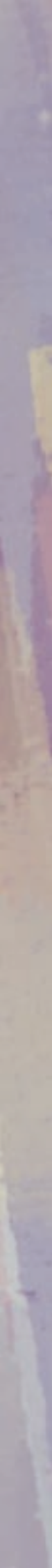


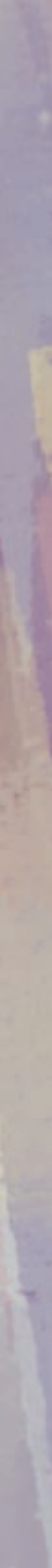
# Q'animamVs







A MINHA PRIMEIRA  
CURTA METRAGEM  
REFLEXÕES



DEDICADO A TODOS AQUELES, QUE COMO NÓS  
TAMBÉM SE QUEREM AVENTURAR NESTE MUNDO  
QUE É O CINEMA DE ANIMAÇÃO.





# I ÍNDICE

Nota Introdutória 09

## Reflexões:

- . João Santos | Margarida Vieira | Joana Carmo 13
- . Ana Monteiro | Inês Guerreiro | Katsiaryna Paulovich 15
- . Letícia L. Pessoa | Tiago Pedrosa 17
- . Gustavo Fruet | Ivo Francisco | Marcos Pacheco 19
- . Pedro Fernandes 21
- . Francisco Simões | Pedro Fernandes | Tomás Sarmento 23
- . Sónia Pereira | Francisco Sousa | Inês Pestana 25
- . Francisco Carmo | Mónica Appelt | Maria Silva 27
- . Elisabete Gonçalves | Rita Ferreira | Tomás Mota 29
- . Diana Rodrigues 31
- . Lurdes Marques 33
- . Margarida Domingues | Joana Ferreira | Christina Campos 35
- . Paulo Cristóvão 37
- . Ana Morujão 39

## Aos olhos dos nossos Oradores:

- . Catarina Gil 42
- . Lurdes Marques 42
- . Paulo Cristóvão 42

Agradecimentos Finais 45

Ficha Técnica 47





# I NOTA INTRODUTÓRIA

“Mas afinal, o que é que vamos animar hoje?” foi mais ou menos assim que tudo começou. E é de facto este o significado do nome do nosso festival. De uma pequena chuva de ideias, por vezes tímida (no fim de contas, foi para todos uma primeira vez), as propostas foram surgindo, e as ajudas também, e ao longo de poucos meses tudo se construiu.

O objetivo foi sempre bastante claro: ser um festival aberto a todos. E com um tema que igualmente pudesse ser aberto a todos. Também um dos objetivos que muito desejávamos era acima de tudo não apenas demonstrar os nossos primeiros trabalhos, da área de animação, como também desafiar outros ao mesmo. A animação é uma área bastante desafiante, com as suas barreiras, e queríamos desta maneira abrir uma nova porta, para aqueles que como nós estão a dar os seus primeiros passos. De facto, hoje olhamos para os nossos primeiros trabalhos, e identificamos claramente alguns erros, mas ter tido a coragem de os dar a conhecer ao mundo: já é um grande passo! No fim de contas é com os erros que aprendemos!

E com tudo o que envolve a criação de um festival, desde clarificar os seus objetivos, chamar os convidados e o desenvolvimento de uma identidade gráfica, também neste processo nasceu o Nimus, a nossa mascote: um dinossauro, que para alguns dos nossos convidados fez lembrar toda uma viagem para projetos mais antigos. É como lembrar os tempos jurássicos. E esta mascote foi-nos sempre acompanhando, e dando imaginação para cada desafio que foi surgindo. Também foi ganhando forma, desde o primeiro rascunho, a interpretações de colegas e amigos, ao modelo 3D que animou o nosso genérico. Podemos dizer que não só nos inspirou bastante, como foi uma personagem bastante engraçada de se trabalhar!

Com o tempo (demasiado rápido!), chegou o grande dia:

A nossa mostra, não só durante uma manhã encheu o Auditório Paulo Freire, localizado na Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve, como também contou com a mostra de 16 curtas de animação, realizadas tanto por alunos do Curso de Imagem Animada, como também de convidados de outras partes do nosso país. Foi também realizada uma mesa-redonda, com a presença de três convidados com experiências muito diferentes: um professor, uma animadora e ainda uma estudante de animação. Não poderia deixar de ser um diálogo que nos ajudou a não somente conhecer aquilo em consiste a área de animação nos dias de hoje,

como também projetar e tirar dúvidas do que poderá vir a ser a o futuro! Esperamos que com este livro, possam não só recordar esta manhã, como ganhar inspiração para futuros projetos e desafios. Esperemos que gostem tanto, como nós temos gostado de aceitar este pequeno, mas tão grande desafio!

Por aqui, deixamos as reflexões de cada um dos realizadores dos filmes apresentados, assim como também dos nossos convidados da mesa-redonda. Por fim, um breve resumo de todas as emoções sentidos, mas de uma forma mais visual. ●

# REFLEXÕES







# JOÃO SANTOS | MARGARIDA VIEIRA | JOANA CARMO

TÍTULO. DENTRO DO FRIGORÍFICO

ANO. 2023

DURAÇÃO. 1.02

GÉNERO. ANIMAÇÃO 2D

A nossa viagem inicia-se com uma festa multicultural, dentro de um frigorífico. Podia acontecer com qualquer um, não é verdade?

Sendo um projeto com base académica, muito poderia surgir a partir do tema identidades: religiosa, pessoal social... é um ponto de partida com muitos caminhos. E este projeto não poderia ser diferente: Originalmente de género, mas com o desenvolver das ideias o grupo decidiu optar pela identidade cultural.

Outro grande ponto de partida era a elaboração de formas simples: o tempo é sempre curto, e existe sempre uma necessidade de se querer passar a mensagem principal de forma clara. E assim surgiram os ovos, personagens principais desta curta: formas simples, mas cada uma com a sua cultura, tendo também a sua personalidade, sem dúvida alguma única!

Se pensarmos bem, todos nós temos ovos nos nossos frigoríficos, mas será que alguma vez pensamos naquilo que poderá acontecer na nossa ausência? Uma ideia simples, mas que retrata também de forma clara a variedade de culturas que hoje podemos encontrar. ●

ANA CLÁUDIA MONTEIRO

INÉS GUERREIRO

KATSIARYNA PAULOVICH

# ALANA



# ANA MONTEIRO | INÊS GUERREIRO | KATSIARYNA P.

TÍTULO. ALANA  
ANO. 2023  
DURAÇÃO. 1.13  
GÊNERO. ANIMAÇÃO 2D

Do tema identidades, também surgiu a curta-metragem “Alana”, um projeto que tentou ao máximo englobar o melhor de cada membro da equipa.

Passamos a citar os membros:

“Inicialmente foram consideradas várias ideias, como uma história sobre três mulheres de nacionalidades diferentes e até outra história sobre uma patinadora de gelo, mas, por fim quisemos fazer algo com que nos identificasse e que tivéssemos experienciado.

Então pensámos na fase da adolescência como um dos momentos cruciais no desenvolvimento da individualidade, o que queremos ser? Que dificuldades temos de enfrentar?

Decidimos assim abordar os sonhos como uma forma de afirmação de identidade.

Nasceu por tal a história de Alana, uma jovem determinada que enfrenta os seus pais para seguir o sonho de se tornar uma animadora.”

Uma história não só com um lado bastante pessoal, mas também que qualquer jovem se pode identificar. Também demonstra o lado familiar que todos nós enfrentamos, especialmente no que toca aos sonhos de cada um.

“Sendo a nossa primeira curta-metragem, foi gratificante e desafiante passar por todas as etapas de produção.

Numa parte mais prática, houve sempre entre todas nós o mesmo pensamento, realista, no sentido do que se poderia fazer no tempo de um semestre, e cooperativo, no sentido de tudo o que fizéssemos fosse replicável por qualquer membro do grupo, na eventualidade de algum imprevisto.”

Por fim, podemos concluir que foi todo um processo bastante orgânico, e que com o tempo foi-se desenvolvendo com a sua naturalidade, e também com os seus percalços. Tudo isto faz parte do processo de um projeto de animação, trazendo também assim as suas aprendizagens. ●



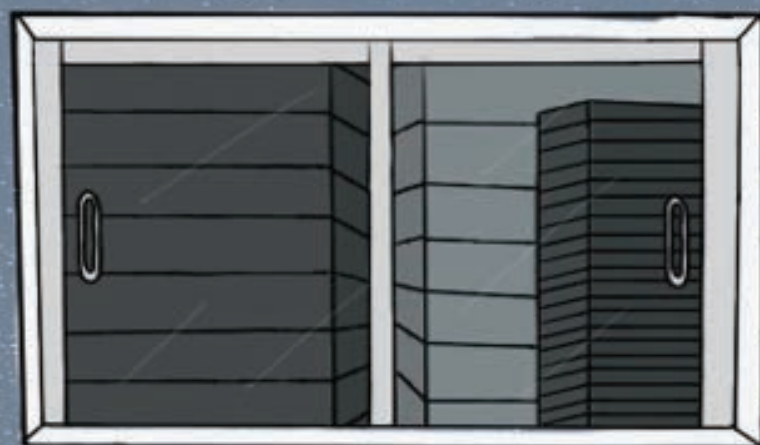
# I CAN HEAR YOU

POR LETÍCIA L. PESSOA E TIAGO PEDROSA



**UAAlg** ESEC

UNIVERSIDADE DO ALGARVE  
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO





# LETÍCIA L. PESSOA | TIAGO PEDROSA

TÍTULO. I CAN HEAR YOU

ANO. 2023

DURAÇÃO. 1.31

GÊNERO. ANIMAÇÃO 2D

Esta curta-metragem surgiu com inspiração tanto em jogos, como artistas, de forma a criar tanto um design de personagem com estilos de background mais únicos e adequados ao tema da animação. Aqui fala-se da “visão de um rapaz que perdeu a sua identidade, e se reencontra graças á música”. E assim podemos encontrar este sentimento de tristeza que está presente no filme, não apenas por este estilo gráfico, mas também bastante devido às cores utilizadas, em grande parte mais escuras. Apenas deste modo foi possível criar um aspeto mais pesado, acima de tudo na personagem principal.

Abordando também a parte técnica, essencial em todo o processo, este projeto envolveu inúmeros programas, cada um para a sua parte específica, desde os cenários até á fase de pós-produção. Também vários imprevistos durante a fase de animação obrigaram á alteração de programas. Também algo fora do comum aconteceu:

“Entretanto, não utilizamos o Krita para animar, mas sim o TvPaint, pois na época sentíamos estar muito presos ao Krita por conta da sua facilidade, então optamos por usar um programa o qual nunca tínhamos utilizados na época, o qual gerou mais dificuldade (...)”

Mas estas dificuldades, foram transformadas numa grande aprendizagem: apesar de todos os riscos associados á aprendizagem de um novo programa (que no final acabou por facilitar toda a realização da animação devido á sua forma de funcionar) e ao curto espaço de tempo para cumprir com todos os prazos, nasceu um novo benefício em que de facto se poderia não ter beneficiado.

Assim, aqui pudemos falar de um novo termo: arriscar. São estes projetos que nos desafiam a arriscar: novos programas, novas técnicas e acima também experiências. Neste caso, tudo correu bem, mas como é obvio poderia não ter corrido. De algum modo acabou por trazer benefícios não apenas ao resultado final, mas também ao processo, que a certo ponto começou a ser facilitado, mas também irá contribuir bastante para futuros projetos. ●

Gustavo Fruet

Ivo Francisco

Marcos Pacheco



*A Minha Sombra*

# GUSTAVO FRUET | IVO FRANCISCO | MARCOS PACHECO

TÍTULO. A MINHA SOMBRA

ANO. 2023

DURAÇÃO. 1.24

GÊNERO. ANIMAÇÃO 2D

Ansiedade: um tema que todos lidamos bastante na atualidade, especialmente os jovens. De certeza que já todos ouvimos falar deste tópico, sendo assim algo também fácil de se identificar, apenas com emoções.

E deste ponto em diante, tudo criou uma sintonia, a partir da fácil discussão de cada membro do grupo, assim como também do desenvolvimento técnico: foi a partir das capacidades e facilidades de cada um. Por vezes ocorreram algumas situações de discordância, mas estas também fazem parte do processo.

Esta é também uma animação que engloba tanto animação 2D como 3D, tirando também mais partido dos gostos de cada um. ●





# PEDRO FERNANDES

TÍTULO: A BATALHA DA FRONTEIRA

ANO: 2021

DURAÇÃO: 3.31

GÉNERO: ANIMAÇÃO 2D

Claramente que ao observar-mos o cartaz desta curta-metragem, estamos a lidar com uma história sobre os nossos vizinhos de Espanha, e não poderíamos estar mais certos!

“El muchacho”, originalmente “Xurroman” (inspirado num antigo livro de culinária), como assim é conhecido, é um herói que representa este país, sendo toda a curta a representação de inúmeras batalhas que ocorreram ao longo da História. Outras personagens que vão surgindo representam também lugares como a Galiza ou as Astúrias.

Este projeto, embora do ano de 2021 (com continuidade em 2023) já vem desde 2012. Começou com meros esboços, e que com o tempo foram ganhando vida, por meio essencialmente da realização da prova de aptidão profissional, prova em si bastante desafiante, não apenas por ser individual, mas também porque deu oportunidade de se desenvolver um projeto já á muito pensado. ●



# FRANCISCO SIMÕES | PEDRO FERNANDES | TOMÁS SARMENTO

TÍTULO. O ÚLTIMO MUCHACHO  
ANO. 2023  
DURAÇÃO. 1.49  
GÉNERO. ANIMAÇÃO 2D

Este filme dá continuidade ao anterior apresentado: a batalha de fronteira.

E de facto, com uma diferença de poucos anos que separam a realização de cada um, são apresentadas claras diferenças em torno dos desafios de cada um. Este segundo filme, foi realizado em grupo, com membros com capacidades bastante distintas em si. É naqueles casos em que quem conhece, pode identificar o que cada um fez, mas ao mesmo tempo também reconhecer os seus toques pessoais.

Ao mesmo tempo, foi também desenvolvida uma continuidade na história, desenvolvendo não só novas características nas personagens, como também novas pequenas histórias. Foi um momento de se atualizar o que foi anteriormente feito, com novas ideias, mas que também se foram alterando, ao longo da execução de elementos técnicos como o Animatic e ou Storyboard.

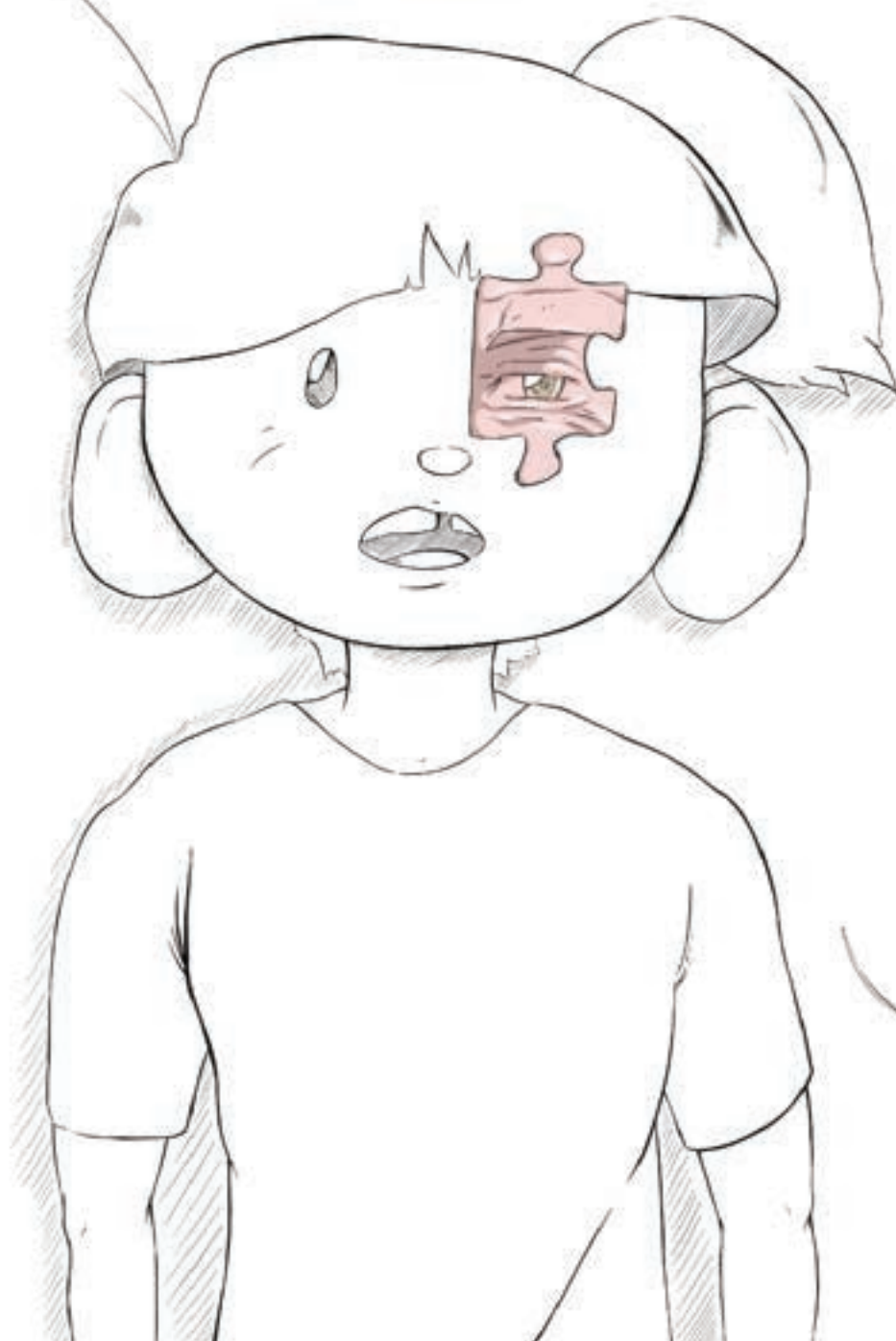
Ao se trabalhar em grupo, também se lida com outro grande desafio: a comunicação. Por vezes quando temos empatia com as pessoas que estamos a trabalhar, esta é bastante facilitada. Por outras, como é o caso, esta foi tendo as suas falhas. Apesar disso, esta barreira também é bastante crucial de se ultrapassar. Se pensarmos bem no nosso futuro, nunca saberemos com quem iremos trabalhar, e por isso este ser um aspeto importante de se ultrapassar, o que foi conseguido com este projeto. ●

Francisco Sousa

# Estações Passadas

Sónia Pereira

Inês Pestana





# SÓNIA PEREIRA | FRANCISCO SOUSA | INÊS PESTANA

TÍTULO. ESTAÇÕES PASSADAS  
ANO. 2023  
DURAÇÃO. 1.53  
GÉNERO. ANIMAÇÃO 2D

Tudo nasceu de uma chuva de ideias, que após alguma organização se foram tornando mais claras. Também com todo o processo de produção, estas não só ganharam forma, como se foram alterando, conseguindo assim também uma mensagem mais detalhada.

Mas toda a base desta história retrata-se numa palavra: Alzheimer. Uma doença considerada cruel, que afeta muitos idosos. Quem sabe se um dia não poderemos ser nós a sofrer desta doença. Aqui, a protagonista pergunta-se quem é, e tenta reviver as suas memórias. Mas a inspiração teve também de vir de algum lado, neste caso de um outro filme ("Sidewalk") que demonstra "as fases da vida de uma mulher em continuidade com algumas transições".

Este projeto traz consigo todo um processo bastante atribulado: cada um tem uma determinada experiência com os programas, mas apesar disso foi possível agradar a todos e conseguir-se juntar tudo no mesmo. Foi crucial aplicar o melhor de cada um. Também existiu um grande desafio: já após a divisão de tarefas, um dos membros do grupo desistiu do curso, sendo que foi essencial redistribuir e reorganizar todo o projeto.... Nisto também surgiram inúmeras partes a corrigir, em termos de estilo e cor, diferenças de planos, distinguir o real do imaginário. No final é importante todos os elementos estarem consensuais, e este processo foi essencial ao longo do projeto, especialmente no final.

Embora estes percalços, que por vezes podem ser um motivo de desistência, no final, toda a dedicação não foi em vão, estando o resultado á vista! ●

sandra santos  
MÔNICA APPELT | FRANCISCO CARMO | MARIA SILVA



 **UAlg ESEC**  
UNIVERSIDADE DO ALGARVE  
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

# FRANCISCO CARMO | MÔNICA APPELT | MARIA SILVA

TÍTULO: "?" (MARIONETA)

ANO: 2023

DURAÇÃO: 1.51

GÊNERO: ANIMAÇÃO 3D

Este foi acima de tudo um projeto realizado com o máximo de cada um dos elementos. Desde uma troca de ideias iniciais, foi buscar ideias aqui e acolá. Poderá ter semelhanças a histórias que todos nós conhecemos, como "Pinóquio" ou o "Patinho Feio". Mas foi a partir destas pequenas histórias, entre outras que poderemos conhecer ou não, que surgiu a história principal:

uma marioneta, igual a todas as outras (pois estas como sabemos são produzidas em massa), onde a única coisa que a distingue é o seu número de série. Esta sente-se presa, quer ser livre, libertar-se das cordas que a fazem ser semelhante e agir como todas as outras. E é através da dança, e das suas questões que se liberta.

Toda a ação decorre num teatro. O espetador somos nós mesmos. Em toda a cena, existe apenas mais um interveniente: o pianista. Mas mais não vamos contar, o resto da história parte de cada um que vê esta curta!

Abordando também a parte técnica, ocorreu tudo de uma forma bastante natural: com gostos tão distintos de cada um, nada se poderia conjugar tão bem! Um mais na parte de escrita, outro na modelação 3D, outro na parte artística... no final foi só juntar as partes e "Sharam"! Claramente que também existiram dificuldades, por vezes com programas, outras vezes com o pressuposto de se realizar, mas a cooperação foi bastante essencial, o que acabou por facilitar todo o processo. ●





# ELISABETE GONÇALVES | RITA FERREIRA | TOMÁS MOTA

TÍTULO. RÉVERIE  
ANO. 2023  
DURAÇÃO. 1.38  
GÉNERO. ANIMAÇÃO 2D

Identidade de gênero, cultural, visual... existem muitas identidades da qual se podia partir para o tema deste projeto, tendo sido escolhida a Identidade Pessoal. O que é torna única cada pessoa única? O que é que define cada um de nós?

E é de facto um ponto de partida que começou a definir vários pontos da animação em si, desde quem seria a personagem, os seus gostos, interesses, sonhos, memórias, escolhas, até entes queridos... muito poderá definir cada um de nós, não apenas o aspeto em si de cada um. E assim, temos uma viagem pelo inconsciente, mas nunca sozinha. Foi também criado um ser misterioso, que irá acompanhar e ajudar ao longo de toda a viagem. Também nós por vezes necessitamos de uma pequena ajuda para descobrir a nossa própria identidade.

Também cada projeto carece não apenas de escolhas para o seu tema, mas como será todo o processo de realização. Neste caso, todo o trabalho foi realizado com técnicas 2D, por ser a área preferida dos elementos do grupo. Algo essencial, acima de tudo para a organização de todas as tarefas, foi a execução de uma planilha com todas as funções e tarefas a desempenhar. É um elemento que ainda não tínhamos abordado ao longo destas reflexões, mas podemos dizer que é bastante essencial nestes projetos! Existem mil e uma maneiras de se realizar planilhas, é só descobrir a melhor para cada caso. Mas podemos concluir que neste caso que funcionou como suposto, pois embora todo o trabalho, no geral o grupo encontra-se satisfeito com o seu projeto.●

# AS FADAS



# DIANA RODRIGUES

TÍTULO. AS FADAS  
ANO. 2022  
DURAÇÃO. 2.56  
GÉNERO. ANIMAÇÃO 2D

Esta história parte de outro conto, e foi a partir de elementos-chave que se partiu para a elaboração de uma nova história. Normalmente este processo de construção é sempre o mais fácil em qualquer projeto, parte bastante da parte pessoal de cada um, de inspirações daqui e acolá, e também de quem orienta o projeto, criando-se assim uma base bastante sólida.

Mas passando para a fase de desenvolvimento, este “fácil” teve uma volta de 180°. Falhas de comunicação, por vezes breves, que se tornam constantes vieram a transformar aquilo que seria um trabalho de grupo, num projeto individual. O que dificulta e bastante toda a sua execução: existem menos pares de olhos a trabalhar, a procurar por breves erros e por novas ideias que facilitem o processo...

Sendo também um projeto académico, existe maior pressão ainda com as datas de entrega. Traz também uma maior desorganização: como sabemos, cada projeto tem o seu fio condutor. Ora, se este não é seguido, começamos a dar voltas e voltas. Nada fica facilitado.

Embora com um bom resultado á vista, também é bom partilhar aquelas histórias que não são tão positivas. Aprendemos bastante com elas, não apenas aquelas que vivemos, mas do exemplo dos outros. E numa área como a animação, que tanto envolve, é bastante importante saber reconhecer que nem tudo acontece às mil maravilhas, como já vimos acontecer. Apesar disto, recomendamos bastante a visualização deste filme! ●

# Overthinking vs Reality





# LURDES MARQUES

TÍTULO. OVERTHINKING VS REALITY

ANO. 2021

DURAÇÃO. 3.21

GÊNERO. PSICOLÓGICO / FILOSÓFICO / ROTOSCOPIA

Já alguma vez se questionaram acerca das pessoas que muito pensam, ao ponto de perderem a noção de realidade? Nesta curta-metragem, um pouco diferente daquelas que fomos visionando até agora, é retratada esta situação. Sendo o seu ponto de partida “Contrastes”, é a partir da voz do filósofo Alan Watts (já utilizada também noutros meios) que tudo se desencadeia.

Mas o próprio processo de animação, é também ele um processo em que nos podemos perder... Uma panóplia de programas, cenas refeitas, bastante edição, muitos “renders”, dos quais poucos são aproveitados. Noites sem dormir, e um guião que muda constantemente. Por vezes os projetos pessoais trazem também este desafio, em que tudo se altera vezes sem conta, pois o ponto de partida torna-se algo mais pessoal. E neste tópico em concreto, vamos também de encontro precisamente á maneira de pensar da realizadora, mas também de criar o seu processo. Estamos diante da sua realidade, em redor da sua aprendizagem e evolução que foi trazida neste processo.

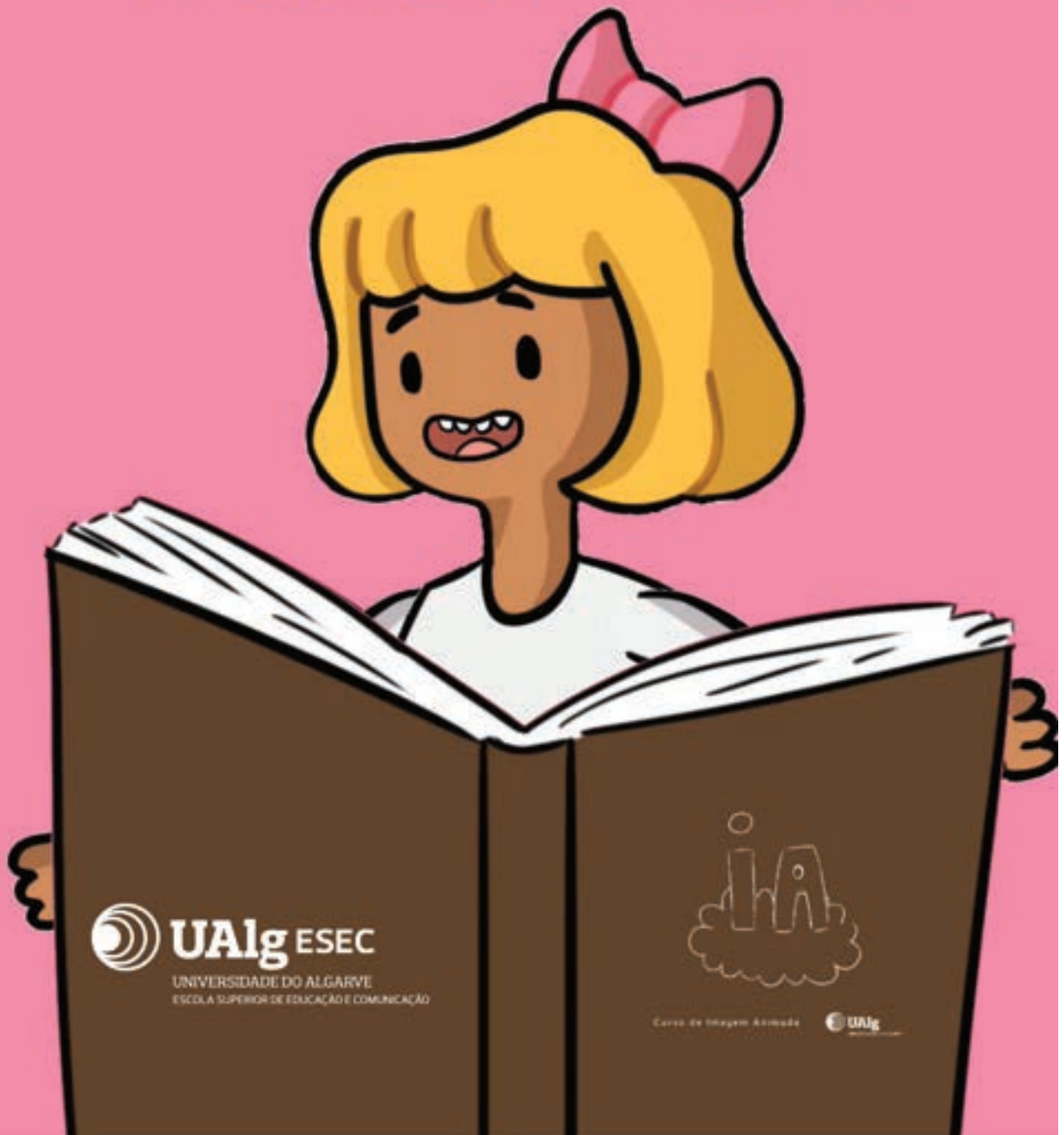
Por fim, queremos trazer um tópico desta entrevista que nos marcou bastante:

“Esta questão deixamos para ti. Que Gostarias de acrescentar?”

Animação é paciência, movimento brusco e irreal.” ●

ANA MARGARIDA DOMINGUES | JOANA FERREIRA | CHRISTINA CAMPOS

# A RAZÃO DO MAR SER SALGADO



# MARGARIDA DOMINGUES | JOANA FERREIRA | CHRISTINA CAMPOS

TÍTULO: A RAZÃO DO MAR SER SALGADO

ANO: 2022

DURAÇÃO: 1.04

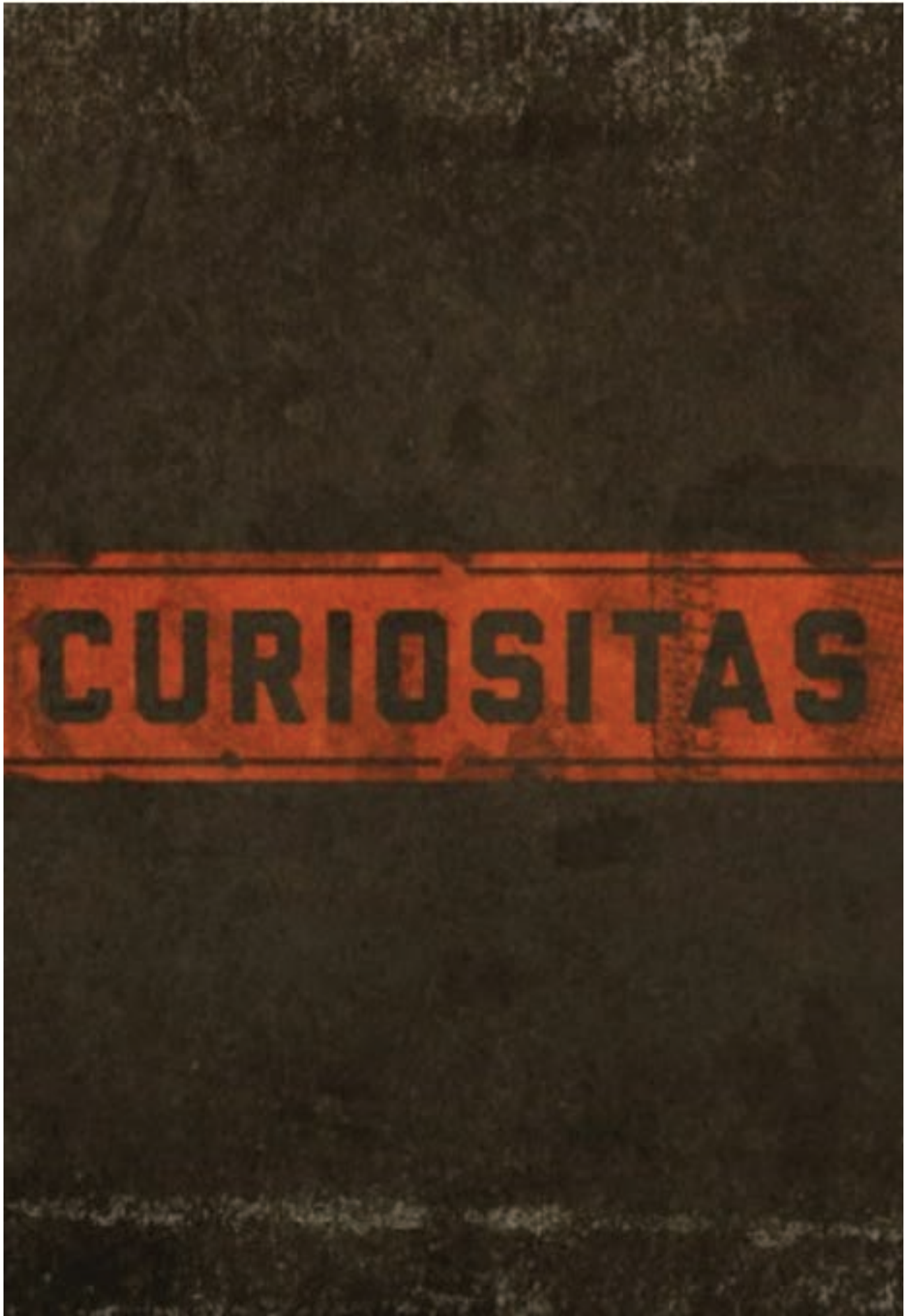
GÉNERO: ANIMAÇÃO 2D

Esta história parte de um conto original, com o mesmo nome. Mas ao longo do processo foi sofrendo algumas alterações, tanto na história como também nas personagens. Também para a caracterização, tanto de personagens como de cenários, existiu alguma inspiração na série "Hora de Aventuras", dado ser um projeto destinado acima de tudo para crianças.

Todo o processo, trabalhoso, mas também de uma forma bastante natural, foi ocorrendo, desde a divisão de tarefas, voz de personagens, animação, sonorização, por entre todos os elementos do grupo, algo que foi de programa em programa, e no final tudo junto, onde de forma clara podemos ver os resultados bastante positivos.

Apesar da naturalidade com que ocorreu, também vieram novos desafios, neste caso a utilização de alguns programas novos. Mesmo assim, a ajuda dos elementos do grupo foi essencial para ultrapassar esta barreira.

Este filme também nos traz um detalhe interessante: as expressões faciais são bastante exageradas, embora não exista muito "lip-sync" (sincronização da boca das personagens com as falas), mas por meio destas expressões é possível que crianças surdas possam compreender melhor o que está a ser transmitido. ●





# PAULO CRISTÓVÃO

TÍTULO. CURIOSITAS  
ANO. 2013  
DURAÇÃO. 5.24  
GÊNERO. ANIMAÇÃO 3D

Estamos num ambiente em que tudo se encontra sossegado. Tudo menos um velho candeeiro de hospital. Este, é desafiado pela sua própria curiosidade. Também nós no nosso dia a dia por vezes vivemos o mesmo desassossego.

E foi neste desassossego que mais problemas foram surgindo: o candeeiro cai. E agora, como se vai levantar? Desiste. Volta a ficar curioso. Uma grande reviravolta de emoções, pois parece cada vez mais difícil conseguir cumprir o seu principal objetivo: ler a tal placa.

Visualmente com uma texturização única, mas que surpreende bastante, este é um filme cedido por um dos nossos convidados. É um dos seus primeiros projetos de animação, que ainda hoje se orgulha bastante de o mostrar. Diz ser este aquele que o ensinou verdadeiramente a animar em 3D, texturizar todos os elementos, desde personagens a cenários. Foi um grande processo de aprendizagem!

É também nos deixada uma frase:

“Não existe um mistério particular na animação... é realmente bastante simples, e como qualquer coisa é simples, é sobre a coisa mais difícil de se fazer no mundo” (Bill Tyles)

Por isso, a todos aqueles que estão a ler esta página, e tem o grande sonho de prosseguir no mundo da animação (ou mesmo que seja outra área), nunca desistam! Existem muitas dificuldades, cada projeto traz bastantes aprendizagens, especialmente técnicas (e por vezes mais difíceis de se resolver). Mas no final, depois de muitas noites sem dormir, o resultado podemos trazer muito mais! Apenas não podemos desistir, de algo tão simples! ●



# ANA MORUJÃO

TÍTULOS. OOPS / SILLY IN THE WOODS / SYNTH WITCH

ANO. 2021

DURAÇÃO. 0.43 / 0.33 / 0.25

GÊNERO. ANIMAÇÃO 2D

Por fim esta realizadora não nos traz um, mas sim três pequenos filmes.

Trazem algum destaque, através das suas cores, e da sua curta duração. Com alguns elementos que também os interligam entre si, sendo o principal elemento uma bruxa. E assim vamos conhecendo a sua história.

Também, embora sempre fortes, as cores vão nos transmitindo emoções, distinguindo o dia da noite, sendo assim um estilo de animação (pixel art) diferente do habitual, que acaba por trazer o seu destaque. ●





AOS OLHOS DOS NOSSOS  
**ORADORES**





## PAULO CRISTÓVÃO

É atualmente professor das Unidades Curriculares de Modelação e Animação 3D da Escola Superior de Animação e Comunicação da Universidade do Algarve. Trabalha também como freelancer dentro desta área.

Autor do filme *Curiositas*, de 2013, demonstra como ao enfrentar-mos os desafios desta área podemos ir bastante além.



## CATARINA CALVINHO GIL

É formada em Ciências de Comunicação pela Universidade do Algarve, mas foi a animação que a conquistou.

Após muito trabalho, muito desenvolvimento de portfolio, trabalha como animadora, tendo já estado envolvida em filmes de sucesso como o mais recente "Nayola". Também é autora do genérico da 45ª edição do festival Cinanima.



## LURDES MARQUES

Atualmente estudante das áreas de animação e cinema, traz-nos as perspetivas de alguém que ainda está á descoberta desta área. Também participa em projetos como freelancer.

É autora do filme "Overthinking vs Reality", demonstrando assim que a animação é "paciência, movimento brusco e irreal".

Um Professor. Uma Animadora. Uma Estudante.

Assim apresentamos três pontos de vista bastante diferentes da animação. E hoje apresentamos um tema que implica voltar às origens, onde começa a história de cada um. Os desafios que temos de enfrentar não somente para cumprir com os nossos sonhos, mas também para ver os nossos projetos realizados.

São muitas horas sem dormir, muito estudo, e por vezes também saber enfrentar o mundo. É também saber ter curiosidade de experimentar novos meios de trabalho, e também saber errar.

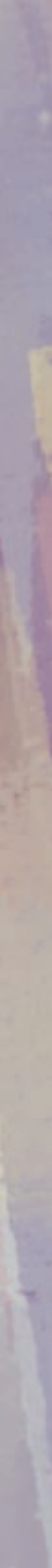
Ao longo deste diálogo, realizado durante uma manhã, fomos ouvindo testemunhos bastante inspiradores. O professor Paulo, falou muito das vezes que teve de negociar com os professores como queria que os seus projetos fossem, e as barreiras que ultrapassou para atingir os seus objetivos. Por exemplo, o seu filme *Curiositas*, projeto final do Mestrado em Animação Digital, implicou aprender todo um programa, e ainda explorar muito além daquilo que é a modelação e texturização.

Trazendo as palavras de Catarina, esta jovem embora tenha estudado Ciências da Comunicação, sedo a sua grande paixão Ilustração e Animação, foi explorando este novo mundo, acabando por conseguir inúmeras oportunidades, estando hoje a trabalhar com grandes nomes da animação. Mas todas estas conquistas por meios próprios, e de muito trabalho.

Por fim, a nossa convidada Lurdes Marques, diretamente vinda do Porto, traz-nos uma perspetiva de quem ainda estuda animação, e vai também descobrindo a área por si mesma, e os desafios que lhe tem chegado.

São estas e outras histórias que nos inspiraram ao longo de uma manhã, fora todas aqueles de entre quem esteve presente. Foram ainda também momentos de se tirar dúvidas, acerca de tudo isto e muito mais.

Contámos ainda, para moderar toda esta conversa, com dois alunos do curso de Imagem Animada da Universidade do Algarve: Elisabete Gonçalves e Marcos Pacheco. ●





# I AGRADECIMENTOS FINAIS

Foi uma manhã bonita.

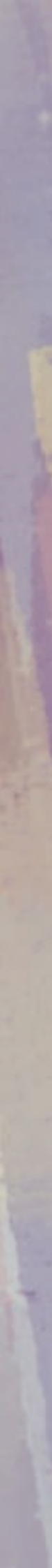
Demonstrou todo o trabalho realizado nos últimos meses por parte de toda a equipa. Mas também foi um momento de encontro e partilha por parte de todos os que se fizeram presentes. Foi um momento de visualizar aquilo que cada um quis partilhar, talvez alguns filmes que já andavam bem guardados em pastas, sem se dar a ver ao mundo.

E isto não poderia ser possível graças a cada um que contribuiu: desde cada filme, aos que se deslocaram ao Auditório Paulo Freire no dia 09 de maio de 23. Também queremos agradecer aos vários professores que nos foram auxiliando e orientando neste caminho. E aos colegas que nos foram apoiando, especialmente pelas redes sociais. Sem cada uma destas pessoas nada teria sido possível!

Mais orgulhoso está ainda o Nimus, que promete continuar a sua viagem em busca de novos talentos nesta área tão bonita!



(Infelizmente não temos uma foto de toda a equipa, mas deixamos algumas das caras por detrás de todo este projeto)



# FICHA TÉCNICA I

**Orientação.** Prof. Francisco Gil

**Organização:**

Elisabete Gonçalves  
Felipe Breno  
Francisco Simões  
Francisco Sousa  
Leticia Pessoa  
Marcos Pacheco  
Maria Silva  
Pedro Fernandes  
Sofia Heath  
Sónia Pereira  
Tiago Pedrosa  
Tomás Mota

Maio 2023 | Unidade Curricular: Narrativas Audiovisuais  
Curso de Imagem Animada | ESEC - Universidade do Algarve

