vê-se confrontado com uma pergunta: «Quem sou eu?»

> Realização: Andreea-Lorena Florea
> Reino Unido . 0:06:26 . 2026
> Desenho no papel

5 - Sob a Torre

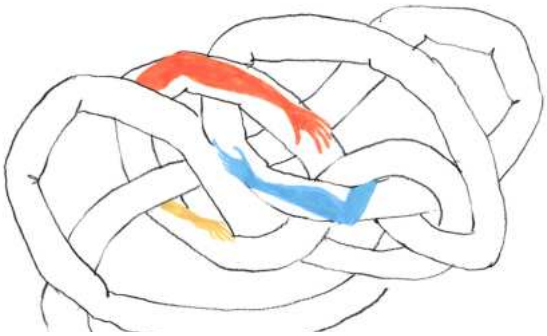
Os habitantes da aldeia constroem a torre do seu líder, que se afunda constantemente na areia. Esta construção sisífica só é interrompida por uma tragédia fatal, que os obriga a escolher entre perpetuar o ciclo ou aventurar-se pelo desconhecido. No entanto, falta-lhes a vontade necessária para uma verdadeira mudança e, por isso, desviam a sua revolta do governante para um falso inimigo.

> Realização: Vojtěch Cielecký
> Chéquia . 0:08:49 . 2026
> Computador 2D

6 - Marselha

Em Marselha, Tareq, um jovem imigrante argelino, enfrenta o seu maior medo: saltar das calanques. Ao lado dos seus amigos e de uma bola misteriosa, embarca numa aventura poética no coração da cidade focense.

> Realização: Wassim Bekhtaoui, Léa Beraud, Romeo Costa, Yanis Graça, Bryan Kacioui, Loubna Khider
> França . 0:07:02 . 2025
> Computador 3D



7 - Desdobrar

Misfolding significa «dobrar-se numa forma tridimensional incorreta, geralmente não funcional». Estas animações baseiam-se em desenhos a lápis que fiz pouco antes de adormecer. À medida que o sono se apoderava de mim, com os desenhos espalhados à volta da cama, os lençóis pareciam engolir-me.

> Realização: Soetkin Verstegen
> Bélgica . 0:05:14 . 2026
> Desenho no papel

8 - Processo

Conhecido pela sua excentricidade e pelo bigode excecionalmente comprido, o artista Felix Ambrosious Delacroix III é questionado sobre o segredo por detrás do seu autorretrato. Segundo explica, é fundamental começar a trabalhar na véspera do prazo de entrega, depois de apenas duas horas de sono e doze chávenas de café. Mas e se a obra criada continuar a não corresponder às expectativas? Bem, nesse caso, resta abandonar toda a esperança, encolher-se sobre si próprio e dar início... a uma performance.

> Realização: Barbara Szczerbanowska
> Polónia . 0:02:35 . 2026
> Computador 2D

9 - A Evolução De Um Ato Heroíco

Um pequeno verme olha pela janela e vê um avião a lançar uma bomba sobre a cidade. A sua ação, aparentemente insignificante, desencadeia um efeito dominó de situações caóticas e cómicas que acabam por salvar a cidade, tornando-o num herói inesperado e desconhecido.

> Realização: Tara Klepac
> Croácia . 0:04:23 . 2026
> Computador 2D

10 - TEMPO

TIME é uma curta-metragem de animação distópica, sombria e caprichosamente surreal, que se desenrola através de vinhetas fragmentadas onde várias personagens se cruzam — cada uma presa ao seu próprio ritmo temporal.
Do movimento aparentemente interminável de uma ampulheta ao ritmo frenético de um trabalhador que tenta fazer várias tarefas em simultâneo, o filme constrói um mosaico surreal sobre as diferentes formas como o tempo é percecionado, prolongado, fragmentado e consumido.

> Realização: Robert Löbel, Max Mörtl
> Alemanha . 0:05:42 . 2025
> Plasticina, Objetos animados, Computador 2D

11 - Natureza-Morta

Num ecrã dividido, desenrolam-se duas narrativas paralelas e contrastantes. O mundo da arte e o universo do quotidiano estão intrinsecamente ligados e, ainda assim, profundamente distantes. Um par de mãos que trabalha incansavelmente dentro de casa vai desaparecendo, enquanto uma pintura, exposta silenciosamente num museu, ganha fama.

> Realização: Lara Jaydha
> Bélgica, Irlanda, Portugal . 0:05:35 . 2025
> Computador 2D

12 - O que é, é agora

Um restaurante para aves, situado num banco de areia no Mar de Wadden, vive ao ritmo das marés. Todos os visitantes comem e são comidos, até que um único passo vem perturbar todo o equilíbrio.

> Realização: Jikke Lesterhuis
> Países Baixos . 0:02:15 . 2025
> Marionetas, Objetos animados

13 - Ama-me com Ternura

Um homem introvertido, emocionalmente ligado ao seu aspirador, aventura-se no mundo dos encontros online. Depois de uma série de encontros falhados, acaba por descobrir que a tecnologia, em vez de aproximar as pessoas, muitas vezes as afasta e que a verdadeira proximidade pode ser encontrada no lugar mais inesperado.

> Realização: Betina Bożek
> Polónia . 0:05:00 . 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:

8 - Processo

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:

6 - Marselha

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.

Exemplo neste programa:

12 - O que é, é agora

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.

Exemplo neste programa

3 - HUM

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO

Explorar os Filmes

Antes de ver os filmes

1. Contextualizar a atividade inserida no Festival CINANIMA.

2. Perguntar aos alunos que filmes de animação é que já viram.

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.

5. Perceber se os filmes de animação têm ou não o mesmo impacto se fossem em imagem real.

Depois de ver os filmes

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

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

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.

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO

Exercício Prático

> Criar um **storyboard**

O que é?

Um storyboard é uma ferramenta utilizada no cinema e na animação para planear visualmente uma história antes de esta ser filmada ou animada. É uma espécie de banda desenhada que representa, através de uma sequência de desenhos, os principais momentos de um filme. Cada imagem corresponde a uma cena ou a um momento da ação e ajuda a perceber o que acontece, em que ordem e como será apresentado ao espectador. Para além dos desenhos, um storyboard pode incluir pequenas descrições da ação, diálogos, movimentos das personagens, movimentos de câmara e tipos de planos. O storyboard permite visualizar o filme antes de começar a produzi-lo e perceber se a história funciona e se todas as cenas estão ligadas.

Como fazer

1. Imaginar uma história.
Pensar numa situação que possa ser contada num pequeno filme de animação. Pode ser uma aventura, um encontro inesperado, uma transformação ou um acontecimento invulgar. Definir quem é a personagem principal, onde acontece a história, o que acontece e como termina.

2. Dividir a história em momentos.
Organizar a ação em 6 a 8 momentos importantes. Cada momento será representado por uma imagem no storyboard. Pensar no que o espectador precisa de ver para compreender a história.

3. Desenhar as cenas.
Em cada quadrado, desenhar o que acontece nesse momento. Não é preciso fazer desenhos muito elaborados: utilizar formas simples, setas e pequenos apontamentos para representar movimentos.

4. Acrescentar informações.
Por baixo de cada imagem, indicar o que está a acontecer (ação), qual é o plano que vemos (plano geral, plano médio ou grande plano) e qual é o movimento do objeto ou personagem.

5. Rever a sequência.
Observar todos os quadrados pela ordem, perceber se a história é compreensível, se as ações estão ligadas ou se falta algum momento importante.

6. Partilhar com a turma.
Apresentar o storyboard à turma e explicar as escolhas. Será que os colegas conseguem perceber a história apenas através das imagens?

Dica: Um bom storyboard não precisa de desenhos perfeitos. O mais importante é conseguir comunicar visualmente uma ideia e perceber como cada imagem se liga à seguinte.

STORYBOARD

Título: _____

Nomes: _____ Turma: _____

1

Ação:

2

Ação:

3

Ação:

4

Ação:

5

Ação:

6

Ação:

> Criar uma **animação em Stop Motion**

O que é?

O Stop Motion é uma técnica de animação que permite dar vida a objetos, personagens ou materiais que não se movimentam por si próprios. A técnica consiste em fotografar um elemento várias vezes, alterando ligeiramente a sua posição entre cada fotografia. Quando as imagens são reproduzidas em sequência e a uma determinada velocidade, criam a ilusão de movimento. Este efeito está relacionado com a forma como o nosso sistema visual perceciona uma sequência rápida de imagens, dando a sensação de movimento contínuo. O Stop Motion pode ser realizado com diferentes materiais e objetos, como plasticina, recortes de papel, brinquedos, objetos do quotidiano ou até pessoas.

Como fazer

Para criar uma animação em Stop Motion, é necessário um equipamento de captação de imagem (máquina fotográfica, telemóvel ou tablet), um objeto ou personagem para animar e uma aplicação ou programa de edição.

1. Planear a animação.
Antes de começar, imaginar o que vão animar. Pensar numa pequena ação ou história e definir os principais momentos da sequência. Podem fazer um pequeno storyboard para organizar as ideias.

2. Preparar o cenário.
Escolher o espaço onde vai decorrer a animação e organiza os elementos que vais utilizar. Procurar manter a iluminação constante e fixar a câmara num suporte ou tripé, evitando qualquer movimento durante a captação.

3. Fotografar o movimento.
Colocar o objeto na posição inicial e tirar uma fotografia. Alterar ligeiramente a sua posição e fotografar novamente. Repetir este processo até completar a ação. Quanto menores forem as alterações entre fotografias, mais suave será o movimento.

4. Montar a animação.
Importar as fotografias para uma aplicação de Stop Motion e organizá-las pela ordem em que foram captadas ou utilizar de início a aplicação. Define a velocidade de reprodução e observar o resultado. Podem acrescentar música, efeitos sonoros, títulos ou outros elementos.

STOP MOTION STUDIO

O Stop Motion Studio é uma aplicação que permite criar animações através da captação e organização sequencial de fotografias. Disponível para dispositivos móveis e computadores, oferece ferramentas para fotografar, editar e reproduzir as sequências de imagens. A aplicação permite controlar a captação de cada imagem, visualizar a fotografia anterior como referência para o movimento seguinte (onion skin), ajustar a velocidade de reprodução e acrescentar elementos sonoros e visuais. A versão gratuita disponibiliza as funcionalidades essenciais para experimentar a técnica e criar pequenas animações.

Desafio: 10 segundos de animação

Criar uma animação com uma duração aproximada de 10 segundos, utilizando a técnica Stop Motion.

Regras do desafio:
- Utilizar pelo menos dois elementos ou objetos diferentes;
- Criar storyboard de uma ação com princípio, desenvolvimento e fim;
- Explorar pelo menos uma transformação ou movimento inesperado;
- Acrescentar um título à animação;

Conceitos importantes a considerar

Onion Skin (Pele de Cebola)
É uma ferramenta que permite visualizar, de forma transparente, a imagem anterior enquanto se prepara a seguinte. Ajuda a controlar o deslocamento dos elementos e a manter a continuidade do movimento.

FPS (Frames Per Second)
Representa o número de imagens reproduzidas por segundo. Por exemplo, uma animação a 12 FPS utiliza 12 imagens por cada segundo de reprodução.

Continuidade e estabilidade
A posição da câmara, a iluminação e os elementos do cenário devem manter-se consistentes. Pequenas alterações involuntárias podem provocar oscilações ou irregularidades na animação.

Partilha com o CINANIMA

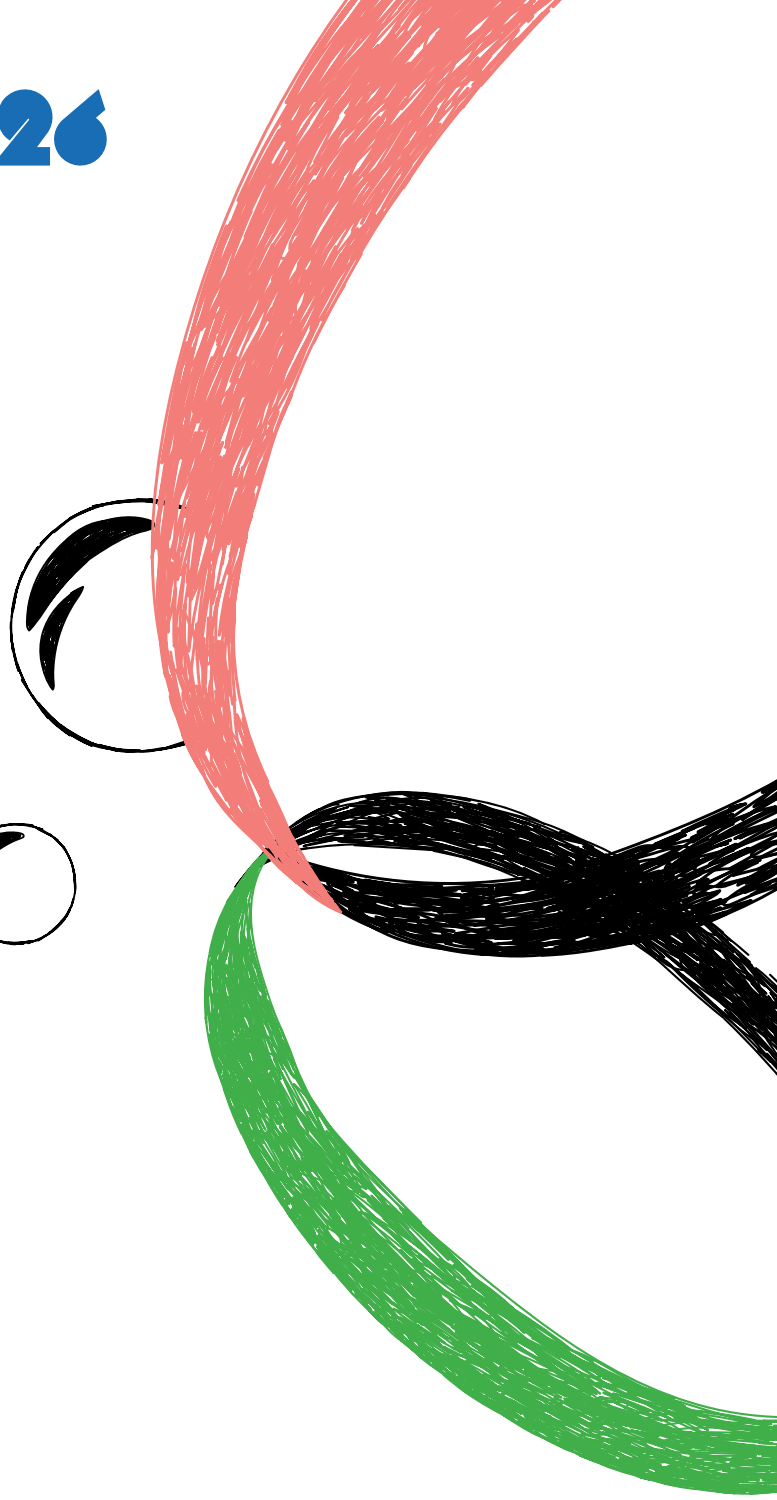
Envie-nos as animações criadas para fazerem parte da Galeria de Animações do CINANIMA que vamos partilhar.

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