



10 anos oficinas de animação em Lousada / **10 years** animation workshops in Lousada



CASA
MUSEU
DE VILAR



município de
lousada





3. - Il chasse le Tigre.



O F I C I N O S C Ó P I O

10 anos oficinas de animação em Lousada / **10 years** animation workshops in Lousada



autores authors

Abi Feijó
Elsa Cerqueira
Isabel Fonseca
Manuel Jorge Carvalho

tradução translation

Sandra Maria Vieira de Sousa

design gráfico graphic design

Abi Feijó
Manuel Jorge Carvalho

propriedade e edição property and edition

Câmara Municipal de Lousada

direção editorial editorial direction

António Augusto Silva

1ª edição 1st edition

maio may 2024

impressão printing

Lidergraf, Artes Gráficas, SA

© 2024

Todos os direitos reservados All rights reserved

Depósito legal: X

ISBN 978-972-8787-54-7

Este livro não respeita as normas do Novo Acordo
Ortográfico

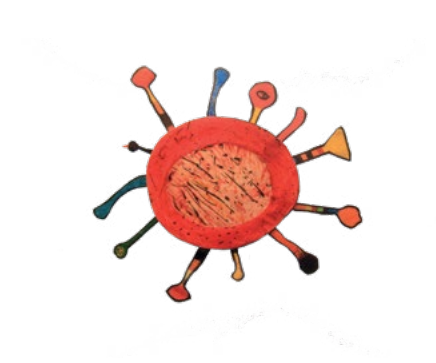
This book does not comply with the rules of the New
Orthographic Agreement

agradecimentos acknowledgments

Andreia Sousa
António Augusto Silva
Cristina Lopes
Eduardo João Ribeiro
Gabriela Xavier
Inês Ribeiro
Iolanda Pinheiro
Maria Fátima Bento
Rafael Telmo

Um agradecimento especial a todas as entidades que
apoiam financeiramente a realização das Oficinas
de Cinema de Animação:
Câmara Municipal de Lousada | Comunidade
Intermunicipal do Tâmega e Sousa | Instituto do
Cinema e Audiovisual | Rota do Românico | CFAE
Sousa Nascente

A special thanks to all entities that financially
supported the animation workshops: Lousada
City Hall | Intermunicipal Community of Tâmega
and Sousa | Institute of Cinema and Audiovisual |
Romanesque Route | CFAE Sousa Nascente

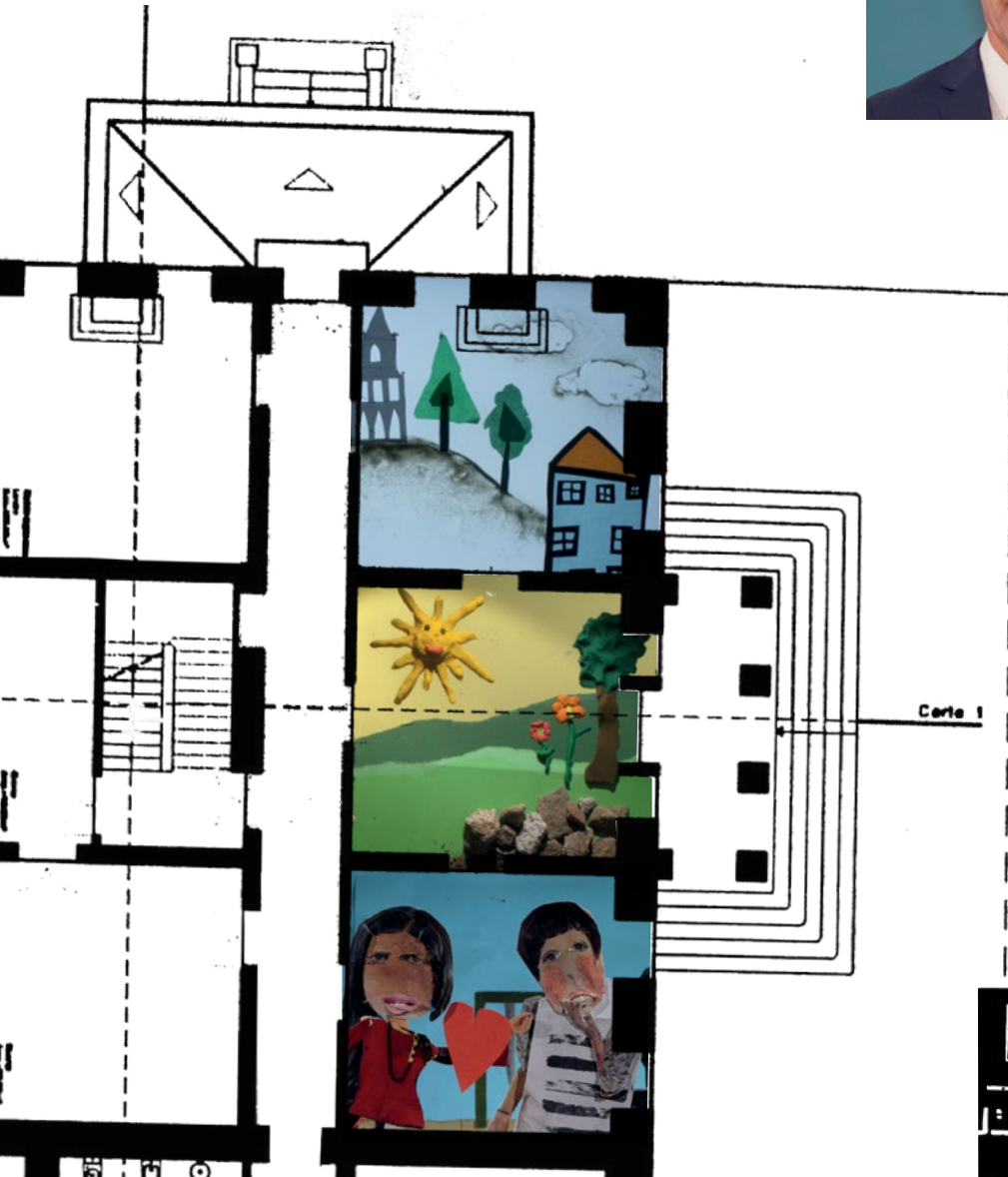


índice table of contents



06	Oficinas de memória Memory workshops Dr Pedro Machado	61	Os filmes The films
07	10 anos com sentido(s) 10 meaningful years Dr António Augusto Silva	80 81	Um novo rumo para as Oficinas de Cinema de Animação A New direction for the Animation Workshops
09	As Oficinas de Cinema de Animação e o Plano Nacional de Cinema Animation workshops and the National Plan for Cinema Drª Elsa Mendes	83	Ecos Echoes
11	Introdução Introduction Elsa Cerqueira	84 85	Cineviagens com o filme “Perfeito” CineTrips with the film “Perfeito” (Perfect) Elsa Cerqueira
13	10 anos de Oficinas de Cinema de Animação da Casa Museu de Vilar em Lousada 10 years of Animation workshops at the Casa Museu de Vilar in Lousada Abi Feijó	88	A dimensão da interdisciplinaridade do Cinema de Animação: os processos dos filmes “Um Dia Muito Agitado” e “Sobe & Desce” The dimension of the interdisciplinarity in Animated Films, the processes of the “A Troubled Day”and “Up and Down” Isabel Fonseca
14 15	Oficinas de Cinema de Animação em Portugal Animation workshops in Portugal	94 98	Exploração de materiais e desafios técnicos Exploring the materials and technical challenges Manuel Jorge Carvalho
17 18	A Casa de Vilar e a criação da Casa Museu The Casa de Vilar and the establishment of the museum	102	O Cinema de Animação entra no currículo das escolas de Lousada Animated film is included in curriculum of some Lousada schools
24 26	Serviço Educativo: as oficinas e as mini-oficinas de cinema de animação Educational service: animation workshops and mini workshops	103	Das primeiras experiências de cinema de animação à criação de uma oferta disciplinar de Cinema de Animação – a MAT/Animada From the first animated film experiences to the outset of an educational offering - the MAT-animated Rafael Telmo
36	Das primeiras ideias à conclusão do filme From the first ideas to the film	104	A reboque das Oficinas: nota acerca da experiência de implementação da área de Cinema de Animação no currículo do ensino básico Under the influence of the workshops: a note on the experience of implementing the animated film area in the elementary school curriculum Manuel Jorge Carvalho
36	Linguagem Cinematográfica Film language	108	Acção de capacitação em Cinema de Animação Training teachers in Animated Film
42 43	Storyboard Storyboard	109	Testemunhos Testimonies
44 45	Animação Animation		
46	O som The sound		
49	As técnicas The techniques		
52	Equipamentos e Software Hardware & software		

Oficinas de memória Memory workshops



N' O Conto da Ilha Desconhecida, José Saramago apresenta a história de um homem – de todos os homens – que lutam pelos seus sonhos para, assim, alcançar a realização completa.

Ora, este conto pode muito bem constituir o ponto de embarque das oficinas de animação da Casa de Vilar, que agora comemoram dez anos. Aliás, exatamente a mesma obra serviu para uma das 70 curtas-metragens já produzidas pelos alunos e, como muitas outras também, concorrente em vários festivais de cinema de animação no país e no estrangeiro.

No entanto, a amplitude desta dinâmica ultrapassa largamente a simples produção cinematográfica.

Ao envolver estudantes, professores, escolas e comunidades numa ampla navegação participativa, surge como virtuoso espaço de aprendizagem, ondulação pluridisciplinar, construção de conhecimento e modelo criativo que desafia novas perspetivas sobre a vida e os outros.

Como impulsionador e principal responsável desta verdadeira antologia poética em movimento, Abi Feijó cumpre, igualmente, o desígnio histórico da Casa de Vilar enquanto território de cultura e de cidadania, de intervenção pública e de participação cívica, prosseguindo o lastro de uma família aberta ao mundo e, ela própria, barco aparelhado para ilhas desconhecidas...

Dr. Pedro Machado

Presidente da Câmara Municipal de Lousada

In “The Tale of the Unknown Island”, José Saramago follows the story of a man - of every man - who fights for his dreams while striving to achieve a truly fulfilling life.

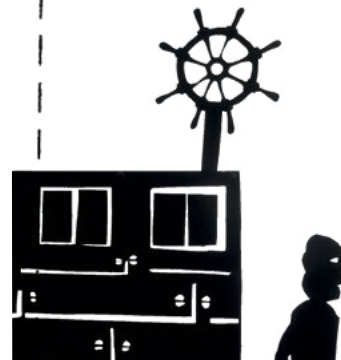
This tale could very well be the kicking off point for the animation workshops in the Casa de Vilar, which are currently celebrating their tenth anniversary. It has, in fact, already been used in one of the 70 student-produced short films that has been presented in several animated film festivals both in Portugal and abroad, like many others workshop films have.

Nevertheless, the dimension of this dynamics goes far beyond mere film production. By engaging students, teachers, schools, and communities alike in a large participative navigation, it presents itself as a virtuous space for learning, multidisciplinary wave, construction of knowledge and a creative model inspiring new perspectives on life and others.

Abi Feijó, the driving force behind and ultimately responsible for this truly poetic anthology in motion, equally fulfils the historical purpose of the Casa Museu de Vilar as grounds for culture and citizenship, for public intervention and civic participation, passing on the legacy of a family open to the world and a well-equipped boat heading for unknown islands itself...

Dr. Pedro Machado

Mayor of Lousada



10 anos com sentido(s) Ten meaningful years

O vínculo da atividade municipal à vida das escolas é multifacetado e tem assumido novas cambiantes à medida que o estado central tem transferido mais competências no domínio da Educação para as autarquias. O provimento de instalações, recursos humanos e serviços, como a alimentação e os transportes, são exemplos do mandato autárquico nesta área. Apesar do obrigatoriamente instituído, sempre foi nosso propósito carrear um conjunto de oportunidades para as nossas crianças e jovens, que fossem diferenciadoras e verdadeiramente transformadoras. Por conseguinte, acompanhar a escola e a família na tarefa de educar e potenciar o desenvolvimento das competências e talentos dos mais novos sempre foi, para nós, uma prioridade e não uma imposição. Acreditamos na mensagem que o prolapado provérbio africano encerra: “é preciso uma aldeia inteira para educar uma criança.” Não se trata, portanto, de nos substituímos à escola, concorrer com ela ou ocupar o papel estratégico das famílias, mas de forma articulada, contribuir para a formação das novas gerações. Nunca somos de mais nesta tarefa se a fizermos com intencionalidade, respeito pelo trabalho dos outros e cientes de para onde queremos ir. Se tal não acontecer, qualquer caminho serve, como respondeu o Gato Cheshire à Alice, em Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll. Temos consciência de que o retorno proporcionado pelos investimentos em Educação são demorados, aparecem-nos difusos e, muitas vezes, é difícil estabelecer um nexo de causalidade, mas são, com certeza, os mais perenes e os que têm capacidade de se auto sustentarem criarem gerações tendencialmente mais esclarecidas, mais



exigentes e mais inventivas e interventivas. É este o caminho que percorremos quando investimos em Filosofia para Crianças, no 3º ano de escolaridade, ou em Programação e Robótica no 4º ano, ou ainda em Atividade Física com professores especializados em coadjuvação na Educação Pré-escolar, entre muitas outras oportunidades. Acreditamos que a diversidade de estímulos e a precocidade de algumas intervenções potenciam a curiosidade, que é uma forte aliada da aprendizagem. As Oficinas de Cinema de Animação aparecem neste contexto e cumprem estes desígnios. Este trabalho realizado, quer nos Agrupamentos de Escolas públicas, quer em Escolas privadas do concelho, socorre-se de diferentes técnicas e linguagens, criando ambientes de aprendizagem estimulantes, agregadores do currículo e claramente transformadores para as crianças e jovens alunos que os frequentam. Desvendam um mundo que só conhecem como consumidores, desconstroem o que lhes é servido, constroem narrativas, criam cenários, dão vida a personagens a partir de um pedaço de papel, barro, tecido, madeira, ou o que a imaginação trouxer, descobrem que conseguem, que é possível passar do sonho à realidade. O orgulho de verem o produto final partilhado nas várias Mostras de final de ano, com alunos de outras escolas, também elas envolvidas no projeto, a emoção dos aplausos, a satisfação de serem selecionados para festivais nacionais e internacionais, e, por vezes, a surpresa de um ou outro prémio, constituem um estímulo extra para voltar a tentar, voltar a fazer, voltar a sentir, voltar a sonhar...

Porém, este trabalho, incomum e muito difícil de generalizar nas escolas do país, não seria possível sem a coincidência feliz de termos, no nosso território, um recurso endógeno, a Casa-Museu de Vilar, habitada pelo realizador e produtor de Cinema de Animação, Abi Feijó. O Abi e o seu indissociável recurso museológico, são a verdadeira alma deste projeto. A sua sensibilidade, experiência, generosidade e paciência infinita desafiam a criatividade dos nossos alunos (sejam eles crianças ou jovens) e incutem ordem artística neste fervilhar de ideias. Infelizmente, há muitas e boas ideias que se extinguem, porque mudam os atores, porque acabam os financiamentos, por minudências diversas que rapidamente se apagam no tempo sem que ninguém lembre os motivos. Conosco não tem sido assim. As nossas Oficinas de Cinema de Animação já levam 10 anos. Para um projeto pedagógico, podemos considerar que esta década de existência emana alguma maturidade. No entanto, não deixa de suscitar, também, alguma inquietude. Depender de uma só pessoa, como depende, dá-lhe uma vulnerabilidade significativa. Por conseguinte, é necessário acautelar que se desenvolvam as competências necessárias no interior das próprias Escolas. A permanência dos professores envolvidos nos diferentes estabelecimentos ao longo dos anos, e a formação que se foi fazendo, ainda que lenta e gradual, vão lançando alicerces para a autonomia que desejamos para este projeto. Que as Oficinas de Cinema de Animação se reinventem a cada ano e que venham mais 10 anos!

Dr. António Augusto Silva

Vereador da Educação, Desporto, Comunicação, Proteção Civil, Bem-estar Animal, da Câmara Municipal de Lousada

The connection between municipal initiatives and school life is multi-layered and has taken on new layers as the central state government has entrusted municipalities with further educational competences. The allocation of facilities, human resources, and services, such as food and transport, are examples of municipal action in this area. Further to our duties, we have decided, with a sense of mission, to provide our children and youth with distinctive and truly transformative opportunities. Therefore, supporting schools and families in the task of educating and fostering youth's development of skills and talents has always been a priority rather than an obligation. We trust the message of the so-called African proverb: “It takes a whole village to raise a child.” Therefore, rather than replacing school, competing against it or assuming families' strategic role, it is all about articulation contributing to educating new generations. There can never be too many people for the task when done with intentionality, respect for other people's work and awareness of where we are getting to. Otherwise, it doesn't much matter which way you go, as Cheshire Cat replied to Alice in Lewis Carroll's Alice in Wonderland. We bear in mind that investments in Education will only prove fruitful over the long haul. They can often seem diffuse, and a causal link may be difficult to devise. Nevertheless, they are certainly the most perennial and self-sustainable ones, capable of fostering more enlightened, demanding, as well as creative and interventionist generations. This is the direction we are heading when we invest in Philosophy for third year primary students, in Programming and Robotics for fourth year ones, as well as in specialized Physical Education teachers working in coordination at Pre-schools, among a myriad of initiatives. We trust that the diversity of stimuli and the timeliness

of specific interventions will boost curiosity, which goes hand in hand with learning. The Animated Film Workshops fit this context and fulfil these purposes. The work carried out both in public and private schools within the municipality, makes use of different techniques and languages, creating stimulating learning environments that incorporate the curriculum and are clearly transformative for children and young students taking part. Students unveil a world previously only experienced as consumers and deconstruct what they come upon, building narratives, and creating scenarios. They bring characters to life through a piece of paper, clay, fabric, wood, or whatever their imagination offers. They become aware of their abilities, and that dreams can turn into reality. In the numerous end-of-year exhibitions, they are proud of sharing the outcome with students from other schools also involved in the project. The excitement of the applause, the joy of being selected for national and international festivals, and the occasional surprising award, are further incentives to have another go at it, to do it all over again, and to feel and dream again... However, this uncommon work, exceedingly difficult to widely implement in national schools, would not be conceivable were it not for a fortunate coincidence, the fact that our region holds an endogenous resource: the Casa Museu de Vilar, inhabited by director and producer of animated films, Abi Feijó. Abi and his inseparable museum resource are the true soul of this project. His sensitivity, experience, generosity, and infinite patience challenge the creativity of our students (whether children or young people) and instil artistic order in this buzzing of ideas. Unfortunately, there are many good ideas that never come to light, because actors change and fundings end, or on account of various minutiae that eventually fade away leaving

no recollection of the reason. For our own part, things have been substantially different. Our Animated Film Workshops have been happening for ten years. Seeing that this project is an educational one, we consider that this decade of existence has brought about some maturity. Nevertheless, it is also a cause for concern. Relying on one person, as it does, makes it significantly vulnerable. It is, therefore, vital to ensure that all fundamental skills are developed within schools. Since teachers involved in the projects have kept on working in the same schools over the years, and considerable, though slow and gradual, training has been carried out, foundations for the project's desired autonomy are being laid. May the Animation Workshops reinvent themselves every year and may ten more fruitful years come!

Dr. António Augusto Silva
Councillor for Education, Sports, Communication, Civil Protection and Animal Welfare, at Lousada's Town Hall



As Oficinas de Cinema de Animação e o Plano Nacional de Cinema

Animation workshops and the National Plan for Cinema

No tempo em que vivemos, a imagem em movimento está instalada nas nossas vidas praticamente desde que nascemos, tem-se revelado como meio ontológico único para pensar e transformar o mundo e, no nosso quotidiano, já ocupou em pleno o lugar de um espaço-tempo poético, ligado à contemplação e interação com o que se passa num ecrã, seja ele maior ou mais pequeno. Porém, na proporção inversa, o conhecimento dos pressupostos criativos e técnicos da imagem em movimento e, principalmente, a convicção de que, tal como noutras áreas, ela exige uma pedagogia e uma aprendizagem, essas evidências não são, ainda, suficientemente reconhecidas e valorizadas. As Oficinas de Animação dinamizadas por Abi Feijó, em Lousada, estão há dez anos a contrariar esta percepção. Por isso, esta breve nota de reconhecimento não podia deixar de se focar precisamente no alcance das práticas dinamizadas por Abi Feijó que, agora, cumprem sensivelmente os mesmos anos de existência do Plano Nacional de Cinema, e que, confessamos, têm sido de importância fundamental para a própria missão do PNC: trabalhar com os jovens a matéria do cinema, cruzando-a neste caso com a arte do cinema de animação.

Ao promover de forma contínua oficinas de cinema de animação para escolas, o trabalho coordenado por Abi Feijó (no âmbito das atividades promovidas pela Casa Museu de Vilar e em articulação com diferentes

parcerias e apoios) tem-se assumido como uma experiência pedagógica que, na inexistência de uma área de educação para a imagem em movimento ou para o cinema e audiovisual na escolaridade obrigatória, se traduz no único contacto que centenas de jovens portugueses têm com processos de criação específica de cinema. Se, como nos dizia Frederick Wiseman, o cinema nos ajuda a pensar, Abi Feijó diz-nos que as oficinas de cinema de animação põem os miúdos a pensar, chamando a atenção para uma componente que está muito para lá do estatuto de entretenimento para o qual relegamos o cinema, numa percepção tradicional e meramente consumista. Pelo contrário, Abi Feijó, em articulação com as equipas de professores, orienta o foco dos jovens para a descoberta e aprendizagem do e com o cinema, desafia-os a passar para o outro lado da câmara, a fazer pequenos filmes e a pensar sobre o audiovisual, motivando-os para uma participação ativa na aprendizagem a partir de experiências, tentativas, falhas, interpretações e recomeços. Está em causa promover o encontro dos jovens com um cinema de animação artístico e autoral, que pode começar a partir de uma visita à Casa Museu de Vilar e continuar através da descoberta do processo de construção de uma narrativa com os recursos da linguagem audiovisual, percorrendo um conjunto de etapas que passam pela escolha de um tema e técnicas a usar, pela distribuição de tarefas para construir cenários, pela captação de imagens e animação, registo de diálogos, sonorização, música e efeitos sonoros, montagem, e, eventualmente, no final, por uma apresentação pública e a participação numa mostra ou numa competição de cinema. Neste tempo precioso ocorre uma autêntica transmutação: os jovens descobrem a beleza do ato de fazer cinema e de o partilhar com a comunidade! Neste processo, a

escola é, e só pode posicionar-se como um espaço de cultura. Temos conhecimento de que as Oficinas de Animação de Abi Feijó desafiam todas as disciplinas a encontrar maneiras de trabalhar com os alunos através do cinema, moldando os currículos disciplinares e aplicando-os em ambientes de aprendizagem que sintetizam diferentes conteúdos e práticas. Itens como desenvolver o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico, e, principalmente, dotar as aprendizagens de significados para os alunos, porque participam nas escolhas e decisões e são co-responsáveis pelo produto final, tudo isto define o método aplicado nestas Oficinas. E não estamos precisamente a operacionalizar os princípios expressos no principal documento orientador das políticas educativas, o Perfil do Aluno à saída da Escolaridade Obrigatória?

Em síntese, estamos convictos de que há aqui algo de genuinamente importante para as boas práticas educativas e a nossa obrigação é reconhecê-lo, transmiti-lo e divulgá-lo. Devemos um profundo agradecimento a Abi Feijó: por chegar às expectativas de tantas crianças e jovens com os instrumentos do cinema de animação e para que continue e tenha condições para fazer pedagogia em mais e mais comunidades educativas. Quanto aos poderes públicos, o desafio é outro: olhem para esta experiência pedagógica no terreno e pensem, a partir dela, numa estratégia para generalizar nas escolas o acesso das crianças e dos jovens às aprendizagens do audiovisual, da animação, do cinema em geral. Obrigada, Abi Feijó!

Elsa Mendes

Coordenadora nacional do Plano Nacional de Cinema



Nowadays, the moving image pervades our lives almost from the minute we are born. It has turned into a unique ontological means to think about and transform the world, and it has already fully established itself in our daily lives as a poetic space-time place, related to contemplation of and interaction with what is happening on a large or small screen. However, in inverse proportion, knowledge of the creative and technical imperatives of moving image and particularly the idea that teaching and learning are required, as in other areas, is evidence not yet adequately recognized and valued. The Animation Workshops promoted by Abi Feijó in Lousada have been challenging this perception for the last ten years. For this reason, this brief note of recognition could not fail to focus precisely on the scope of the practices promoted by Abi Feijó, existing for about as long as the National Plan for Cinema, which have been of confessedly fundamental importance for the National Plan for Cinema's own mission: to work with young people on the subject of cinema, in this context intertwining it with the art of animated films. By continuously promoting animation workshops for schools, the work undertaken by Abi Feijó (within the scope of the activities promoted by the Casa Museu de Vilar and in close articulation with different partners and supporters) has proved to be a pedagogical experience that translates into the only contact that



hundreds of Portuguese young people have with specific film creation processes, considering the lack of an educational offer on moving image or cinema and audiovisual within compulsory school years. If, as stated by Frederick Wiseman, cinema provokes thought, Abi Feijó shows us that animation workshops make young people think, drawing attention to an element that goes far beyond the status of entertainment associated with cinema in its traditional and purely consumerist perception. Contrariwise, Abi Feijó, working close together with teams of teachers, guides young people's focus towards the discovery and learning of cinema and challenges them to step into the other side of the camera, make short films and give the audiovisual aspect some thought, motivating them to actively take part in learning from experience, attempt and failure, interpretation, and star overs. It is about promoting an encounter of young people and artistic author animated films that can come about through a visit to the Casa Museu de Vilar and mature through the discovery of narrative building processes with audiovisual language resources. These go through a set of steps that range from the choice of the theme and techniques to be used to assigning tasks for set building, capturing images and animation, recording dialogues, sound, music, sound effects, editing, and, finally, a possible public presentation and participation in an exhibition or film competition. In this precious time, a real change takes place: young people discover the beauty of filmmaking and sharing the films with the community! Throughout this process, the school is as a space of culture and can only position itself as one. Abi Feijó's Animation Workshops clearly involve all school subjects in finding ways to work with students through cinema, shaping school subject curricula and applying them in learning environments that

synthesize different content and practices. The working method in these workshops is defined by aspects such as developing a spirit of observation, imagination, critical thinking and, particularly, making learning meaningful for students, who take part in choices and decision making, besides being co-responsible for the outcome. Moreover, aren't the principles specified in the "Student Profile", the main guiding document for educational policies during compulsory education, precisely being put into practice by students? In short, we are sure that there is something here genuinely important for good educational practices, which we must dutifully recognize, transmit and promote. We are deeply grateful to Abi Feijó for meeting the expectations of so many children and young people by using animated film's resources and hope that he perseveres and can reach more and more educational communities. As for public authorities, the challenge is of a different kind: to look at this pedagogical experience at work and devise as inspired strategy that will provide all students with general access to learning about audiovisual, animation and cinema. Thank you, Abi Feijó!!

Elsa Mendes

National Coordinator of the National Plan for Cinema

PNC
PLANO NACIONAL DE CINEMA



Introdução Introduction

Sejam bem-vindos ao universo do Oficinoscópio. Criando um laço intimista com um leitor plural, curioso ou apaixonado pelo cinema de animação (professores, animadores, crianças e jovens, por exemplo), o livro oferece numa linguagem pedagógica um olhar e um pensamento profundos sobre as práticas educativas da última década do “Mágico”, Realizador, Produtor, Professor, Programador e Comendador, Abi Feijó, designadas como Oficinas de Cinema de Animação. Estas revelam-se enquanto práticas de proximidade simultaneamente endógenas, quer dizer, tendo em conta as motivações, interesses e sensibilidades dos alunos e dos professores intervenientes, e exógenas, ou seja, em articulação com os diversos conteúdos disciplinares, as exigências do sistema educativo e as necessidades das comunidades sociais e naturais onde as escolas e os lousadenses habitam.

Explicando a biografia e a preciosa missão do Museu da Imagem e Movimento - situado na Casa Museu de Vilar -, bem como a sua insubstituível importância na divulgação e história do pré-cinema e da animação portuguesa e internacional, Oficinoscópio incita e provoca o leitor a ver e a fruir os filmes, generosamente cedidos através dos respetivos QRcodes, a compreender os conceitos-chave da linguagem cinematográfica, a profusão das suas técnicas e a acompanhar as fases do processo criativo de vários filmes num trajeto orientado pelas sábias palavras dos professores responsáveis das Oficinas.

Nas Oficinas de Cinema Animação, um filme não é um

ato solitário, mas solidário. Um processo dinâmico, com recuos e avanços, onde as várias subjetividades ou pessoas colaboram e se vão gradualmente emancipando em prol de um projeto comum. Por isso, o livro oferece alguns testemunhos de alunos, de encarregados de educação e muitas imagens deste processo, ou não se tratasse de um livro sobre cinema. A seleção e premiação de alguns filmes em festivais de cinema e as mostras de final de ano, da responsabilidade da autarquia, com a presença de toda a equipa e dos respetivos familiares, manifestam o reconhecimento da qualidade de todo o trabalho pioneiro e apaixonado de Abi Feijó e transforma a educação, através da animação, numa celebração à criação. São 101 anos da animação portuguesa e mais de 100 filmes criados, nestes 10 anos, nestes laboratórios de criação. Que bonito!

Oficinoscópio é uma obra aberta, como diria Umberto Eco, e tal como um filme ganhará alma (anima) pelas mãos de quem ousar adentrar-se nela, aceitando os seus desafios.

Elsa Cerqueira

Global Teacher Prize, Portugal, 2021. Projeto Filosofia com Cinema



Welcome to the world of “Oficinoscópio” (Workshoposcope).

This book forms an intimate bond with a plural reader, one that is curious or passionate about animated film, namely teachers, occupational therapists, children, and youngsters, making use of educational language.

In it the “magician”, director, producer, teacher, programmer and commendator, Abi Feijó, presents deep insight and examines the Animation Workshops as educational practice in the last decade. These are practices of proximity that are both endogenous, that is, considering the motivation, interest and sensibility of participating students and teachers, and exogenous, that is, articulating various school syllabuses, demands of the educational system and the needs of the social and natural communities where schools and people from Lousada are settled.

Oficinoscópio describes the biography and meaningful mission of the Museum of Image and Movement - located in the Casa Museu de Vilar - as well as its unique importance in the dissemination and history of Portuguese and international pre-cinema and animated films. It incites and encourages the reader to watch and enjoy the films, kindly provided through the corresponding QRcodes, to grasp key concepts of film language and the plethora of its techniques, as well as backstage in the creative process of several films guided by the fine words of teachers responsible for the workshops.

In the Animation Workshops, a film is not a solitary act, but a solidary one, a dynamic process, with setbacks and

advances, where the various subjectivities or people work together and gradually emancipate themselves in favour of a common project.

Therefore, the book offers several testimonies from students and parents, as well as many images of this process, were it not a book about cinema. The selection and awarding of some films during film festivals and end-of-year exhibitions promoted by the municipality, which the whole team and their families attend, attest to the acknowledgement of the quality of all the pioneering and enthusiastic work of Abi Feijó and through animation the act of educating becomes a celebration of creation. It has been ten years of Portuguese animation and more than one hundred films created in these creative laboratories. How marvellous!

Oficinoscópio is an ongoing project, as Umberto Eco would say, and just like a film it will gain soul (anima) through the hands of those who dare to enter it, accepting its challenges.

Elsa Cerqueira

Global Teacher Prize, Portugal, 2021. Project Philosophy with Cinema







10 anos de Oficinas de Cinema de Animação da Casa Museu de Vilar em Lousada 10 years of Animation Workshops at the Casa Museu de Vilar in Lousada

Abi Feijó

Diretor da Casa Museu de Vilar
Director of the Casa Museu de Vilar

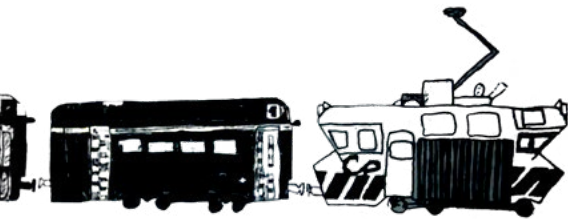
Oficinoscópio, um livro para reflectir um pouco sobre as Oficinas de Cinema de Animação que a Casa Museu de Vilar tem dinamizado no concelho de Lousada nestes 10 últimos anos (2014 - 2024). Um desafio do Dr. António Augusto, vereador da Educação da Câmara Municipal de Lousada e principal impulsionador da implementação destas oficinas. Como surgiram e como aconteceram, que resultados obtiveram e que parceiros estiveram envolvidos nesta aventura. Uma reflexão sobre o trabalho que tenho promovido desde há muitos anos e que encontrou aqui em Lousada, um espaço privilegiado para se desenvolver.

Oficinoscópio (Workshoposcope) is a book that pretend to think about the Animation Workshops taking place at the Casa Museu de Vilar in Lousada for the last ten years (2014 - 2024), a challenge from Dr António Augusto, Councillor for Education in the town of Lousada and staunch advocate of the implementation of these workshops. It describes the conception and organization of these workshops, the achieved outcomes, and our partners in this shared adventure. It is a reflection on the work that I have been promoting for many years, which has found a privileged space to mature here in Lousada.



Oficinas de Cinema de Animação em Portugal

Animation workshops in Portugal



As primeiras oficinas de Cinema de Animação com crianças em Portugal começaram, tanto quanto sei, em 1985 no âmbito do Arbusto, a secção infantil da Cooperativa Árvore. Num primeiro e breve momento começaram sob a orientação da Marina Estela Graça e logo a seguir foram sendo orientadas por mim até ao seu encerramento em 1990.

Eram oficinas desenvolvidas ao longo de todo o ano, uma vez por semana, cerca de 1h por sessão e estavam integradas no currículo dos 3º e 4º anos do ensino básico, envolvendo alunos entre os 7 e os 10 anos de idade.

Nessa altura a tecnologia era ainda algo de muito complicado e difícil de se usar. Utilizávamos máquinas de filmar 16mm sem qualquer tipo de "video assistance". Era necessário filmar cerca de 3 minutos de filme antes, o que normalmente demorava meses a filmar. Depois tínhamos de esperar que o filme regressasse do laboratório (mais uma semana) para finalmente podermos ver os resultados. Este processo exigia das crianças uma grande capacidade de abstração e de confiança nas indicações que lhe eram fornecidas. Para minorar estas limitações técnicas começava-mos sempre por animar alguns brinquedos

ópticos (Thaumatrope, Folioscopes, Fenacistiscopes, Zootropes e Flipbooks) como forma de introdução ao movimento animado, uma vez que estes brinquedos ópticos utilizam os mesmos princípios do movimento animado mas sem necessitar de tecnologias complicadas e de difícil acesso.

Mais tarde no âmbito do Grupo dos Workshops (AWG) da ASIFA (a Associação Mundial do Cinema de Animação) tive a oportunidade de aprender muitíssimas coisas que se vieram a revelar fundamentais para o desenvolvimento das oficinas de Cinema de Animação que agora desenvolvemos na Casa Museu de Vilar. O AWG fazia em cada 2 anos um projecto de colaboração internacional entre todos os seus membros. Cada Workshop fazia um pequeno filme de cerca de 2 minutos utilizando o mesmo tema e enviava-o para o AWG, que depois montava todos os trabalhos num só projecto e devolvia o filme colectivo para cada participante. As vantagens de participar nestes projectos transnacionais eram muitas: por um lado, os alunos ao saberem que o seu trabalho iria ser visto em muitos países dava-lhes uma responsabilidade extra e com isso eles empenhavam-se muito mais facilmente. Por outro lado, ao vermos os resultados dos outros workshops apercebemo-nos da diversidade de opções técnicas e estéticas e das múltiplas estratégias pedagógicas seguidas. Nas reuniões anuais do grupo, geralmente durante os principais festivais de Animação, tais como Annecy, Zagreb, Cinanima, ... aprendemos muito com as experiências dos outros.

Ainda no Arbusto outras oficinas tiveram lugar, desta vez oficinas de Verão - todas as manhãs (cerca de 3h) durante o mês de Julho, logo eram oficinas de cerca de 60h. Esta concentração do trabalho permitiu uma

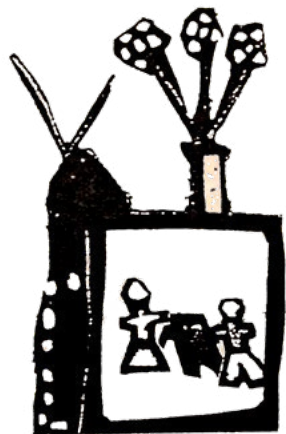
Prospeto do "Arbusto" | Flyer from "Arbusto", the children's section of the Cooperativa Árvore



ORGANIZAÇÃO DO ATELIER DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DA COOP. DE ENSINO POLIVALENTE ARTÍSTICO ÁRVORE

continuidade que se refletiu muito positivamente nos resultados. Não era necessário estar sempre a fazer um ponto da situação e voltar a explicar tudo de novo. Nos projectos partilhados com as outras oficinas internacionais, apercebi-me que eles conseguiam fazer os seus filmes em oficinas de bem mais curta duração. Durante o Cinanima 1995, organizamos uma oficina internacional e, desta vez, a ideia foi fazer a oficina durante todo o dia, de manhã e de tarde, cerca de 40 horas no total. Durante muito tempo esta foi a estrutura básica das minhas oficinas, mas ao pretender adaptar as oficinas às escolas e às suas limitações de programa e de horários, comecei a propor estruturas de 20h. É este modelo que tenho usado desde que abrimos a Casa Museu de Vilar.

Entretanto abriram muitas outras oficinas de cinema de animação com crianças e jovens, sendo as mais relevantes: a Anilupa, orientada por Fernando Saraiva; o Atelier de Animação da Sé, orientado pela Paulina Vieira; a Casa da Animação, orientada por diversos animadores; o Cineclube da Guarda, orientado por Graça Gomes; o Cinanima, também orientado por diversos animadores nacionais e internacionais; o Cine Clube de Avanca, com o Paulo D'Alva, Costa Valente e muitos outros; a Solar Galeria Cinemática/ Agência da Curta Metragem, orientado por diversos animadores; na Palha de Abrantes, diversos animadores; o Bichinho da Animação, com a Tânia Duarte e o Ícaro; Pax República, um grande projecto do Fernando Galrito/ Mostra que também foi implementado pela Tânia e pelo Ícaro em 25 localidades de todo o País; na Figueira da Foz, o Sérgio Nogueira e muitos outros com experiências mais pontuais.



To the best of my knowledge, the first children's Animation Workshops in Portugal were held in 1985 within the scope of Arbusto, the children's section of the Cooperativa Árvore. At an early stage they were briefly held under the guidance of Marina Estela Graça and shortly after they were led by me until they ended in 1990. These workshops were held weekly throughout the year, each session lasted for about one hour and they were part of the curriculum for the 3rd and 4th years of primary education, involving students between 7 and 10 years old. At that time, technology was still overly complicated and difficult to use. We would use 16mm cameras without any kind of video assistance. About 3 minutes of film had to be shot, which would usually take months to do. Afterwards, we would wait roughly another week for the film to come back from the lab before we could finally see the results. Throughout this whole process, a great capacity for abstraction and confidence were required from the children. To overcome these technical constraints, we would always start by animating some optical toys (Thaumatrope, Folioscopes, Phenakistiscopes, Zoetropes and Flipbooks) as a way of introducing animated movement, since these optical toys make use of similar animated motion principles without any need for complicated hard to find technologies.

Eventually, within the scope of the ASIFA Workshop Group (AWG) (the International Animated Film Association) I had the chance to learn a great deal, which proved to be fundamental for the development of the Animation workshops currently held at the Casa Museu de Vilar. Every two years, AWG would carry out an international collaboration project among all its members. In each workshop a two-minute length short film with a common theme would be made and sent to AWG. All these films would then be put together into a single project and the collective film would be sent back to each participant. The advantage of participating in these transnational projects were plenty: on the one hand, knowing that their work would be seen in many countries gave students extra responsibility making it easier to engage them in the activities. On the other hand, seeing the other workshops would highlight the diversity of technical and aesthetic options and the multiple educational strategies applied. At the annual meetings of the group, usually during main Animation Festivals such as Annecy, Zagreb or Cinanima, we would learn a lot from the experience of others. Still in "Arbusto" other kind of workshops took place - now summer workshops - every morning for about three hours during the month of July, overall, about sixty hours long. The continuity of this condensed work had incredibly positive outcomes. There was no need to constantly assess and revise the situation or repeatedly clarify things. On the course of shared projects in other international workshops, I realized that it was possible to make the films in much shorter workshops. During Cinanima 1995, we hosted an international workshop, and the idea was now to run the workshop both in the morning and in the afternoon - in about forty hours total. For a long time, this was the basic structure of my workshops;

however, adapting the workshops to schools with program and schedule constraints led to my proposal of 20-hour long sessions, which has been the model in use since we first opened the Casa Museu de Vilar. Meanwhile, many other animated film workshops for children and young people have been set up, the most relevant ones being: Anilupa lead by Fernando Saraiva; the Animation Workshop of Sé Cathedral lead by Paulina Vieira; the Animation House, lead by several animation artists; the Cineclub of Guarda lead by Graça Gomes; Cinanima, also lead by several national and international animation artists; the Cineclub in Avanca, with Paulo D'Alva, Costa Valente and many others; Solar Cinematic Gallery / Short Film Agency lead by several animation artists; Palha in Abrantes, lead by several animation artists; "o Bichinho da Animação" (the Animation Bug) with Tânia Duarte and Ícaro; Pax República a great project by Fernando Galrito; Mostra also set up by Tânia and Ícaro in twenty-five different locations throughout the country and on occasion in Figueira da Foz with Sérgio Nogueira and many others.





Abi Feijó



Regina Pessoa

A Casa de Vilar e a criação da Casa Museu The Casa Museu de Vilar and the establishment of the Museum

Quando o meu Pai morreu ficamos com esta enorme casa no meio de uma grande quinta. Nas partilhas, nenhum dos meus irmãos quis ficar com ela e eu não tinha meios para lhes dar as devidas tornas. Sabia que o Normand Roger e a Marcy Page estavam à procura de uma casa para passar os verões algures na Europa. Propus-lhes partilharem connosco esta propriedade e eles aceitaram o desafio. Mas nenhum de nós era agricultor, todos nós estávamos ligados de alguma forma ao Cinema de Animação: eu como realizador, produtor e professor;



Normand Roger

Marcy Page

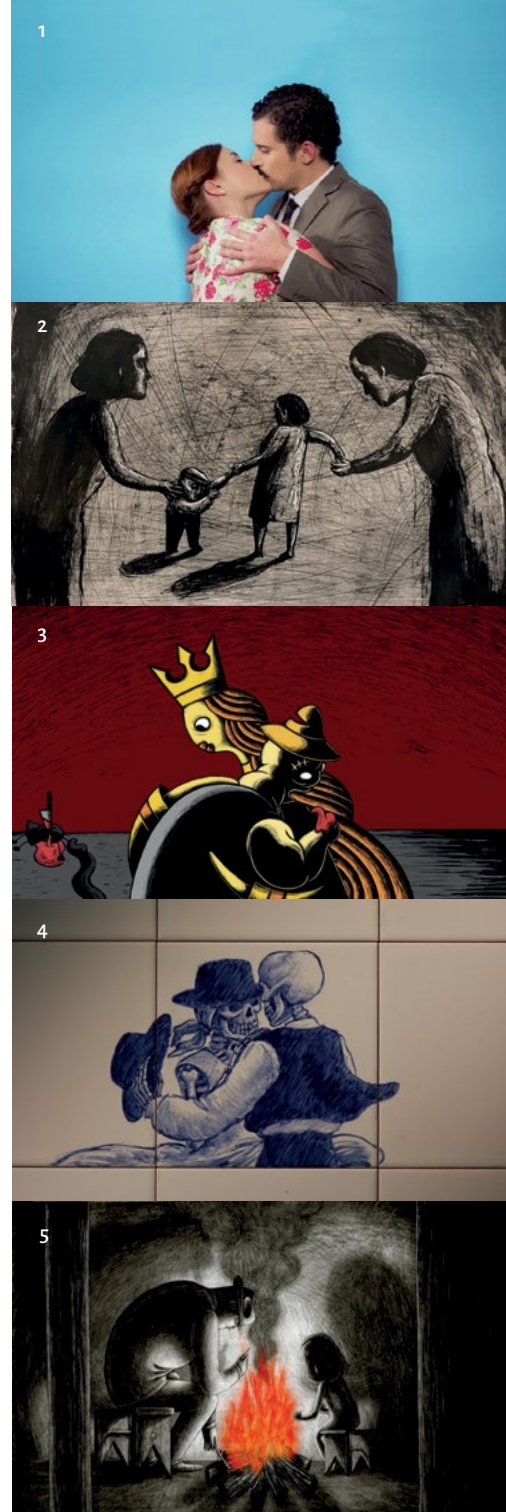
a Regina Pessoa como realizadora; a Marcy como produtora e também realizadora e o Normand como músico e sound designer maioritariamente para filmes de Animação.

Tínhamos de arranjar maneiras de sustentar este “transatlântico” (como lhe chama, carinhosamente, a Regina). Habitar simplesmente a casa, mesmo partilhada, não era suficiente. Daqui surgiu a ideia de tentar criar um Polo Internacional de Cinema de Animação, um local de encontro e de produção de filmes de Animação. E foi com esta ideia que tomamos diversas iniciativas. Naturalmente, criamos as condições para instalar a Ciclope Filmes, a nossa produtora de filmes de Animação. Aqui foram já produzidos os filmes: Amélia & Duarte (2015), de Alice Guimarães e Mónica Santos; Ride (2017), de Paul Bush; Tio Tomás a Contabilidade dos Dias (2019), de Regina Pessoa e Altötting (2020), de Andreas Hykade. Neste momento estamos a trabalhar nos projectos Virgem Fandango, de Marcy Page e As Caras da Mãe, de Regina Pessoa.

Recuperamos um anexo da casa para a realização de Residências de Artista, que aproveitamos também para alugar como Alojamento Local. Já tivemos como Residentes: Katariina Lillqvist (Finlândia/ Rep. Checa), Shira Avni (Canadá), Sylvie Trouvé e Dan Hayward (Canadá), Phil Davies (UK), Andreas Hykade (Alemanha), Christoph Sarow (Alemanha), Antonio Nicolás Guillén (Espanha) e Laura Gonçalves, Alexandre Siqueira, ambos Portugueses.

Mas uma das vertentes mais ambiciosas foi a criação da Casa Museu de Vilar - um museu dedicado à Imagem em Movimento.

Como nós os quatro sempre estivemos ligados ao Cinema de Animação, fomos acumulando muitos materiais, sobretudo das nossas próprias produções, mas não só. Ao longo do tempo foram-nos oferecendo, ou fomos trocando, originais de diversos filmes de realizadores de renome internacional.



- 1 Amélia & Duarte
- 2 As Caras da Mãe Mother's Faces
- 3 Altötting
- 4 Virgem Fandango Virgin Fandango
- 5 Tio Tomás a Contabilidade dos Dias Uncle Thomas Accounting for the Days
- 6 Ride



Como referido atrás, desde 1985, nas muitas oficinas de Animação que realizei com crianças e jovens começava geralmente as oficinas com a animação de Brinquedos Ópticos. Pouco a pouco o fascínio por estes aparelhos, que jogam com a ilusão do movimento, foram ganhando um lugar cada vez mais importante nos meus interesses.

Foi a partir de todo este percurso e deste conjunto de circunstâncias que surgiu a ideia de criar este museu e foi naturalmente que surgiram os três núcleos centrais da nossa colecção permanente: o Pré Cinema; o nosso próprio trabalho (Abi Feijó e Regina Pessoa) e a Animação Internacional, onde se reflecte o trabalho do Normand Roger e da Marcy Page.

As visitas guiadas à coleção permanente, apresentadas por mim, constituem verdadeiras MasterClasses sobre as origens do Cinema de Animação, as suas técnicas e processos criativos.

Cada objecto tem a sua história própria e a sua posição na História do Cinema. Estas visitas guiam-nos numa viagem ao mundo maravilhoso da ilusão das imagens em movimento mostrando e demonstrando muitas das principais invenções que antecederam o Cinema, os seus mecanismos e modus operandi.

Thaumatropes, Folioscopes, Zootropes, Praxinoscópios, Praxinoscópios Teatro, Tupies Fantoche, Mutoscopes, Ombro Cinema, Lenticular, Scanimation, Trisceneoramas, Kinoras, Lanternas Mágicas, Choreutoscope, The Ross wheel of Life, Câmaras Obscuras, Câmeras Lúcidas, Polioramas Panoptique, Sombras Brancas, Anamorfoses, Caleidoscópios, Visores Estereoscópicos, Arlequinadas, Livros Articulados, Teatros de Sombras, Hand Shadows, Hologramas, Upside Down Pictures e, mais recentemente, o Teatro Óptico de Emile Reynaud, são os principais objectos que podem ser observados em funcionamento na Casa Museu de Vilar e ver os seus princípios básicos de funcionamento explicados. Um museu da Imagem em Movimento não pode ter os objetos parados e inacessíveis, é fundamental que as pessoas possam vê-los em funcionamento e percebam como funcionam. Esta é, justamente, a principal ideia por trás das nossas visitas guiadas.



Visita guiada Guided tour



When my father passed away, we inherited this huge house at the heart of a large farm. When distributing the assets, none of my siblings wanted to keep it and I did not have the financial means to give them the due balancing payment.

I knew that Normand Roger and Marcy Page were looking for a house somewhere in Europe to spend their summers. I proposed sharing this property and they accepted the challenge. Nevertheless, none of us were farmers. We were all, somehow connected to Animated Films: me as a director, producer, and teacher; Regina Pessoa as a director; Marcy as a producer and a director and Normand as a musician and sound designer, mostly for animated films. We had to come up with ways to sustain this “ocean

liner” as Regina affectionately likes to call it. Simply inhabiting the house, even if shared, was not enough. Eventually, we came up with the idea of trying to set up an international Animated Film Centre, a meeting place, and a venue for Animation filmmaking. This idea prompted several initiatives. We obviously ensured to meet the requirements to set up here Ciclope Filmes, our Animated Film production company. The following films have already been produced here: Amélia & Duarte (2015) by Alice Guimarães and Mónica Santos; Ride (2017) by Paul Bush; Uncle Thomas Accounting for the Days (2019) by Regina Pessoa and Altötting (2020) by Andreas Hykade. We are currently working on the projects Virgen Fandango by Marcy Page and As Caras da Mãe (Mother’s Faces) by Regina Pessoa.



Núcleos centrais da colecção permanente Central cores of the permanent collection

- 1 Pré Cinema Pre-Cinema
- 2 Trabalho de Abi Feijó e Regina Pessoa Abi Feijó and Regina Pessoa work
- 3 Animação Internacional International Animation





Alojamento Local / Residências de Artista Local Accommodation / Artist Residencies

We have renewed an annex of the house to offer Artist Residencies, which we opportunely rent as Local Accommodation. Some of our residents have been: Katariina Lillqvist (Finland / Czech Republic), Shira Avni (Canada), Sylvie Trouvé and Dan Hayward

(Canada), Phil Davies (UK), Andreas Hykade (Germany), Christoph Sarow (Germany), Antonio Nicolás Guillén (Spain) and Laura Gonçalves and Alexandre Siqueira, both Portuguese. One of our greatest ambitions was nevertheless the establishment of the Casa Museu de Vilar - a museum dedicated to the Moving Image. As the four of us have always been connected to Animated Films, we have been gathering a lot of material, particularly from our own filmmaking, but further than that, in the course of time, we have been offered, or have exchanged, originals of several films by internationally renowned directors.

As already stated, since 1985, the many Animation workshops I have held with children and young people would usually start with the animation of Optical Toys. The fascination of these devices, which play with the illusion of motion, gradually grew and they increasingly drew my interest. This journey and this set of circumstances were the kicking off point to the idea of creating this museum and the three central cores of our permanent collection naturally emerged: Pre-Cinema; our own work (Abi Feijó and Regina Pessoa) and International Animation, where the work of Normand Roger and Marcy Page is visible. The permanent collection guided tours, which I lead, are true masterclasses on the origins of Animated Film, its techniques, and creative processes. Each object has its own story and its place in the History of Cinema. These tours guide us through the marvellous world of the ilusion of moving image, showing and demonstrating many of the main inventions that preceded cinema, its mechanisms and modus operandi. Thaumatrope, Folioscopes, Zoetropes, Praxinoscopes, Praxinoscope Theatre, Tupies Fantoche, Mutoscopes, Ombro Cinema, Lenticular, Scanimation, Trisceneoramas, Kinoras, Magic Lanterns, Choreutoscope, The Ross wheel of Life, Camera Obscura, Camera Lucida, Polyoramas Panoptique, White Shadows, Anamorphoses,

Kaleidoscopes, Stereoscopic Viewers, Harlequinades, Articulated Books, Shadow Theaters, Hand Shadows, Holograms, Upside Down Pictures, and more recently the Optical Theatre of Emile Reynaud, are the main objects that can be seen operating at the Casa Museu de Vilar as well as have its basic operating principles explained. A Moving Image Museum cannot have still and inaccessible objects. It is essential that people can see them working and understand how they work. This is precisely the main idea behind our guided tours.

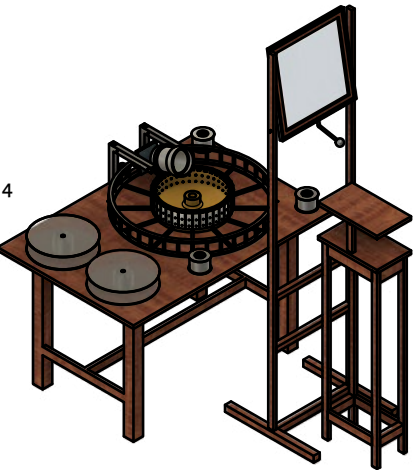
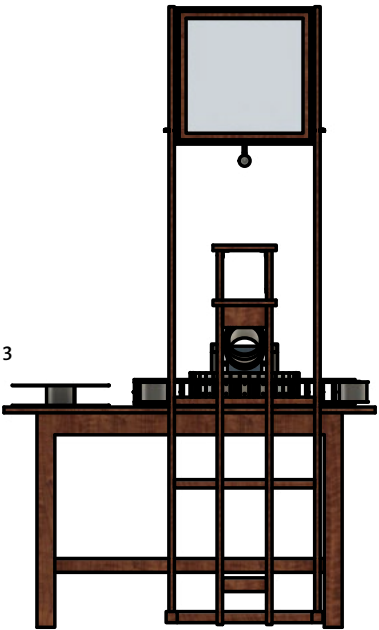
Esta paixão pelo Pré Cinema e pelo fascínio das imagens em movimento levou-nos à apresentação de espetáculos de **Lanterna Mágica**, (1) acompanhados ou não por música ao vivo. Juntamente com a Elsa Cerqueira, o André Aires, o Guilherme Magalhães e o Rafael Silva somos os Lanternistas Portugueses do Séc. XXI. Neste espectáculo onde apresentamos cerca de 80 placas de Lanterna Mágica, maioritariamente originais de finais do Séc. XIX, pretendemos fazer uma pequena viagem no tempo através dos diversos mecanismos utilizados nas Lanternas Mágicas para por as imagens em movimento.

This passion for Pre-Cinema and the fascination with moving images have led us to the presentation of **Magic Lantern shows**, (1) complemented with live music or not. Along with Elsa Cerqueira, André Aires, Guilherme Magalhães and Rafael Silva we are the Portuguese Lanternists of the 21st century. In this show we present about eighty Magic Lantern slides, mostly late 19th century originals, we go on a journey back in time through the various mechanisms used in the Magic Lanterns to set the images in motion.



Outro sonho de há muito está agora a ser concretizado com a reconstrução do **Teatro Óptico**, (2) (3) (4) o aparelho com que Émile Reynaud fez as primeiras projecções das Pantomimes Lumineuses, verdadeiros desenhos animados, a cores, perante uma audiência, no ano de 1892, ou seja três anos antes do Cinematógrafo dos Irmãos Lumière. Aqui poderemos ver pequenas apresentações de *Pauvre Pierrot*, uma das 2 únicas Pantomimes Lumineuses que chegaram até hoje, com música de Gaston Poulin, reinterpretada por Samuel Martins Coelho.

Another long-held dream is now being fulfilled with the reconstruction of the **Optical Theatre**, (2) (3) (4) the device with which Émile Reynaud first projected the Pantomimes Lumineuses, true cartoons in colour, before an audience in 1892, that is, three years before the Lumière Brothers' Cinematograph. Here we will be able to watch short performances of *Pauvre Pierrot*, one of the only two Pantomimes Lumineuses that have resisted the test of time, with music by Gaston Poulin, reinterpreted by Samuel Martins Coelho.



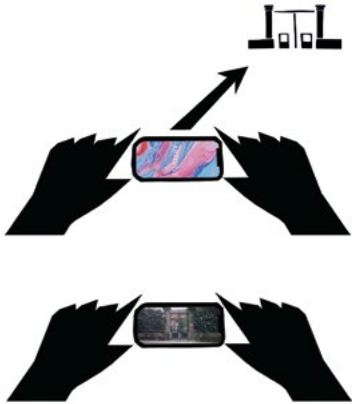
Recentemente, introduzimos uma nova tecnologia - a Realidade Aumentada (RA), uma forma moderna e interactiva de dar vida a alguns dos antigos objectos expostos na Casa Museu.

Como funciona?

A RA processa dados em tempo real através dos sensores dos telemóveis ou tablets, incluindo a câmara fotográfica, de forma a analisar o ambiente em redor. Para lhe sobrepor os elementos virtuais, precisa de um marcador, que identifique o elemento que se pretende experimentar.

Para tirar proveito desta experiência, é necessário baixar a App ARTIVIVE (gratuita para o utilizador). Depois de instalada, abre-se a App e aponta-se a câmara para o marcador que o deve enquadrar na sua totalidade. A ARTIVIVE reconhece-o e desencadeia o processo de lhe sobrepor as imagens virtuais.

Para que funcione, é necessário que o dispositivo que esteja a utilizar esta App tenha acesso à internet. Vamos experimentar?



A new technology has recently been introduced - Augmented Reality (AR), a modern and interactive way to bring to life some of the old objects on display at the Museum.

How does it work? AR processes data in real time through the sensors of mobile phones or tablets, including the camera, to analyse the surrounding environment. A marker is required to overlay the virtual elements on it and identify the element you want to try. To make the most of this experience, it is necessary to download the ARTIVIVE App (free for the user). Once installed, we open the App and point the camera at the marker that should fill in the entire frame. ARTIVIVE recognizes the process of overlaying virtual images on it. (Note: internet connection is required on the device using this App)

How about having a go at it?







Serviço Educativo: as oficinas e as mini-oficinas de cinema de animação

Educational service - animation workshops and mini workshops

As mini-oficinas, com uma duração entre 1 hora a um dia, são actividades geralmente complementares às nossas visitas guiadas.

Os seus objectivos têm de ser forçosamente muito simples dado o limitado tempo disponível.

A ideia é dar os primeiros passos na Animação, uma pequena experiência muito simples de como funcionam as imagens em movimento. Não é suposto fazermos um filme, apenas pequenas experiências.



Em alguns casos (raros), foi possível fazer um mini filme num dia de trabalho, mas nessas situações, os professores prepararam tudo o melhor possível, desenvolvendo o tema com os alunos, decidindo a técnica a usar e mesmo construindo os elementos visuais. Dessa forma, pudemos concentrar-nos nas filmagens/Animação, sendo até possível gravar os sons. Gaston Roch, o meu primeiro professor de Animação,

dizia sempre no início das suas oficinas de Cinema de Animação: mas tu queres fazer um filme? Ou aprender a fazer um filme? Nessa altura eu era um estudante de Belas Artes e não havia nenhum curso de Animação que pudesse seguir e a minha intenção era, efectivamente, aprender a fazer um filme. Então, fazíamos exercícios básicos de compreensão da expressão das imagens em movimento, mas não fazíamos filmes. Mas nas oficinas que hoje fazemos nas escolas com alunos bem mais jovens e não especialmente vocacionados para virem a ser animadores e num país onde já existem diversos cursos especificamente de Animação, a resposta tem de ser outra.

Nas nossas oficinas, o mais importante é fazer um filme com as crianças / jovens, colocá-los do outro lado da câmara, questioná-los sobre este meio de comunicação e, se possível, fazer com que eles se surpreendam com os resultados, dignificar e valorizar o seu trabalho. E se, por acaso, algum deles pretender vir a seguir esta profissão terão depois a oportunidade de frequentar um dos diversos cursos que as diversas Universidades e Institutos Politécnicos têm para oferecer.

Ninguém nasce ensinado pelo que é importante uma boa supervisão, que evite deixá-los cometer erros e que os saiba orientar para conseguirem o que pretendem fazer. Temos de tentar perceber o que pretendem fazer, as suas motivações e objectivos e mostrar-lhes como o podem conseguir.

Hoje, as novas tecnologias permitem ver os resultados imediatamente a seguir ao fazermos a Animação. Isso permite uma rápida compreensão dos princípios das imagens em movimento e é mais fácil convencer os alunos a ter paciência e perseverança. Só assim os conseguiremos surpreender e ao surpreendê-los estamos a motivá-los e a incentivá-los.

Quando vamos a uma escola fazer uma oficina, a participação e o envolvimento dos professores é fundamental. Por vezes, fico com a sensação de que os professores estão a fazer um favor em me deixar trabalhar com os seus alunos. Mas eu gostaria que o nosso trabalho fosse encarado de uma forma bem diferente que os professores percebessem as potencialidades pedagógicas que o Cinema de Animação pode trazer, e de que forma estas oficinas lhes possam ser úteis.

Logo à partida a sua grande interdisciplinaridade: praticamente todas as disciplinas podem encontrar formas de transmitir os seus próprios programas de uma maneira diferente das habituais e, com isso despertar o interesse dos alunos. Para encontrar estas pontes e estabelecer parcerias é fundamental estarmos abertos a ouvir o que os professores e os alunos têm a dizer, quais as suas preocupações e estudarmos em conjunto maneiras de trabalhar.

Qualquer assunto é passível de ser tratado, abordado e estudado, não só o tema e a mensagem do próprio filme, como, uma vez concluído, ele pode servir de base para futuras aulas e novos trabalhos a serem desenvolvidos sobre esse mesmo tema. Disciplinas como Português são sempre uma enorme fonte de inspiração: por diversas vezes usamos textos de escritores como base para as nossas oficinas (Aves Raras - sobre o poema Segredo de Miguel Torga; A Vida por trás dos Estragos - sobre o poema Urgentemente de Eugénio de Andrade; 100 Palavras - Maria Judite De Carvalho; A Ilha Desconhecida - José Saramago). A adaptação da lenda da passagem da Rainha Santa Isabel por Lodares, por alunos do 4º ano, foi um exemplo que resultou muito bem no filme “O Regaço da Bondade.”



A contribuição dos professores de música é também ela uma enorme mais valia para os filmes, sobretudo quando orientam os talentos dos alunos. E há quase sempre algum aluno em cada turma que tem alguma aptidão ou gosto pela música. É raro encontrar uma turma onde nenhum aluno toca algum tipo de instrumento musical.

Temas ligados às ciências (meio ambiente, ecologia, biodiversidade, poluição) são temas muito frequentemente abordados, nas suas mais diversas facetas.

Para os professores de línguas estrangeiras fazer com os seus alunos traduções e versões faladas nessas línguas pode ser um exercício extraordinário. Cada oficina é um desafio novo e muitas vezes desafiar os alunos a saírem das suas zonas de conforto pode não ser fácil, mas será certamente meio caminho andado para os motivarmos.

A escolha das técnicas é também em si mesmo uma maneira de nos podermos enquadrar dentro dos programas curriculares. Qualquer técnica e qualquer material são possíveis de serem animados. Uma articulação natural com todas as disciplinas de Artes, Audiovisual e Multimédia.

Desenho, com todo o tipo de materiais; recortes, silhuetas e colagens, objectos e plasticina, marionetas, brinquedos, pixilação e sombras, areia e mesmo bordados, são alguns exemplos de técnicas possíveis de serem usadas. (Ver mais adiante algumas das técnicas utilizadas nas nossas oficinas).

No caso de alunos de Multimédia poderá ser interessante desafiar-los a assumirem a pós produção dos filmes, como foi o caso do filme EmQuadrado realizado por alunos do 12º ano, da Escola Secundária de Lousada.



- 1 A Ilha Desconhecida The Unknown Island
- 2 A Vida por trás dos Estragos Life Behind Damage
- 3 Aves Raras Strange Birds

The mini workshops, lasting between one hour and a whole day, are activities that generally complement our guided tours. Their objectives must be very simple given the limited time available. The idea is to take the first steps in Animation through a very simple short experience of how moving image works. The purpose is not to make a film, but to briefly experiment. In some (rare) cases, it was possible to make a mini film in a working day, but in those cases, the teachers had previously prepared everything as best as possible, developing the theme with the students, deciding on the technique to use, and even building the visual elements. That way, we were able to concentrate on filming/animation, and it was even possible to record the sounds. Gaston Roch, my first Animation teacher, always used to say at the beginning of his Animation Film workshops: do you want to make a film? Or learn how to make one? At that time, I was a Fine Arts student and there was no Animation course I could choose, so my actual intention was to learn how to make a film. Thus, we would go through some basic exercises on understanding the expression of moving images, although we didn't make any films. Nonetheless, the strategy must be a different one in the school workshops that we currently hold with much younger students not particularly interested in becoming animators and in a country where several specific Animation courses are already available. In our workshops, the most important thing is to make a film with the children and young people, position them on the other side of the camera, question this means of communication... and, whenever possible, surprise them with the outcomes, dignify and value their work. And if, by any chance, some of them want to pursue this career, they can then attend one of the numerous courses that various Universities and



“A magia das oficinas de cinema de animação, não é só o resultado espelhado em alguns minutos num ecrã, mas sim o longo processo até atingi-los e o mais interessante colocar os alunos fora das suas zonas de conforto e aptidões rotineiras. Ao longo das 23 horas que passamos com os alunos, eles alcançam mini-conquistas de sessão para sessão. Muitas vezes o simples facto de manusear uma tesoura e a sua motricidade fina ir evoluindo, a partilha de um episódio marcante da sua vida, acabam por tomar um carácter terapêutico e de alívio.

A magia que acontece revela-se na exploração de talentos que nem eles sabem que os têm, como o cantar, a maneira de contar uma história de forma sucinta, a dicção e a sua importância, a sua capacidade artística, etc. e um fator que lhes diz muito, é o facto de se sentirem detentores do poder de escolha que têm no futuro de cada projeto. As oficinas têm o poder de fazer com que saiam da sua rotina, mesmo continuando no mesmo local e o uso deste tempo para os professores trabalharem conteúdos programáticos através de uma ferramenta de ensino não formal. Algo que se tenta fazer neste projeto é dar espaço aos autores do filme para serem a força motriz do mesmo, capacitando-os de novas ferramentas e responsabilidades, como serem eficientes, pragmáticos e aprenderem a trabalhar sob pressão e em equipa. Algo que penso ser gratificante tanto para os alunos como para os docentes é puderem ver o produto do seu trabalho ser dignificado, valorizado e exposto em festivais, salas de aulas que não a deles e terem agora o sentido de pertença a este mundo do cinema em Portugal. Quantos “eu fiz um filme” cheios de orgulho, não ouvimos ao longo destes anos?”

“The magic of animation workshops is not only in the outcome mirrored for a few minutes on a screen, but in the long filmmaking process, throughout which taking students out of their comfort zone and typical skills is one of the most stimulating things. Over the course of the twenty-three hours spent with students, they manage to accomplish a bit more in every session. Often, the simple fact of handling a pair of scissors developing their fine motor skills or sharing a striking life event, turn out to be therapeutic and unwinding.

The magic that happens is visible in the discovery of hidden talents such as singing, the ability to succinctly tell a story, diction and its importance, artistic skills, etc. Besides, something that they hold very dear is feeling they have the power to choose the future of each project. Workshops have the effect of taking students away from routines, even while remaining in the same place, and allowing teachers to make use of this time to work on the syllabus using a non-formal teaching tool. Something that this project is intended upon, is providing the filmmakers with time to be the driving force behind it, empowering them with new tools and responsibilities, such as being efficient, pragmatic, and learning to work under pressure as a team. Something I consider gratifying for both students and teachers is the opportunity to see the outcome of their work being dignified, valued, and exhibited in festivals and different classrooms, and the sense of belonging to the world of Portuguese Cinema. Over the years and countless times, we have heard them proudly say “I’ve made a film”.

Iolanda Pinheiro

Designer de Comunicação e Multimédia, Assistente de produção cinematográfica na Casa Museu de Vilar
Communication and Multimedia Designer, Film Production Assistant at the House Museum of Vilar



1

Polytechnics have on offer.

No one is born knowing things, so it is important to provide adequate supervision, which helps them avoid gross mistakes and leads them in the right direction to achieve their intentions in the first place. We try to understand what their intentions, motivations and goals are while showing them how they can be successful. Nowadays, new technologies allow us to check results immediately after the animation is completed. This leads to a quick grasp of the principles of moving images and makes it easier to convince students to be patient and persevere. Only then will we be able to surprise them and by doing so also motivate and encourage them. When promoting a school workshop, teachers' participation and involvement are key. Teachers can sometimes make me feel like they are doing me a favour by allowing me to work with their students. However, the goal is to change teachers' perspectives on our work, so that they can understand the pedagogical potential that Animated Film holds, and how useful these workshops can be to them. Right from the start, its notable interdisciplinarity: virtually any subject curriculum can be addressed in different ways and, by doing so, spike the interest of students. Openness to embrace teachers and students' standpoints, to their concerns and to devise collaboration opportunities are essential. Any subject matter can be dealt with, addressed, and studied. Not only the theme and message of the film but the film itself can serve as a basis for future classes and new work to be developed on that same topic.



2

1

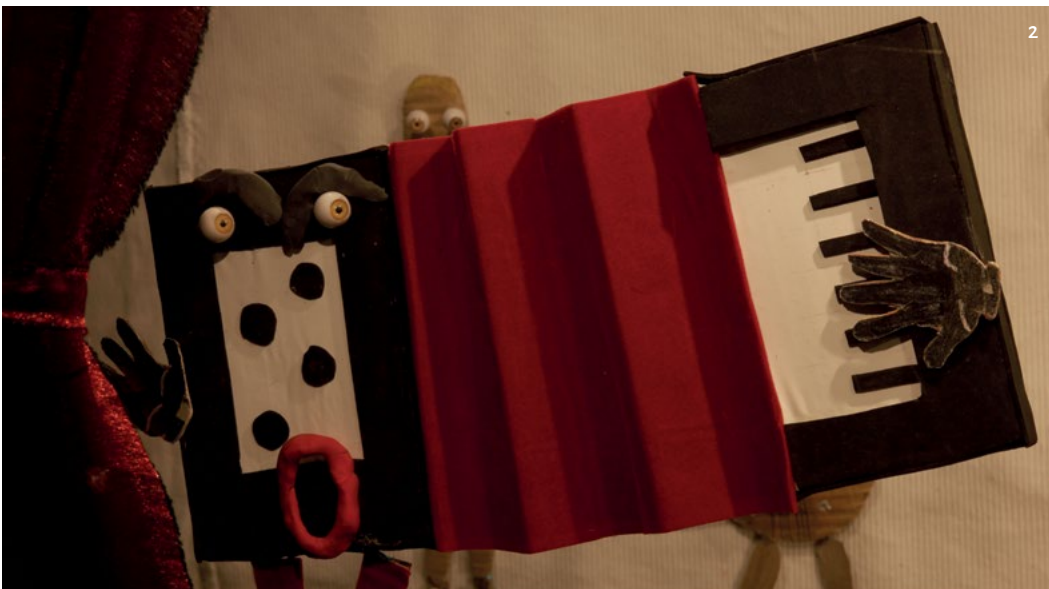
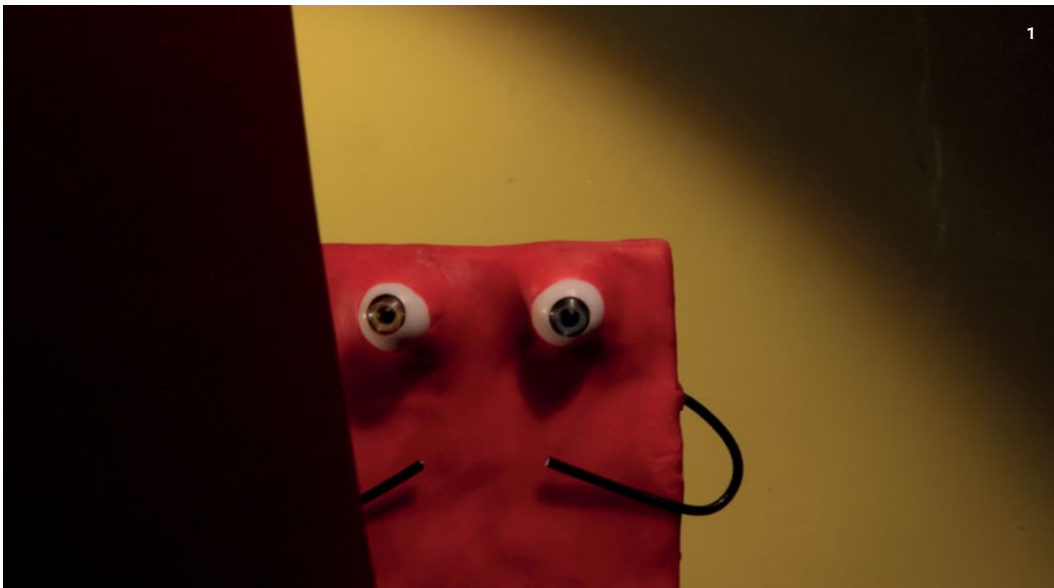
100 words Without words

2

O Regaço da Bondade The Lap of Kindness

Subjects such as Portuguese are always a great source of inspiration: in several occasions writers' content is used as the basis for our workshops: *Aves Raras* (Strange Birds) about the poem *Segredo* (Secret) by Miguel Torga; *A Vida por trás dos Estragos* (Life Behind Damage) about the poem *Urgentemente* (Urgently) by Eugénio de Andrade; *100 Palavras* (wordplay: 100 words or Without words) by Maria Judite de Carvalho; *A Ilha Desconhecida* (The Unknown Island) by José Saramago. A fourth-year students' adaptation of the story about Queen Santa Isabel passing through Lódares (a village in Lousada) is a successful example in the film *O Regaço da Bondade* (The Lap of Kindness).

Music teachers' contribution is also invaluable to films, particularly when students' talents are guided. In every class there are usually students with aptitude or a taste for music and it is uncommon to come across a class where nobody plays some kind of musical instrument. Topics related to science (environment, ecology, biodiversity, pollution) are very frequently addressed, in their most diverse aspects. For foreign language teachers, translating and building spoken versions in the foreign language alongside students can be a wonderful exercise. Each workshop is a new challenge, and, although daring students to get out of their comfort zone may not always prove easy, it can certainly work wonders for their motivation. The choice of techniques is also in itself a way of fitting into the curriculum. Any technique and any material have the potential to be animated, in natural articulation with Arts, Audiovisual and Multimedia subjects. Design, with all kinds of materials; cutouts, silhouettes and collages, objects, and plasticine, puppets, toys, pixilation and shadows, sand and even embroidery, are some examples of techniques that can be used (check further below for some of the techniques used in our workshops).



Regarding Multimedia students, it may prove interesting to challenge them to take over film post-production, as in the film *Em Quadrado* (wordplay: *To Frame/ Framed*) directed by 12th grade students from Lousada's Secondary School.

As Oficinas de Cinema de Animação têm vindo a afirmar-se desde 2014, ano em que a Casa Museu de Vilar abriu a suas portas, como um dos mais dinâmicos centros de produção de filmes feitos por crianças e jovens a nível nacional, atestado pelos mais de 100 filmes entretanto realizados, 65 dos quais nas escolas do Concelho de Lousada, em estreita colaboração com o Pelouro da Educação da Câmara Municipal de Lousada ou com a CIM Tâmega e Sousa, em oficinas de cerca de 20 horas, e que foram reconhecidos com cerca de 20 Prémios.

Estas oficinas organizam-se idealmente em três momentos: visita à coleção permanente da Casa Museu de Vilar, como uma forma de abrir perspectivas e falar das bases das imagens em movimento e um pouco da História do próprio Cinema de Animação. A sala do Pré-Cinema, com todos os seus aparelhos baseados justamente na ilusão das imagens em movimento parece-nos muito importante para situar cada projecto no seu contexto histórico e nas suas bases de funcionamento. A sala sobre o trabalho de Abi Feijó e de Regina Pessoa, que pode ajudar a trazer para uma esfera de intimidade e proximidade o que possa parecer demasiado longe de nós - afinal, aqui ao lado é possível fazer coisas reconhecidas internacionalmente. Este contexto internacional é, depois, reforçado na sala do Cinema Internacional onde se poderão comparar os nossos trabalhos com o melhor que se faz no mundo;





Uma sessão de filmes feitos nas nossas oficinas, recorrendo a diversas técnicas, estéticas e visuais realizados por alunos de diversas idades, mais jovens ou mais velhos, mas sempre ao nível do ensino básico e secundário, de preferência realizada na própria escola e aberta a todos os alunos e professores, se possível acompanhado pela nossa Expo Oficinas, é uma forma de motivar os alunos e os professores a aderirem ao nosso projecto. Aqui os professores das diversas disciplinas podem ter uma melhor ideia das potencialidades pedagógicas oferecidas por estas oficinas e os alunos podem perceber que se os seus colegas fizeram coisas interessantes eles próprios também as poderão conseguir. Tem sido muito gratificante verificar as reações dos alunos aos trabalhos dos colegas e a forma como, muitas vezes desde aí começam a pensar nos desafios que gostariam de enfrentar. Por último, a oficina que se desenvolve nas escolas em diferentes sessões num total de 20 a 24 horas.

- 1 EmQuadrado To Frame
- 2 (Des)Ordem Musical Musical (Des)order
- 3 Aqui Há Gato! Cats?
- 4 Aves Raras Strange Birds
- 5 A Vida por trás dos Estragos Life Behind Damage
- 6 Rionião River union

Since 2014, when the Casa Museu de Vilar first opened, the Animation Workshops have been asserting themselves as one of the most dynamic children and youth's filmmaking centres at a national level. This has been confirmed by more than one hundred films made in the meantime, sixty-five of which in Lousada's schools, in close collaboration with Lousada's Municipal Department of Education or with CIM Tâmega e Sousa (intermunicipal community in the Tâmega e Sousa area), in twenty-hour long workshops, which have received about twenty awards.

These workshops are ideally organized in three phases: visit to the permanent collection of the Casa Museu de Vilar, to broaden horizons, discuss the basis of moving images and the history of Animated Film itself briefly. The Pre-Cinema room, with all its devices based precisely on the illusion of moving images, that we consider key to situate each project in its historical context and operating basis.

The room about the work of Abi Feijó and Regina Pessoa, which can help bring into a sphere of intimacy and closeness what may feel distant, after all internationally recognized work is being carried out in neighborhood. This international context is reinforced in the International Animation room where we can compare our work to the best worldwide.

As a way to motivate students and teachers to join our project, a film session is held preferably in the school itself and open to all students and teachers, if possible, accompanied by our Workshops Expo. This is a session of films made in our workshops, using various techniques, aesthetics and visuals made by students of different ages, but always at the level of elementary and secondary education. Here teachers of various subjects can get a better idea of the pedagogical potential offered by these workshops

and students often realize that if their classmates have done interesting things, they can also achieve them themselves. It has been very gratifying to see the students' reactions to their classmates' work and the way they often start thinking about the challenges they would like to face. Finally, the 20- to 24-hour workshop that takes place in schools in different sessions.



Expo Oficinas

Depois das oficinas terminarem ficam sempre todos os materiais utilizados, que representam em si as qualidades gráficas e estéticas dos alunos e reflectem os desafios técnicos e tecnológicos enfrentados pelos alunos e seria um desperdício não os aproveitar. Para melhor valorizar estes trabalhos e estes materiais temos feito ultimamente um quadro bem encaixilhado, com uma moldura profissional e uma composição cuidada.

Os materiais assim apresentados ganham uma nova vida e uma outra dimensão e podem ser usados como exemplos da enorme diversidade de abordagens possíveis quer visuais quer técnicas e com a vantagem acrescida de poderem ser apresentados não só a toda a escola, como mesmo percorrerem várias escolas. Numa oficina trabalhamos normalmente com uma turma, mas com esta exposição podemos envolver toda a escola, todos os alunos e todos os professores que podem assim aperceber-se das potencialidades pedagógicas oferecidas pelo Cinema de Animação ao mesmo tempo que dignificam e valorizam o trabalho dos alunos participantes e constituem um excelente mostruário das diversas técnicas que temos utilizado





nas nossas oficinas. A presença dos seus trabalhos nas exposições é outro motivo de orgulho e também de reflexão e de comparação do trabalho que realizaram com o que foi feito por outros alunos, mais ou menos da mesma idade, mais novos ou um pouco mais velhos. E saber que essa exposição vai ser apresentada em diversos locais também contribui para o reconhecimento do trabalho e do esforço desenvolvido. Esta Expo Oficinas já foi apresentada em mais de 20 escolas, principalmente nas escolas participantes, incluindo todas as 9 escolas do concelho de Lousada com quem temos colaborado, mas também nos concelhos de Felgueiras, Marco de Canaveses e Amarante e está disponível para ser apresentada noutras escolas e locais.



Workshops Expo

After the workshops are over, there are always many materials left, which represent in themselves the graphic and aesthetic qualities of the students and reflect the technical and technological challenges faced, and it would be a waste not to take advantage of them. In this sense, to better enhance these projects and these materials, we have lately made a well-framed artwork, with a professional frame and a careful composition.

The materials presented in this way take on a new life and another dimension and can be used as examples of the enormous diversity of possible visual and technical approaches, with the added advantage of being able to be presented, in the form of an exhibition, not only to the whole school, but even to several schools.

In a workshop we usually work with a class, but we can involve the whole school in this exhibition, every student and teacher can thus realize the pedagogical potential offered by Animated Film. While they dignify and value the work of participating students, they are an excellent showcase of the various techniques that

we have used in our workshops. The presence of their work in exhibitions, in various locations, in addition to being an opportunity for reflection and comparison with what was done by other colleagues roughly the same age, is also a source of pride, and contributes to the recognition of the work and effort developed. This Workshops Expo have already been set up in more than twenty schools, mostly in participating schools, including all nine collaborating schools in Lousada, but also in the municipalities of Felgueiras, Marco de Canaveses and Amarante and is available to other schools and locations.

JOEL
CINE





E





Mosquim (Making Of)

Das primeiras ideias à conclusão do filme From the first ideas to the film

Os filmes são comunicação e para se comunicar é fundamental ter alguma coisa a dizer. Este é um dos grandes desafios das oficinas : o que dizer. Daí a importância do envolvimento dos professores e da sua articulação com as diversas disciplinas. É muito importante que os alunos conheçam o melhor possível o assunto que pretendem falar, caso contrário iremos cair sempre nos lugares comuns sem nada que justifique o grande esforço que vai ser necessário para chegarmos até ao final de um filme. Um bom tema, bem estudado e, se possível baseado nas experiências de vida dos próprios alunos, costuma ser um bom ponto de partida para um filme. Depois é importante saber como estruturar as ideias. Costuma-se dizer que uma narrativa tem sempre 3 partes (ou 3 actos):

1º Qual é o PROBLEMA? Sem problema não há conflito e não há histórias. Definir o problema/ conflito será então a primeira coisa a identificar e a decidir.
2.º DESENVOLVIMENTO: Como é que esse conflito se desenvolve, como ele se manifesta, como evolui.
3º CONCLUSÃO: é a resolução do problema, o que aprendemos neste percurso, a “moralidade” do filme, no fundo é a mensagem que queremos transmitir.

Linguagem Cinematográfica

Sabendo o que queremos dizer é então necessário saber como o dizer. Para isso temos de falar um pouco sobre a Linguagem Cinematográfica, como dar importância, em cada momento, aquilo que estamos

a contar. Decidir o que mostrar e o que não mostrar. O papel do Realizador é justamente o de tomar decisões, é a ele a quem compete decidir o que mostrar, como o mostrar e qual a importância relativa de cada elemento.

Depois da primeira decisão ter sido tomada todas as decisões seguintes devem ser coerentes com essa, de forma a evitar partir em todas as direcções. Uma das primeiras decisões a tomar é onde colocar a câmara, o que mostrar em cada momento e o que não mostrar. É curioso verificar que, por vezes, é muito mais dramático e eficaz não mostrar e apenas sugerir. A nossa capacidade de imaginar coisas é assombrosa e isso permite-nos avançar de forma mais rápida e eficaz na narrativa que pretendemos contar.

Movies are communication and to communicate it is essential to have something to say. This is one of the great challenges of workshops: what do we have to say? Hence the importance of teachers' involvement and articulation with the various subjects. It is very important that students know the subject they want to explore as well as possible, otherwise we will always fall into commonplaces without anything that justifies the considerable effort required to finish a film. A proper well studied theme, based on students' own life experiences, if possible, is usually a good starting point for a film.

Then it's important to know how to structure ideas. It is often said that a narrative always has three parts (or three acts):

1st What's the PROBLEM? without a problem, there's no conflict and no stories. Defining the problem/conflict will then be the first thing to identify and decide.

2nd DEVELOPMENT: How does this conflict develop,

how does it manifest itself, how does it evolve?

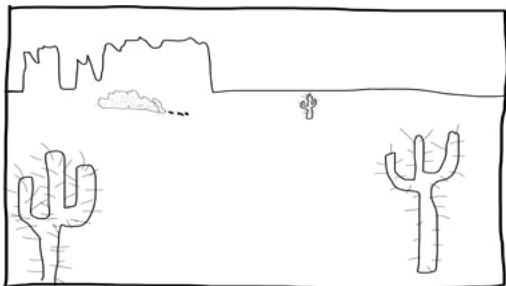
3rd CONCLUSION: it is the solution to the problem, what we learn along the way, the “morality” of the film, in the end it is the message we want to convey.

Film Language

Knowing what we mean to say, it is then necessary to know how to say it. That's where Film Language comes in the picture, how to constantly give importance to what we are telling and decide what to show and what not to show. The role of the Director is precisely to make decisions, it is up to him to decide what to show, how to show it and what is the relative importance of each element.

After the first decision has been taken, all subsequent decisions must be consistent with it, to avoid scattering in all directions.

One of the first decisions is where to place the camera, what to show and what not to show at any given time. It is curious to realize that every so often not showing and only suggesting can be much more dramatic and effective. Our ability to imagine things is astonishing and that allows us to move faster and more effectively in the narrative we want to tell.

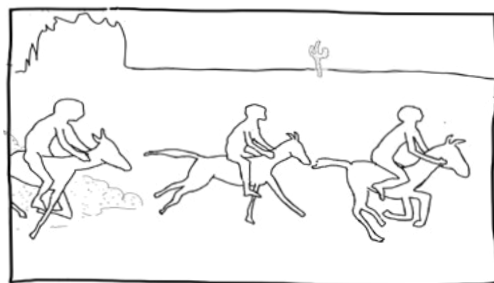


Plano Geral

O importante aqui é o espaço, o local onde o filme se desenrola. Se é importante localizar a acção do filme em algum local em particular, o Plano Geral é a escolha ideal para o fazer. De notar que aqui os personagens não têm expressão, nem importância.

Establishing shot

The important thing here is the space, the place where the film unfolds. If it's important to locate the action of the film in a particular location, the Establishing Shot is the ideal choice to do so. It should be noted that here the characters have no expression, no importance.



Plano de Conjunto

Tal como o nome indica neste tipo de plano podemos ver um conjunto de personagens. Aqui o local e o espaço ainda tem a sua importância, mas os personagens começam a ter mais presença e a ganhar mais protagonismo. É, muitas vezes, a melhor escolha para mostrar acções de conjunto.

Master shot / Group shot

As the name implies, in this type of shot we can see several characters. Here the place and the space still have their importance, but the characters begin to have more presence and gain more importance. It's often the best choice for showing group actions.



Plano Inteiro

Quanto mais próximo do personagem nos colocarmos, mais importância ele vai ter. Neste tipo de plano podemos ver o personagem de corpo inteiro a preencher a altura do enquadramento. Temos de dar muita atenção a toda a caracterização do personagem. O ambiente e o local onde a acção se desenrola têm cada vez menos importância.

Full shot

The closer we are to the character, the more important it will be. In this type of shot we can see the character from head to toe roughly filling the frame. We must pay a lot of attention to the whole characterization of the character. The action atmosphere and place are becoming less and less important.

O Plano de Conjunto e o Plano Inteiro são normalmente os mais usados para representarem cenas de acção.

The Master Shot and the Full Shot are usually the most used to represent action scenes.



Grande Plano

O personagem está enquadrado da cintura para cima. Estamos pois, muito mais próximo dele e da sua intimidade. O olhar e todas as expressões surgem aqui com muito mais intensidade. É o tipo de plano mais apropriado para situações em que precisamos de acreditar no personagem, nas suas emoções, no que possa estar a dizer. O que vai na cabeça do personagem é o mais importante e o que mais força tem. O cenário e o ambiente desaparecem quase por completo, deixam de ter qualquer importância.

Medium shot

The character is framed from the waist up. They are, therefore, much closer and intimate. The gaze and all the expressions have greater intensity. It's the appropriate plan for situations where we need to believe in the character, in their emotions, in what they might be saying. What goes on in the character's head is the most important and what has the most strength. The scenery and the environment disappear almost completely, they cease to have any importance.



Plano de Pormenor

Neste plano, por vezes, vemos apenas um pequeno detalhe. É disso exemplo quando os olhos do personagem enchem todo o ecrã. Um pequeno movimento de franzir ligeiramente o sobrolho tem uma força impressionante. Outras vezes é um detalhe das mãos, nervosas..., são pormenores que podem ajudar a chamar a atenção para pequenas coisas dando-lhes importância.

Extreme Close up

In this plan, sometimes only a small detail is depicted, for example when the character's eyes fill the entire screen. A small eye frowning motion has impressive force. Occasionally it's a hand detail, an agitated or tense hand..., these are details that can convey importance and draw attention to small things.

Ou seja: nos planos Geral, de Conjunto e mesmo Inteiro, o ambiente tem um papel fundamental. Servem para situar a acção, sempre que é importante dizer onde a acção se passa.

Nos planos de Conjunto, Inteiro e eventualmente Grande Plano, é a acção que ganha maior relevância. Demasiado longe os personagens não tem



importância, demasiado perto torna-se difícil seguir as acções. Aqui há um certo equilíbrio entre o ambiente/ espaço e os personagens.

E nos planos mais próximos dos personagens, Grande Plano e Plano de Pormenor, são os aspectos psicológicos que têm mais força. À medida que nos vamos aproximando do personagem, ele ganha mais importância, mais protagonismo e maior força psicológica. Ao mesmo tempo o espaço vai perdendo importância e protagonismo, passando mesmo a ser irrelevante.

Entre cada um destes tipos de planos pode haver todo o tipo de enquadramentos intercalares, mas penso que o mais interessante é perceber que ao escolhermos onde colocamos a câmara e decidimos o que mostrar e o que não mostrar. Estamos a potencializar os aspectos que queremos realçar em cada momento e a conduzir o olhar do espectador para os aspectos que consideramos ser os mais importantes. E, no fundo, estas são as ferramentas fundamentais da manipulação das mensagens a transmitir.

In other words: in the establishing shot, master shot and even full shot, the setting plays a fundamental role. They situate the action, whenever it is important to say where the action is taking place.

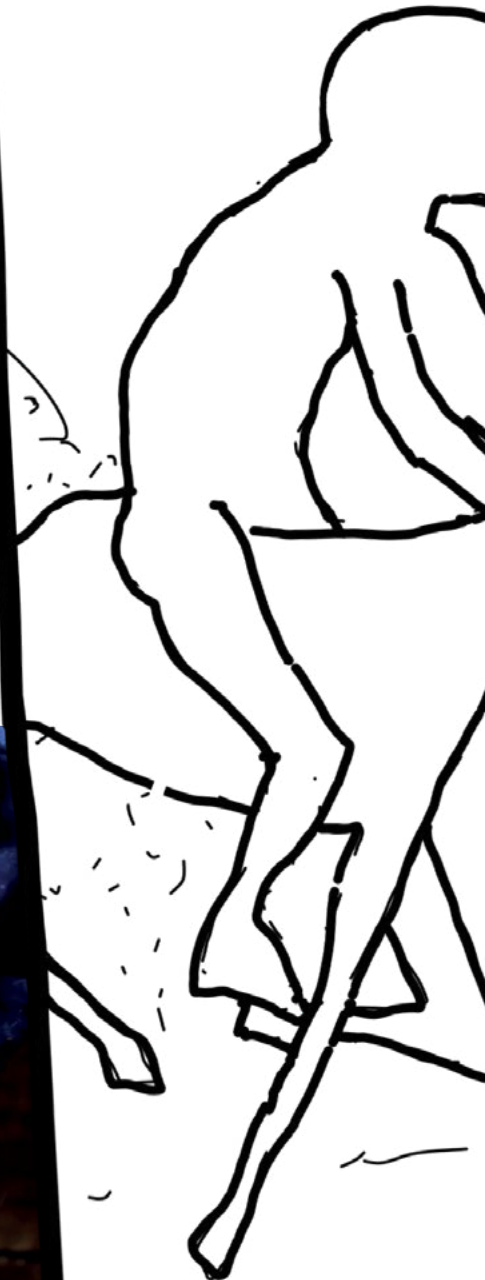
In master shots and eventually full shots or even medium shots, it is the action that gains greater relevance. Too far away and the characters don't matter, too close it becomes difficult to follow the actions. Here there is a certain balance between the environment/ space and the characters.

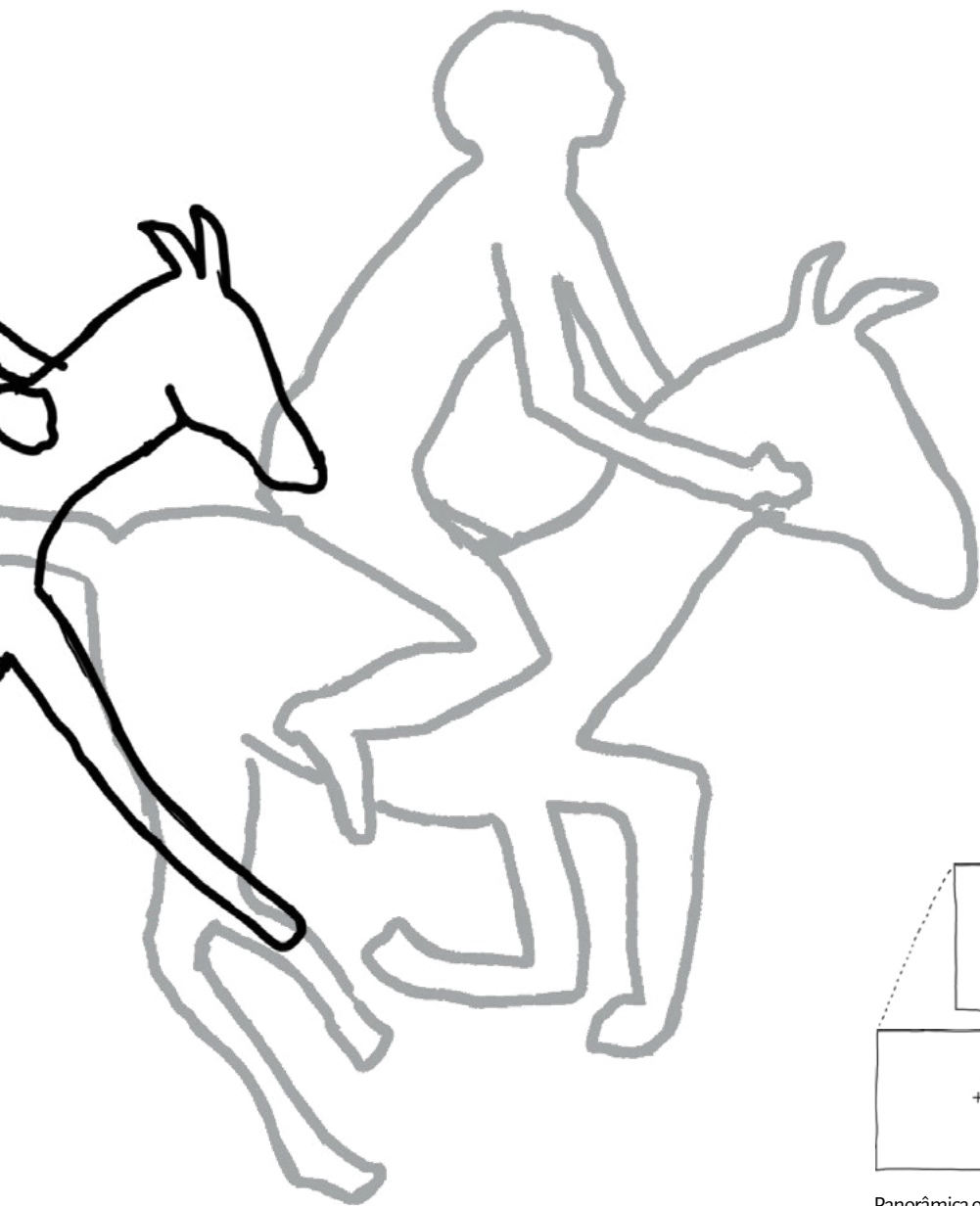
In plans closer to the characters, medium shot and extreme Close-Up, the psychological aspects have the most strength. As we get closer to the character, they grow in importance and protagonism and have greater



psychological strength. At the same time, space is losing importance and prominence, even becoming irrelevant. Between each of these types of shots there can be all kinds of intermediate frames, but I believe the most interesting thing is to realize that when we choose where to place the camera, what to show and what to conceal, we are enhancing the aspects that we wish to highlight at every instant and leading the viewer's eye to what we consider to be the most important. In the end, these are the fundamental tools for manipulating the messages to be transmitted.

- 1 Viagem no Tempo - O Fim da Guerra Time Travel The End of War
- 2 Sobe & Desce Up and down
- 3 (Des)Ordem Musical Musical (Des)order
- 4 Falso Assalto False Robbery
- 5 Mosquim





Manipulação da realidade

Um exemplo da grande capacidade de manipular a comunicação usando apenas estes conceitos básicos da Linguagem Cinematográfica: imaginemos uma manifestação à porta da Assembleia da República com cerca de 100 manifestantes. Estão lá duas equipas de reportagem. Uma delas acha que os manifestantes têm toda a razão nas suas reivindicações, então coloca a sua câmara de forma a enquadrar todos os 100 manifestantes dentro da imagem, preenchendo todo o ecrã. Ao lado está tudo vazio, mas na imagem o local está cheio de gente, não caberia lá mais ninguém. Mas a outra equipa de reportagem achava que eles não tinham razão nenhuma nas suas pretensões. Afastava então a sua câmara de forma a ver as escadarias quase vazias com um pequeno grupo das tais 100 pessoas lá no meio.

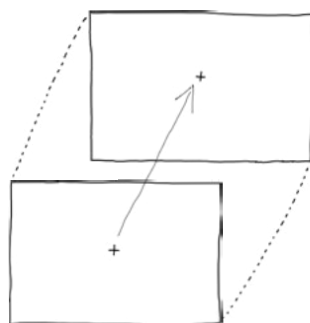
O número de pessoas era exactamente o mesmo, nenhum dos jornalistas disse uma só palavra, mas a mensagem que cada equipa de reportagem transmitiu era radicalmente diferente uma da outra, apenas por terem decidido de forma diferente o que mostrar e o que não mostrar.

Manipulation of reality

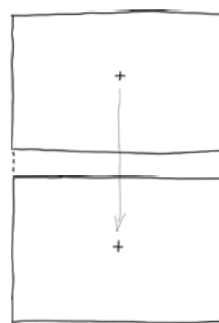
An example of the great ability to manipulate communication using only these basic concepts of Film Language: let's imagine a demonstration outside the Assembly of the Republic with about a hundred demonstrators. There are two reporting teams there. One team thinks the protesters are right in their demands, so they set the camera in such a way as to frame all one hundred protesters within the image, filling the entire screen. Right beside them there's an empty staircase, but in the image the place looks full of people, no one else would fit there.

On the other hand, the other reporting team believe they were wrong in their claims. They would then move the camera away to frame the almost empty staircase with only a small group of those one hundred people there.

The number of people was the same, none of the journalists said a word, but the message that each reporting team conveyed was radically different, only because they decided differently on what to show and what to conceal.



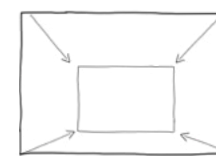
Panorâmica oblíqua Diagonal pan



Panorâmica vertical Vertical pan



Panorâmica vertical horizontal pan



Zoom in

Fora de campo

Outro aspecto que me parece ser fundamental é o que se possa passar fora do enquadramento. Através do som, podemos dizer muitas coisas que não aparecem na imagem, mas que percebemos que estão lá. Abre-se então o espaço para além do que vemos e isso é muito interessante quer do ponto de vista narrativo, porque apela à nossa imaginação, quer porque em termos de animação nos pode poupar muito trabalho.

Off Screen

Another fundamental aspect is what can happen outside the screen. Through sound, we can say many things that are not present in the image, but that we perceive to be there. The space then opens beyond what we see and that is very interesting both from a narrative point of view, because it appeals to our imagination, and because it can save a lot of work in terms of animation.

Elipses no espaço e no tempo

As elipses são saltos no tempo e/ou no espaço. Não temos de mostrar todos os pequenos passos e explicar tudo. Podemos dar saltos de um local para o outro, de um tempo para outro e o espectador vai preencher na sua cabeça estes espaços. É um exercício imaginativo que o espectador aprecia e que faz avançar muito mais rapidamente a narrativa.

Assim, podemos concentrar no que é verdadeiramente fundamental para contar a nossa história e esquecer tudo o que não é relevante, e que acaba por quebrar o ritmo narrativo e entediar o espectador. De certa forma é como enviar um telegrama, uma SMS ou um tweet: concentrar no essencial a mensagem, mas tendo em atenção para que ela se perceba.

Ellipses in space and time

Ellipses are leaps in time and/or space. We don't have to show all the small steps and explain everything. We can take leaps from one place to another, from one time to another and the spectator will fill these spaces in their minds. It's an imaginative exercise that the viewer appreciates and that moves the narrative forward much faster.

Thus, we can focus on what is truly fundamental to tell our story and forget everything that is not relevant and ends up breaking the narrative rhythm and boring the viewer. In a way, it's like sending a telegram, an SMS, or a tweet: focusing on the essentials of the message while ensuring that it is understood.

Movimentos de câmara

Travelings, panorâmicas e zooms são os principais tipos de movimentos de câmara.

Os movimentos de câmara podem ajudar a dar mais atenção aos aspectos que pretendemos realçar. Por um lado, permitem-nos estar mais próximos do que interessa, dando mais relevo e importância e, por outro lado, podemos ter assim planos mais dinâmicos.

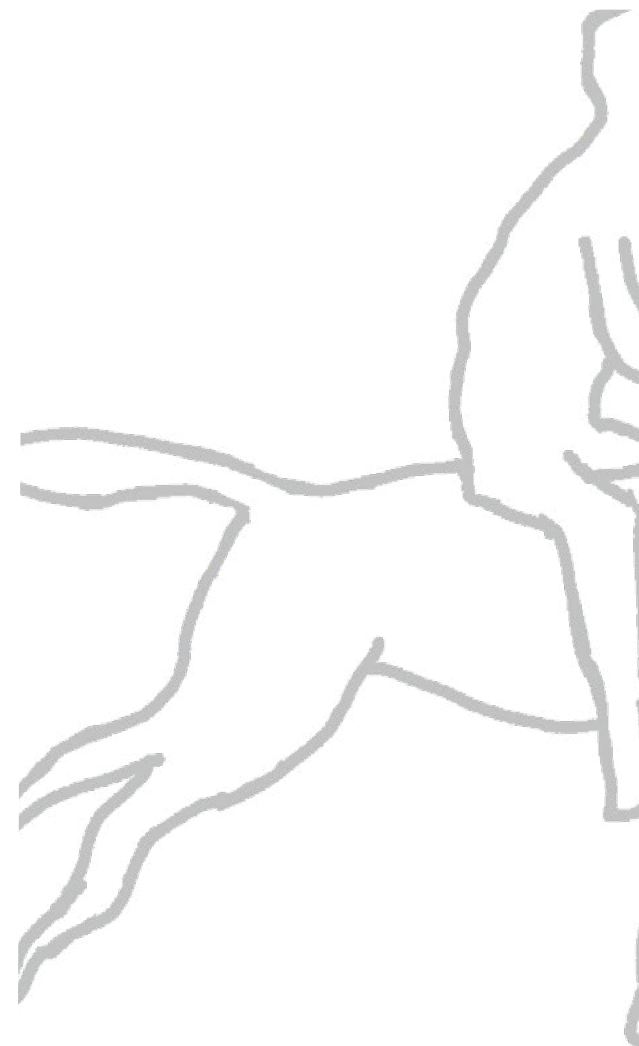
Dois aspectos que me parecem ser muito importantes: deve haver sempre alguma coisa que justifique que a câmara se mova, caso contrário ela deveria estar parada; O que se passa no final do movimento de câmara tem sempre uma força redobrada, pelo que devemos ter isso em consideração e prever que no final do movimento algo de verdadeiramente importante se vai passar na acção do filme.

Camera Movements

Travelings, pans, and zooms are the main types of camera movements.

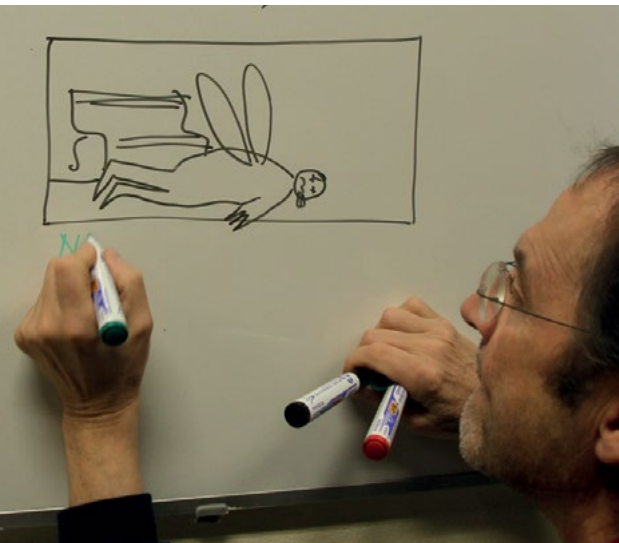
Camera movements can help draw attention to the things you want to highlight. On the one hand, they allow us to be closer to what matters, highlighting it and giving it more importance and, on the other hand, we can have more dynamic shots..

Nevertheless, there are two aspects I consider of extreme relevance: there must always be something to justify the camera moving, otherwise it should stay still. What happens at the end of the camera movement always has a redoubled force, so we must take that into account and anticipate that at the end of the movement something truly important will happen in the action of the film.



Storyboard

Só depois destas noções básicas sobre a Linguagem cinematográfica se passa ao Storyboard - uma espécie de Banda Desenhada, onde estruturamos as ideias para o filme, definimos os personagens, os ambientes, as ações e até os sons mais importantes para a narrativa fílmica.



Tenho, por hábito, desenhar no quadro um rectângulo com as proporções aproximadas do formato normal do vídeo 16:9 (a composição das imagens é muito diferente se elas forem quadradas ou rectangulares, se forem à largura ou ao alto) e pergunto aos alunos: no nosso filme qual é a primeira imagem que vocês imaginam? Que tipo de plano / enquadramento vamos usar? O que é o mais importante que querem dizer neste momento? Muitas vezes, sobretudo com um grupo grande de alunos, surgem logo demasiadas ideias e o problema



é fazê-los entender que é necessário decidir uma coisa de cada vez. É importante não esquecer todas essas ideias, mas é fundamental tentar organizá-las repartindo-as em diversos planos, cada um respeitando as suas características próprias segundo as intenções dos alunos.

Tento fazer então um desenho muito esquemático do que me vão dizendo, indicando, por baixo do desenho a descrição das acções, os diálogos e eventuais sons importantes para se compreender a narrativa. E assim

vamos fazendo a nossa história, tentando escolher subtilmente as ideias que fazem sentido na história que pretendemos contar e rejeitando ou ignorando as que se vão desviando do assunto principal. Pouco a pouco, plano a plano, o filme começa a tomar forma e a fazer sentido e os alunos vão tomando consciência disso.

No final desta primeira versão é fundamental ler todo o Storyboard seguido para que os alunos possam ter uma ideia o mais clara possível do filme que estão a fazer e verificar se a mensagem que a narrativa passa é a que eles pretendiam ou se será necessário alterar algum aspecto.

Havendo diálogos é muito importante que estes sejam escritos de forma o mais coloquial possível. A nossa tendência natural a escrever é muito formal, mas nos filmes os diálogos ficam sempre muito mais credíveis quanto mais naturais forem. Usar formas e expressões locais, bem como sotaques regionais, ajudam muito os alunos a encontrar uma expressividade e autenticidade próprias.

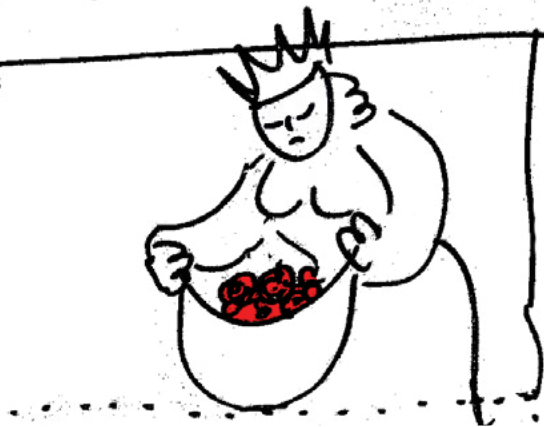
Os professores de Português podem ter aqui um papel importante no consolidar das narrativas e dos diálogos, desde que não esqueçam a expressividade da escrita coloquial e aceitem as expressões regionais, mesmo que incorretas do ponto de vista gramatical. E os professores de línguas estrangeiras podem encontrar aqui um excelente exercício de tradução e interpretação vocal dos textos, podendo ser feitas versões do filme nas mais diversas línguas. Um aspecto que se revela também importante, sobretudo se quisermos enviar posteriormente o filme para festivais internacionais.

Com o Storyboard completo temos de decidir a técnica a usar, uma vez que diferentes técnicas implicam



diferentes maneiras de organizar o trabalho. (Ver mais adiante algumas das diferentes técnicas possíveis de serem utilizadas).

Nesta fase é possível fazer uma lista de todas as pequenas tarefas que vai ser necessário fazer: personagens, adereços, elementos para os cenários, bem como uma lista de todos os sons que será necessário gravar. A partir daqui podemos dividir as tarefas entre os alunos.



Storyboard

Only after these basic notions about film language can we move on to the Storyboard a kind of Comics, where we structure the ideas for the film, define the characters, the settings, the actions and even the most important sounds for the film narrative.

I have the habit of drawing a rectangle on the board with the approximate proportions of the normal format of the 16:9 video (the composition of the images is very different if they are square or rectangular, if they are wide or high) and I ask students: making the film: what is the first image you imagine? What kind of shot/framing are we going to use? What's the most important thing you want to say at this point?

Often, especially with a large group of students, too many ideas come up at once and the problem is for them to understand that it is essential to decide on one thing at a time. It is important not to forget all these ideas, but it is crucial to try to organize them by dividing them into different levels, each respecting its own characteristics according to the students' intentions. Then I draw up a rough draft of what students tell me, and underneath it I specify the description of the actions, the dialogues, and any sounds important to understand the narrative. Hence, we create our story, trying to subtly choose ideas consistent with the story we want to tell and rejecting or ignoring those that deviate from the main subject. Little by little, shot by shot, the film begins to take shape and make sense and students become aware of it.

At the end of this first version, it is essential to read the complete Storyboard at a time so that students can have as clear an idea as possible of the film they are making and check if the message conveyed in the narrative is the intended one or if any changes are required.

If there are dialogues, it is fundamental that they are written in the most conversational way possible. Our natural tendency to write is very formal, but in films the dialogues are always much more believable the more natural they sound. Using idioms and expressions, as well as regional accents, go a long way in helping students find an expressiveness and authenticity of their own.

Teachers of Portuguese can play an important role in consolidating narratives and dialogues, if they are mindful of the expressiveness of colloquial writing and embrace regional expressions, even if grammatically incorrect. Foreign language teachers are also presented with an excellent exercise in text translating and vocal interpretation, and film versions can be made in the most diverse languages. This is of especially significant importance if the film is to be sent to international festivals later.

With a complete storyboard, the technique to use must be decided upon, since different techniques imply different ways of organizing work. (See below for some of the various techniques that can be used).

At this point it is possible to make a list of all the small tasks that need to be carried out, characters, props, elements for the film sets, as well as a list of all the sounds that must be recorded. From here on we can assign students different tasks.

Um filme é sempre um trabalho de equipa em que cada um é uma peça fundamental para o sucesso do grupo. Não é importante que todos façam tudo, mas é importante que todos se sintam envolvidos e que o seu trabalho é importante para o resultado final. Quando estiverem prontos os elementos de um dos planos, podemos então iniciar as filmagens.



Este processo depende naturalmente da técnica que tiver sido escolhida. Basicamente há dois principais métodos de filmagem: o desenho animado e as diversas técnicas animadas directamente debaixo da câmara, muitas vezes designadas genericamente por Stop Motion.

A film is always a team effort, and everyone plays a fundamental part in the group's success. It's not important for everyone to do everything, but it is imperative that everybody feels involved and that their contribution is significant to the outcome. When the elements of one of the shots are ready, we can then start filming.

This process naturally depends on the chosen technique. Basically, there are two main filming methods: the Animation Drawing and the various techniques animated directly under the camera, often generically referred to as Stop Motion.





Animação

Entre as diferentes técnicas da Animação, gosto particularmente de explorar as técnicas que envolvem a utilização do Multiplano, por diversas razões: por um lado, por permitir animar diferentes elementos em planos diferentes, mas principalmente por nos permitir jogar com a luz, iluminar diferentemente cada um dos planos, criando contrastes de luz e sombra, que ajudam a criar ambientes muito mais interessantes e

surpreendentes.

Com todos os elementos colocados na primeira posição da acção do plano a animar e com todos os elementos que é suposto não se mexerem, bem fixos (com fita cola ou BlueTack) podemos então dar início às filmagens. A Animação é a Arte do Exagero. É, por isso, muito importante insistir com os alunos para colocarem os personagens numa posição expressiva, pensar qual seria a próxima posição chave do movimento que pretendemos fazer e quanto tempo demoraria a lá

chegar e não ter medo de exagerar as posições muito para além do que seria expectável.

Os movimentos devem sempre iniciar-se com movimentos muito pequenos, tão pequenos quanto possível, quase imperceptíveis. As diferenças entre posições devem então ser gradualmente maiores no meio dos movimentos e, de novo, diminuir antes de chegarem à posição pretendida.

É importante compreender que a duração tem a ver com o número de desenhos/ posições/ fotografias. 24 fotografias (ou 12 posições fotografadas 2 vezes cada) geram sempre 1 segundo de filme. Se quisermos fazer 10 segundos de filme temos de fazer sempre 240 fotografias. Enquanto que a velocidade tem a ver com a diferença entre as posições: diferenças pequenas geram movimentos lentos, grandes diferenças geram movimentos rápidos.

Acelerações e desacelerações ajudam a criar movimentos mais naturais e expressivos.

Jogar com movimentos curtos e longos, lentos e rápidos cria maior dinamismo e expressão.

Na natureza há todo o tipo de movimentos pelo que não podemos dizer que a melhor maneira de animar será mexer sempre "x" mm. Tive um professor de Desenho - Rolando Sá Nogueira - que me disse algo de muito importante e que nunca mais esqueci: "Se queres aprender a desenhar, tens de aprender a ver" no sentido de que ver implica a compreensão do que se está a olhar. Eu gosto de lhe acrescentar: Se



queres aprender a animar, tens de aprender a ver o movimento, a compreender as suas dinâmicas próprias. O mesmo movimento pode ter leituras e expressões muito diferentes consoante o contexto em que se encontra: Uma bola a deslocar-se a uma velocidade moderada, pode parecer extremamente lenta se for associada a uma bola de ténis, mas se a mesma bola for associada ao sol, então o mesmo movimento pode ser extremamente rápido. O movimento é exactamente o mesmo, mas a percepção que temos dele é totalmente diferente.

Outro aspecto fundamental é perceber que partes do corpo devem mexer e quais a que devem permanecer no mesmo local. Para isso fixar estas partes com BlueTack (Patafix ou semelhante).

Aqui o orientador tem de estar muito atento a tudo o que se passa debaixo da câmara para se assegurar que os alunos compreenderam o que têm de fazer e orientar cada pequeno passo.

Não podemos pretender que os alunos já saibam animar se nunca o fizeram antes. Para formar animadores são necessários cursos superiores de licenciatura ou mesmo de mestrado de vários anos. Por



isso é bom estarmos conscientes de que nestas oficinas não estamos a formar profissionais e que o mais importante é conseguir que os alunos consigam fazer o que têm em mente.

Esta é a parte mais minuciosa e delicada da realização de um filme de animação e a que requer mais concentração, paciência e perseverança da parte dos alunos e uma maior atenção da parte dos orientadores. Num trabalho colectivo com alunos de uma turma, geralmente à volta de 25 alunos, é necessário que eles se vão revezando entre as diversas funções. Enquanto uns filmam / animam os outros continuam a construir os elementos em falta, ou a gravar os sons ou mesmo a fazerem os seus trabalhos normais, pelo que a colaboração estreita com os professores nesta gestão de funções é crucial. A partir do momento em que todos os elementos já se encontram construídos, o ideal seria que os professores ocupem os alunos com trabalhos associados ao normal funcionamento da disciplina, tornando assim mais úteis o que poderiam ser momentos desperdiçados.



Animation

Among the different animation techniques, I particularly enjoy exploring techniques that make use of Multiplane, for several reasons: on the one hand, because it allows us to animate different elements in different layers, but mainly because it allows us to play with light, to illuminate each layer differently, creating contrasts of light and shadow, which help to create much more interesting and surprising settings. With all the elements placed in the first position of the action of the shot to be animated and all elements that should stay in place well fixed (with tape or Blue Tack), we can then start filming.

Animation is the art of exaggeration. It is, therefore, crucial to encourage the students to place the characters in an expressive position, to think about what the next key position of the intended movement would be and how long it would take to get there and daringly exaggerate the positions far beyond the expected.

Movements should always start with slight movements, as smooth as possible, almost imperceptible. The differences between positions should then gradually increase during the movements and then decrease again before the desired position is reached.

It is important to understand that duration is related to the number of drawings/ positions/ photos. 24 photos (or 12 positions shot twice each) always generate 1 second of film. If we want to make 10 seconds of film,



we always need 240 photos. On the other hand, speed is related to difference in positions: slight differences lead to slow movements, considerable differences lead to fast movements.

Accelerations and decelerations help to create more natural and expressive movements. Greater dynamism and expression are created by playing with short and long, slow and fast movements.

There are all kinds of natural movements, so we can't say that the best way to animate is to always move "x" mm. I had a Drawing teacher - Rolando Sá Nogueira - who told me something very important I have never forgotten: "If you want to learn how to draw, you have to learn how to see" in the sense that seeing implies understanding what you are looking at. I like to add: If you want to learn how to animate, you must learn to see the movement, to understand its own dynamics. The same movement can have very different readings and expressions depending on the context: a ball moving at a moderate speed may appear extremely slow if it is associated with a tennis ball, but if the same ball is associated with the sun, then the same movement can be extremely fast. The movement is the same, but our perception of it is entirely different. Another fundamental aspect is to understand which parts of the body should move and which should stay still. To do this, we must fix these parts with Blue Tack (Patafix or similar).

At this point the supervisor must pay close attention to everything that goes on under the camera to make sure

students understand what needs to be done and guide each small step.

We cannot expect students to already know how to animate if they have never done it before. Training of animation artists requires bachelor's or even master's degrees of several years. So, it's important to remember that we are not training professionals in these workshops and that the imperative thing is to get students to be able to accomplish what they have in mind.

This is the most detailed and delicate part of animated filmmaking and the one that requires total concentration, patience, and perseverance on the part of the students and the greatest attention on the part of the supervisors.

During collective work with a class of typically around twenty-five students, turn-taking between the various functions is imperative. While some students film/animate, others continue to build the missing elements, record the sounds, or even do their normal schoolwork, consequently teachers' close collaboration in this management is crucial. From the moment all the elements are already built, teachers should ideally keep students busy with regular schoolwork, thus avoiding wasted time.

O Som

A gravação dos sons é normalmente um momento divertido e quanto mais os alunos se divertirem mais divertido o filme poderá ficar. Procuro sempre a maior naturalidade e expressividade possíveis em detrimento de frases muito bem escritas. Tal como referimos atrás, a propósito do storyboard, os diálogos para serem credíveis devem ter uma expressão o mais coloquial possível. Expressões regionais e sotaques locais dão sempre um sabor particular e genuíno. Sempre que possível deveríamos tentar gravar versões noutras línguas, principalmente em Inglês. O ideal seria podermos contar com a colaboração

dos professores de música, para orientar a execução musical. Mas nem sempre uma música muito bem tocada é o ideal para este tipo de filmes. Muitas vezes são precisamente as “fírias”, as hesitações e os enganos que conferem autenticidade aos filmes e resultam geralmente bem melhor. Caso os alunos frequentem um curso de Multimédia ou que de alguma forma tenham algum interesse em fazer a pós produção (montagem, genérico, sonorização, sincronização e exportação dos formatos finais) poderá ser um trabalho muito interessante para eles. Apenas em poucos casos pontuais e excepcionais isso aconteceu (p.ex.: filme EmQuadrado). Normalmente é uma tarefa realizada pela Casa Museu de Vilar.



The Sound

Recording the sounds is usually a fun time, and the more fun the students have, the more entertaining the film can get. I always look for the greatest spontaneity and expressiveness possible in lieu of elaborate written sentences. As mentioned above, regarding the storyboard, dialogues must be as colloquial as possible to be believable. Regional expressions and local accents always add a particular genuine flavour. Whenever possible we should try to record versions in other languages, mainly in English. Ideally, we should be able to count on music teachers' collaboration on musical performance guidance. However, a very well-played song is not always ideal for this type of film. The mistakes, hesitations and deceptions often provide authenticity to the films and generally work much better. If students attend a Multimedia course or are somehow interested in post-production (editing, credits, sound, synchronization, and export of final formats) it can be a very interesting task for them. Only in a few specific and exceptional cases has this ever happened (e.g., the film “EmQuadrado “ (To Frame). It is usually a task carried out at the Casa Museu de Vilar.

Desenho Sen'Ti Drawing without you
(Making Of)



Uma banda sonora é normalmente composta por 4 tipos de sons:

1- Vozes.

Dentro das vozes podemos distinguir 3 aspectos diferentes: as vozes síncronas: quando vemos o personagem a falar; as vozes fora de campo, quando não vemos quem as possa estar a dizer. Este aspecto é particularmente interessante por nos abrir o espaço para além do rectângulo estrito do ecrã. Além disso, do ponto de vista da animação, é muito interessante porque não temos de animar o que estamos a ouvir, podendo poupar assim muito trabalho, sem perder a força da narrativa, podendo mesmo melhorá-la. Quando vemos algo diferente do que estamos a ouvir, podemos criar na nossa cabeça algo mais do que a soma do som e da imagem, e isso é extremamente enriquecedor. E o Narrador - uma voz de alguém exterior ao filme que nos conta aspectos importantes da história mas que não aparecem no filme.

2- Música.

A música pode ser usada de várias maneiras: consciente ou inconsciente. Se os personagens não

estão conscientes dela, é algo que está lá no fundo, pode ajudar a criar determinado ambiente, ou enfatizar as acções. Pode também ajudar a criar a sensação de continuidade, mesmo em cenas muito diferentes entre si. Um caso específico são as músicas angustiantes nos filmes de suspense. Mas se os personagens estiverem conscientes da música, como nos musicais ou em filmes de dança, ou alguém que trauteia uma melodia... aqui a música tem uma importância muito diferente. A escolha dos instrumentos pode ser, só por si, um factor identificador do local ou da época em que as acções se passam. Por exemplo: uma gaita de foles pode-nos ajudar a situar um filme na Escócia, uma cítara na Índia ou um alaúde na Idade Média. Outro aspecto fundamental do impacto que a música pode ter é o momento em que começa ou em que acaba. O Normand Roger, um grande compositor de bandas de filmes canadiano, quando começa a trabalhar num filme a primeira coisa que ele estuda é onde a música, deve começar, onde deve acabar e onde deve haver algum tipo de mudança, para sublinhar algo relevante na narrativa. Estas variações podem ser de todo o tipo: mudanças de ritmo, de melodia, acrescentar ou retirar algum instrumento. Muitas vezes terminar a música abruptamente pode ter um impacto mais forte do que ao começar.

3- Efeitos sonoros.

Cada acção provoca sempre algum tipo de som e sincronizar os sons que lhes possam corresponder dá-lhes uma credibilidade muito maior. Nós estamos sempre à espera que a cada acção corresponda um som. Se não ouvirmos nada ficamos defraudados da nossa expectativa e custa-nos mais a acreditar nas

ações. Em Animação nunca podemos gravar os sons no mesmo momento em que gravamos as imagens, como acontece no vídeo e na imagem real. Por isso, eles têm de ser sempre criados especificamente para cada caso. Mas estes sons não têm de ser realistas, mas devem ser credíveis. Idealmente na animação deveriam ser criativos, ir procurar sons onde mesmos se espera.

4- Ambientes sonoros

Em cada local onde quer que estivermos, há sempre algum som de fundo que, de certa forma, o caracteriza. É muito diferente estarmos no meio duma cidade, na praia, ou na montanha. E é também muito fácil de nos esquecermos que eles existem, mas são muito importantes para ajudar a caracterizar o local onde nos encontramos. Nem sempre existem todos estes sons ao mesmo tempo. Numas cenas uns podem ser mais importantes do que outros, mas é importante que tenhamos em mente que eles podem ter um papel importante nas nossas narrativas.

A soundtrack is usually made up of 4 types of sounds:

1- Voices.

Within the voices we can distinguish three different aspects: synchronous voices when we see the character speaking and off the screen voices when we cannot see who delivers the lines. The latter is particularly stimulating because it opens space beyond the narrow screen rectangle. Moreover, it is very interesting in terms of animation, because we don't have to animate what we are hearing, thus saving a lot of work, without losing any narrative strength, even being able to improve it. When we see something different from what we are hearing, we can imagine something more than the sum of sound and image, which is extremely enriching. And the Narrator - a voice of someone outside of the story that tells you about important elements that are not seen in the film.

2- Music.

Music can be used in a variety of conscious or unconscious ways. If it's something the characters aren't aware of, it's on the background, it can help create a certain atmosphere, or emphasize the actions. It can also bring about a sense of continuity, even among particularly different scenes. A specific case is the distressing music in thriller films. However, if the characters are aware of music, like in musicals or dance films, or someone who sings a melody... then music has a very different significance. The choice of instruments can be an identifying factor of the place or time in which the actions take place. For example, a bagpipe can help us situate a film in Scotland, a sitar in India or a lute in the Middle Ages. The moment music begins, or ends is also key to its impact. When Normand Roger, a great Canadian film

soundtrack composer, starts working on a film the first thing he considers is where music should start, where it should end and where there should be some kind of change, to pinpoint something relevant in the narrative. These variations can be of all kinds: changes of rhythm, melody, adding or removing an instrument. Often ending the song abruptly can have a stronger impact than its start.

3- Sound effects.

Each action always causes some kind of sound and synchronizing their corresponding sounds gives them much greater credibility. We always expect every action to match a sound. If nothing is heard, we are disappointed, and it is more difficult for us to believe in actions. In Animation, we can never record the sounds and images simultaneously, as with real image videos. That is why they must always be created specifically for each case. Although these sounds don't have to be realistic, they must be believable. Ideally, in animation, they should be creative, and we should be looking for sounds where they are least expected.

4- Ambience Sound

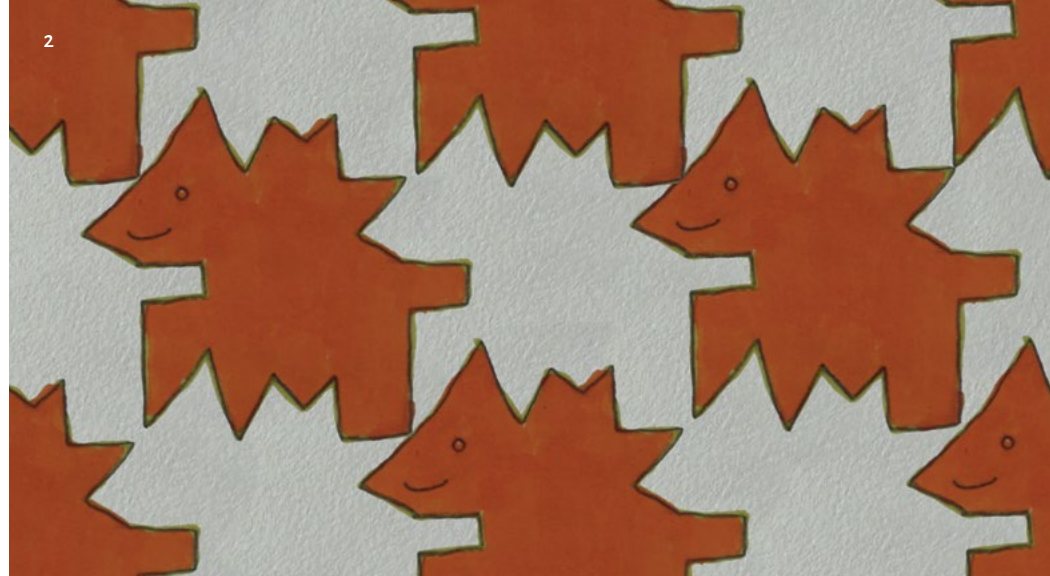
Wherever we are, there is always some background sound that, in a way, characterizes it. It is very different to be in the middle of a city, on the beach, or in the mountains. It is also quite easy to forget that they exist, but they are vital in helping to characterize locations. There aren't always all these sounds at the same time. Some may be more significant than others, but it is important to keep in mind that they can play an important role in our narratives.



- 1 Mosquim (Making Of)
- 2 Quadrado Vida e Morte Square, Life and Death
- 3 A Execução The Execution
- 4 Guarda Rios - o melhor pró Planeta KingFisher: The Best for The Planet

Técnicas

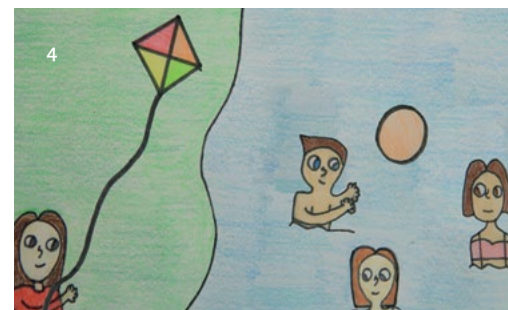
Todos os materiais são susceptíveis de serem animados. Obviamente uns mais facilmente do que outros, mas isso apenas serve de desafio para se encontrarem novas soluções. Grandes autores como Norman McLaren nunca pararam diante das dificuldades e procuraram sempre novas soluções e novas técnicas. Muitas vezes os melhores resultados são obtidos justamente quando saímos da nossa zona de conforto e só assim podemos ser surpreendidos pelos resultados. Por estas razões gosto sempre de desafiar os professores e os alunos a experimentarem novas maneiras de trabalhar, daí a grande diversidade de opções técnicas e estéticas presentes nas nossas oficinas de Cinema de Animação.



Desenho Animado

É uma técnica que pode ser muito simples ou muito complicada (tudo depende da complexidade dos desenhos e das intenções). Tem a vantagem de ser relativamente simples de dividir equitativamente as tarefas entre todos os alunos, mas tem a desvantagem de ser complicado de fazer com que todos consigam fazer o mesmo tipo de desenho, dificultando assim uma coerência estética dentro do mesmo filme. Esta limitação só é importante no caso de filmes narrativos em que o mesmo personagem seja animado por diversos alunos, nos diversos planos que compõem o filme. Mas se escolhermos uma ideia que tenha outra estrutura narrativa, ou onde cada aluno possa animar o seu próprio personagem, ou um tema não narrativo, então será mais fácil de ultrapassar esta dificuldade. Outra vantagem do desenho animado é que as tarefas podem ser distribuídas facilmente entre os alunos, para trabalharem em mesas de luz e só no final recorrer aos equipamentos técnicos mais sofisticados de gravação imagem por imagem. Assim, um só sistema de gravação

é facilmente utilizado por todos os elementos da turma. Aconselho vivamente a usar “peg bars” - umas barras com uns pernos que servem para registar todos os desenhos de uma forma mais precisa - e para furar as folhas de papel uma furadora de escritório. Nota: As furadoras de escritório fazem normalmente furos com



5,5mm de diâmetro, exactamente a mesma medida das cabeças redondas dos parafusos Umbrako de 3mm. Não é portanto muito complicado de se construir peg bars simples.

As novas tecnologias permitem-nos também usar métodos de animação mais próximos dos usados pelos profissionais da Animação. Significa isto que podemos separar as coisas que mexem das que não se mexem (evitando assim repetir parte dos desenhos em todas as folhas. Depois todos os elementos podem ser montados juntos em pós produção. Por alguma razão este é o método usado pelos animadores profissionais, permite-nos concentrarmo-nos no essencial da animação sem nos preocuparmos com tudo o que possa estar à sua volta.

Techniques

All materials are likely to be animated. Obviously, some more easily than others, but that only challenges to find new solutions. Great authors such as Norman McLaren never gave up in the face of difficulties and always looked for innovative solutions and new techniques. The best outcomes are often achieved when we get out of our comfort zone, only then can we be surprised by the outcome. For these reasons I always like to challenge teachers and students to experiment with new ways of working, hence the great diversity of technical and aesthetic options present in our Animation workshops.

Animation Drawing

It is a technique that can be quite simple or rather complicated (depending on the complexity of the designs and intentions). One of its advantages is

that dividing tasks equally among students is fairly simple. On the other hand, it can be complicated to lead everyone to do the same type of drawing, thus hindering the aesthetic coherence within the same film. This limitation is only important in the case of narrative films in which the same character is animated by several students, in the different scenes that make up the film. Nevertheless, if an idea with another narrative structure is chosen, one where each student can animate their own character, or a non-narrative theme, then overcoming this constraint can be easier. Another advantage of the Animation Drawing is that students can easily be assigned different tasks, work on light tables and only by the end resort to the most sophisticated technical equipment of frame-by-frame recording. Thus, a single recording system is used by all class members with ease. I strongly advise you to use “peg bars” - bars with bolts used for more precise drawing registration - and an office punch to pierce the sheets of paper. Note: Office hole punches typically create 5.5mm diameter holes, the same measurement as the round heads of 3mm Umbrako screws. It is therefore not very complicated to build simple peg bars.

New technologies also enable the use of animation methods similar to the ones used by animation professionals. This means that we can separate the things that move from the things that don't (thus avoiding repeating part of the drawings on all the sheets). Then all the elements can be assembled in post-production. It's no wonder this is the method used by animation professionals; it allows us to concentrate on the essentials of animation instead of everything else.

¹ O Sumiço dos Sorrisos The Disappearance of Smiles

² Coisas Inesperadas Unexpected Things



Recortes / Colagens

A técnica dos recortes engloba os recortes propriamente ditos, as colagens e as silhuetas. É uma técnica muito acessível para todo o tipo de alunos, tanto para os mais dotados do ponto de vista da expressão plástica/visual como para quem possa ter mais dificuldades. Permite-nos ter alguma coerência visual entre o trabalho de todos os alunos, uma vez que podemos atribuir a criação de cada personagem a um aluno e este mesmo personagem pode ser usado em todas as cenas do filme. As colagens poderão ser ainda mais aliciantes para os jovens que já não se atrevem a desenhar. Ir buscar uns olhos aqui, umas bocas ali, uns sapatos acolá... não é raro que eles se surpreendam com a expressividade conseguida com muito pouco esforço. Temos apenas de os orientar para longe do realismo. Estamos no mundo da fantasia e não do realismo. Se fosse esse o caso, o melhor seria filmar tudo em vídeo e imagem real. Quanto mais longe estivermos da realidade, mais facilmente entramos no mundo da fantasia e aqui tudo é permitido e será sempre muito mais fácil conseguir resultados surpreendentemente expressivos. Se aos recortes juntarmos a truca multiplano, com as suas potencialidades de jogar com a luz para criar ambientes muito mais interessantes do que os obtidos por uma iluminação uniforme e plana, os resultados que poderemos obter serão verdadeiramente espetaculares. Um caso especial dos recortes são as Silhuetas. Nesta técnica os elementos recortados são colocados numa mesa de luz e iluminados à transparência. Isso implica também o recurso a materiais específicos - cartolina preta e papéis de seda. Mas a grande vantagem é termos de desenhar com uma tesoura em vez do tradicional lápis e assim sairmos da nossa zona de conforto. Também as cores vibrantes obtidas pelos papéis de seda quando



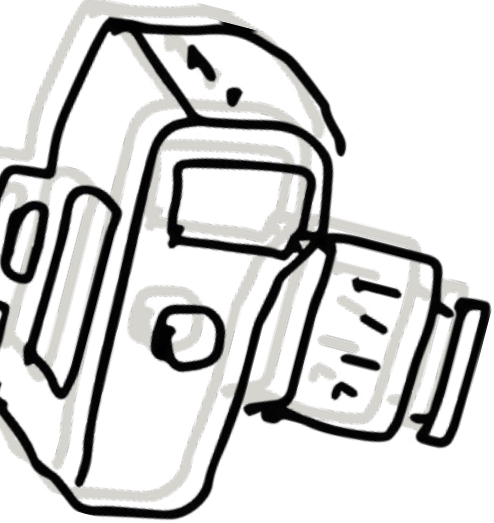
iluminados à transparência resultam em composições visuais sumptuosas e muitas vezes deslumbrantes. É portanto, uma técnica particularmente interessante para alunos que pensam que já não sabem desenhar.

Cutouts / Collages

The cut-out technique includes the cut-outs themselves, the collages, and the silhouettes. It is a very accessible technique for all types of students, both for the most gifted in terms of plastic/visual expression and for those who show more difficulty. It allows for some visual coherence in students' work, since a student can be assigned the creation of each character, which can then be used in every scene of the film. Collages can even be more attractive for young people who no longer dare to draw... getting some eyes here, some mouths and some shoes there... They are often surprised by the expressiveness that can be achieved with such little effort. They just need to be steered away from realism. This is a world of fantasy and not realism. Otherwise, we might as well shoot everything in video and life action. The further from reality we are, the easier it is to access a world of fantasy where everything is allowed, and it will always be much easier to achieve surprisingly expressive results. Besides the cut-outs, if we add the multiplane animation stand, with its potential to play with light to create far more interesting settings than those obtained by uniform and flat lighting, the potential outcome will be truly spectacular.

- 3 A Ilha Desconhecida The Unknown Island
- 4 Uma Família Portuguesa Sem Certeza
A Portuguese Family without certitude
- 5 Falso Assalto False Robbery





Equipamento e Software

O equipamento básico que podemos usar é constituído por uma câmara fotográfica, um computador com um programa específico para animação, um outro para a edição das imagens e um terceiro para a montagem e sincronização final, e um suporte para a câmara, podendo ter diversas configurações conforme a técnica a usar e dos meios disponíveis.

Hardware & Software

The basic equipment that we can use consists of a camera, a computer with a specific program for animation, another for editing the images and a third for the final assembly and synchronization, and a support for the camera, which can have different configurations according to the technique to be used and the means available.

Câmara

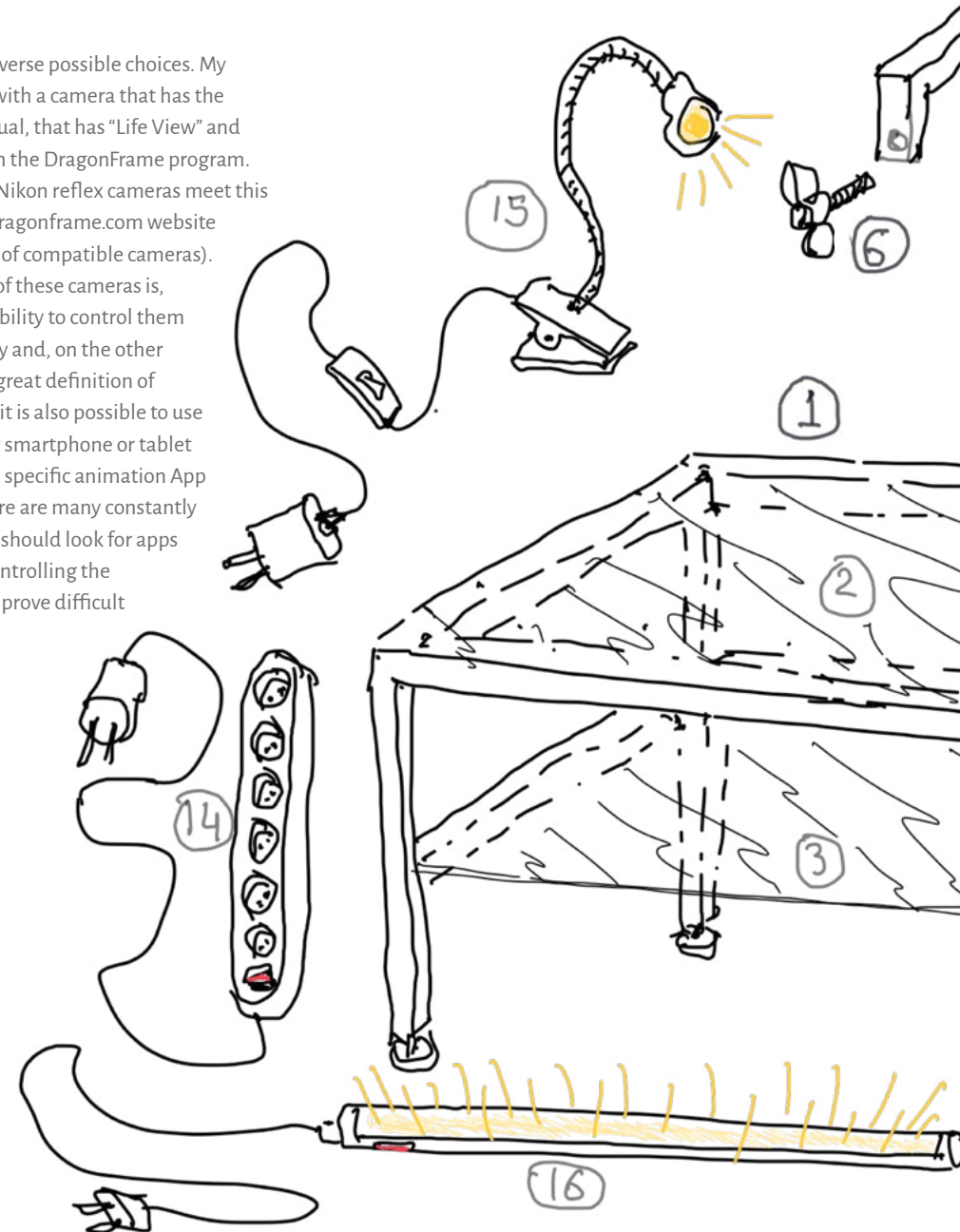
São muitas e diversificadas as possíveis escolhas. A minha primeira opção é trabalhar com uma máquina fotográfica que tenha a opção de ser totalmente manual, que tenha "Life View" e que seja compatível com o programa DragonFrame. Quase todas as Canon e Nikon reflex cumprem este requisito (no site dragonframe.com podem encontrar uma enorme lista de máquinas fotográficas compatíveis). A



grande vantagem destas câmaras é, por um lado, a sua capacidade de as podermos controlar remota e manualmente e, por outro, a qualidade e grande definição das suas imagens. Mas também é possível usar outros sistemas, nomeadamente as câmaras dos smartphones ou tablets. Neste caso será necessário instalar uma App específica para a animação. Há muitas opções e em constante actualização. Devem procurar aplicações para StopMotion. Aqui a grande dificuldade poderá estar em controlar a câmara manualmente.

Camera

There are many and diverse possible choices. My first option is to work with a camera that has the option to be fully manual, that has "Life View" and that is compatible with the DragonFrame program. Almost all Canon and Nikon reflex cameras meet this requirement (on the dragonframe.com website you can find a long list of compatible cameras). The major advantage of these cameras is, on the one hand, the ability to control them remotely and manually and, on the other hand, the quality and great definition of their image. However, it is also possible to use other systems, namely smartphone or tablet cameras. In this case, a specific animation App must be installed. There are many constantly updating options. You should look for apps for StopMotion, but controlling the camera manually may prove difficult in this case.





- 1 - TRUCA Animation stand
- 2 - TAMPO DE VIDRO Glass top
- 3 - VIDRO INTERMÉDIO Intermediate glass
- 4 - COLUNA DE SUPORTE Support column
- 5 - PÉS AJUSTÁVEIS Adjustable feet
- 6 - PARAFUSO PARA SEGURAR A CÂMERA Screw to hold the camera
- 7 - MÁQUINA FOTOGRÁFICA Camera
- 8 - ALIMENTADOR DE CORRENTE Power Cord
- 9 - CABO DE LIGAÇÃO DA CÂMERA AO COMPUTADOR Connection cable Camera > Computer
- 10 - COMPUTADOR Computer
- 11 - DRAGONFRAME
- 12 - AFTER EFFECTS
- 13 - PREMIERE
- 14 - EXTENÇÃO MÚLTIPLA Multiple extension cord
- 15 - CÂNDIDO IKEA Ikea lamp
- 16 - TUBO DE LUZ LED Led light tube

Truca

É o nome que chamamos ao sistema de suporte da câmara e que garante uma relação fixa entre a câmara e plano de trabalho, uma relação fundamental para podermos trabalhar em qualquer técnica da animação. Há trucas para todos os gostos e feitios, desde coisas extremamente simples a trucas profissionais



extremamente complexas e sofisticadas. Pessoalmente gosto particularmente de utilizar trucas simples em multiplano, como a que podem ver nesta imagem (1): Uma mesa com um tampo de vidro, um outro vidro fixo um pouco mais abaixo e uma coluna vertical para fixar a câmara. Mas há trucas bem mais simples e que podem ser improvisadas com diversos materiais, segundo as capacidades e a imaginação de cada um. O mais importante nestas trucas é garantir uma relação fixa entre a câmara e o plano de trabalho. Tudo depende muito da câmara que estivermos a usar. Será sempre muito diferente se usarmos uma máquina fotográfica tipo Canon ou Nikon ou a câmara de um smartphone.

Animation stand

It is the camera support system that guarantees a steady relation between the camera and the work surface, fundamental to any work using any animation technique. There are animation stands for all tastes and shapes, from fairly simple things to extremely elaborate and sophisticated professional ones. Personally, I particularly like to use simple animation stands in multiplane, like the one you can see in this image (1): A table with a glass top, another fixed glass a little lower and a vertical column to fix the camera. However, there are much simpler ones that can be improvised with different materials, according to one's skills and imagination. The most important thing about these animation stands is to ensure a steady connection between the camera and the work plane. It all depends a lot on the camera you are using. It will always be quite different if we use a Canon or Nikon type camera or the smartphone camera.

Tripé

Para filmar marionetas ou pixilação, onde é necessário que a câmara esteja na horizontal, um tripé é normalmente a melhor solução. Pessoalmente uso um bom tripé com uma cabeça especial - uma Manfrotto 410 Geared Head. Esta cabeça está particularmente bem adaptada às necessidades específicas da animação em stop motion porque nos permite uma afinação fina e muito precisa do enquadramento e também a realização de eventuais movimentos de câmara simples (panorâmicas horizontais ou verticais).

Tripod

For filming puppets or pixilation, where the camera needs to be horizontal, a tripod is usually the best solution. Personally, I use a good tripod with a special head - a Manfrotto 410 Geared Head. This head is particularly well suited to the specific needs of stop motion animation because it allows fine-tune and very precise framing, as well as to perform any simple camera movements (horizontal or vertical pans).

Mesas de luz + Peg Bars + Furadora

No caso do Desenho Animado, aconselho vivamente a usar mesas de luz (agora estão disponíveis no mercado mesas de luz - Led Light Pad - muito úteis, práticas e baratas em formato A4 ou A5). As mesas de luz ajudam a vermos à transparência vários desenhos sobrepostos e assim facilita muito a compreensão do que teremos de fazer para desenhar as sequências de desenhos necessários. É muito importante vermos o desenho anterior para podermos saber onde colocar o desenho seguinte, assim como é



fundamental vermos dois desenhos para podermos fazer os intervalos. Para o registo o mais perfeito possível dos desenhos costuma-se furar as folhas de papel com uma furadora e usar os peg bars - uma barra com uns pinos. Os furos do papel fazem-se coincidir com os pinos dos peg bars e assim garantimos um perfeito registo entre todas as folhas da sequência dos desenhos. Profissionalmente usa-se uma furadora especial com 3 furos, sendo um redondo e dois alongados, mas estas furadoras e pegs bars são exorbitantemente caros, pelo que muitas vezes temos de recorrer às nossas capacidades de bricolage e construirmos nós mesmos os nossos peg bars. Outro tipo de mesa de luz, desta vez de maiores dimensões, é utilizada para as filmagens de Silhuetas. Uma caixa com cerca de 70cm x 100cm, com um tampo de acrílico translúcido ou leitoso e iluminado por dois ou três tubos de néon (Led). Convém que as luzes não estejam demasiado próximas do acrílico de forma a que a luz possa ser o mais uniforme possível. Esta caixa permite iluminar à transparência as silhuetas e a areia. Esta mesa pode ser completada para a fixação das câmaras por uma das trucas ou por um tripé.

Light Tables + Peg Bars + Hole Punch

In the case of the Animation Drawing, I strongly advise you to use light tables (very useful, practical, and inexpensive light tables are currently available on the market - Led Light Pad - in A4 or A5 format). Light tables enable us to see several overlapping drawings in transparency and thus facilitate understanding of what we must do to draw the necessary drawing sequences. It is essential to see the previous drawing in order to know where to place the next drawing, just as it is essential to see two drawings to be able to make the inbetweens. To record the drawings as perfectly as possible, it is customary to punch the sheets of paper with a hole punch and use peg bars. The holes in the paper are made to coincide with the pins of the peg bars and thus guarantee a perfect register between all the sheets in the drawing sequence. Professionally you use a special Hole Punch with 3 holes, one round and two elongated, but these Hole Punches and peg bars are exceedingly expensive, so we often resort to our DIY skills and build our peg bars ourselves. Another type of lightbox, a larger one, is used for the filming of Silhouettes. A box measuring about 70cm x 100cm, with a translucent or milky acrylic top and illuminated by two or three neon tubes (Led). It is advisable that the lights are not too close to the acrylic so that the lighting can be as uniform as possible. This box allows you to illuminate silhouettes and sand with transparency. This table can be completed for the attachment of the cameras by one of the animation stands or by a tripod.

Iluminação

Há muitos e diversificados sistemas de iluminação e praticamente todos poderão ser utilizados. Convém apenas ter em atenção à temperatura da cor das lâmpadas e evitar cores de luzes diferentes, a não ser que seja essa a intenção. Pessoalmente gosto de utilizar candeeiros muito simples de luzes led. Infelizmente os melhores destes candeeiros, comercializados pela IKEA, foram descontinuados e agora ando sempre à procura de alternativas semelhantes. Caso estejam a usar câmaras fotográficas compatíveis com o DragonFrame, a quantidade de luz não é demasiado importante, porque podemos trabalhar com tempos de exposição bastante grandes e assim compensar os baixos níveis de luz, mas se estivermos a usar as câmaras dos smartphones poderemos ter algumas dificuldades se as luzes forem demasiado fracas. Este tipo de luzes são muito interessantes para iluminar pequenas áreas de trabalho, criando ambientes com luzes diferenciadas, mas são mais complicados de se usar se a ideia for criar ambientes com luzes gerais uniformes. Neste caso, deveríamos recorrer a outro tipo de fontes luminosas. O multiplano permite-nos explorar a luz de uma forma muito interessante, uma vez que permite iluminar cada um dos planos diferentemente e assim criar contrastes de luz e sombra. É a partir destes contrastes que podemos criar ambientes muito mais interessantes visualmente e que podem ajudar inclusivamente a melhorar a leitura das imagens, uma vez que podem ajudar a dar mais importância a determinado personagem ou elemento se o destacarmos através de uma iluminação cuidada. Muitas vezes digo, quando



estamos a preparar a iluminação de uma cena do filme, que mais importante do que colocar as luzes é colocar as sombras. É no contraste entre a luz e a sombra que os personagens ou os elementos do cenário ganham uma melhor leitura e mais expressividade. Para quem possa ter um pouco mais de investimento, as luzes DedoLight são uma excelente opção porque permitem um controle muito preciso da luz. Infelizmente também estão descontinuadas, devido a usarem luzes de halogéneo.

Lighting

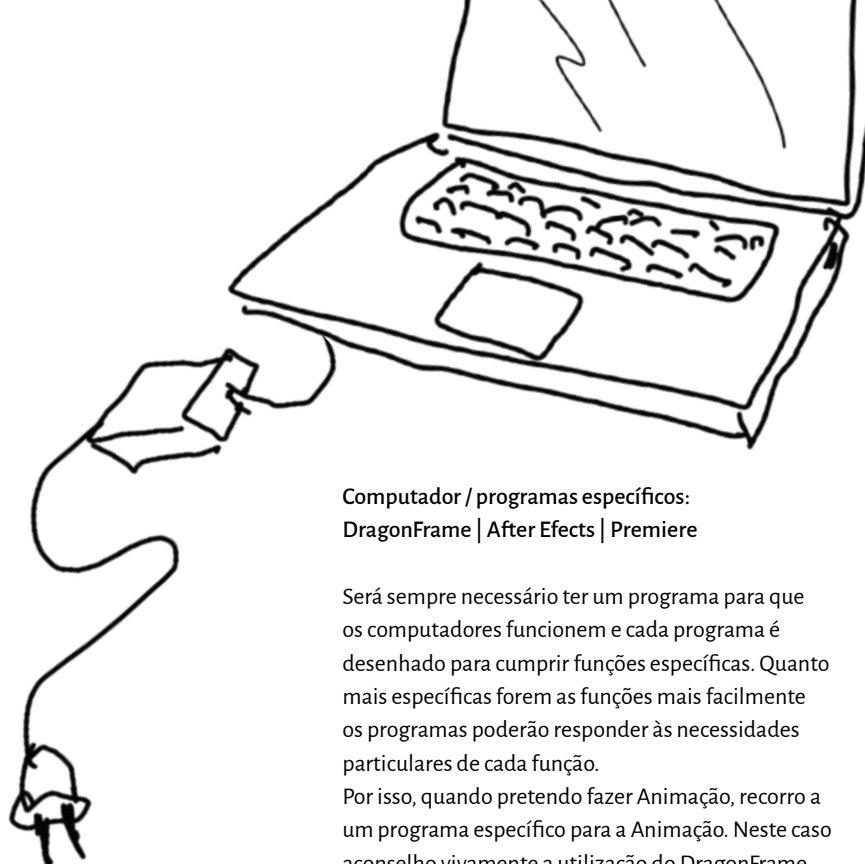
There are many and diverse lighting systems and virtually all of them can be used. It is only advisable to pay attention to the colour temperature of the bulbs and avoid different light colours unless that is the intention. Personally, I like to use very simple led light

bulbs. Unfortunately, the best ones, marketed by IKEA, have been discontinued and now I'm always searching for similar alternatives. If you are using DragonFrame compatible cameras, the amount of light is not too important, because you can work with quite long exposure times and thus compensate for the low light levels, but smartphone cameras lights that are too dim can cause difficulties. These types of lights are very interesting for illuminating small work areas, and creating settings with different lights, but they are more complicated to use if the idea is to create settings with uniform general lights. In this case, we should use other types of light sources.



The multiplane allows us to explore light in an especially interesting way, as it enables different illumination of each of the layers thus creating light and shadow contrasts. It is from these contrasts that we can create much more visually interesting settings and that can even help improve the reading of the images, since they can give more importance to a certain character or element if we highlight it through careful lighting. I often say, when we are preparing the lighting for a scene in the film, that more important than setting the lights is setting the shadows. It is in the contrast between light and shadow that the characters or elements of the scenery gain a better reading and more expressiveness.

For those who can afford it, DedoLight lights are an excellent option because they allow for very precise control of the light. Unfortunately, they were also discontinued, due to their use of halogen lights.



Computador / programas específicos:
DragonFrame | After Effects | Premiere

Será sempre necessário ter um programa para que os computadores funcionem e cada programa é desenhado para cumprir funções específicas. Quanto mais específicas forem as funções mais facilmente os programas poderão responder às necessidades particulares de cada função.

Por isso, quando pretendo fazer Animação, recorro a um programa específico para a Animação. Neste caso aconselho vivamente a utilização do DragonFrame, onde podemos fazer as sequências de imagens em jpg. Quando pretendo fazer a edição e o tratamento das imagens em sequência, utilizo o After Effects e exporto vídeos em qualquer formato, normalmente em H264 e/ou Apple ProRes, mas sem som. E quando pretendo fazer a montagem final e o sincronismo com o som, utilizo o Premiere. É deste último programa que saem os ficheiros finais do filme, sendo os formatos mais comuns o H264 e o Mov (Apple ProRes).

Computer / specific softwares:
DragonFrame | After Effects | Premiere

A software is always required for computers to work, and each software is designed to fulfil specific functions. The more specific the functions, the more easily the software will be able to respond to particular needs.

So, when I want to do Animation, I use a specific Animation software. In this case I strongly advise you to use DragonFrame, which allows you to make the image sequences in jpg. To edit and process the images in sequence, I use After Effects and export videos in any format, usually in H264 and/or Apple ProRes, but without sound. And for the final editing and sound synchronisation, I use Premiere. It is from the latter program that the final files of the film come out, the most common formats being H264 and Mov (Apple ProRes).



DragonFrame

Esta é, para mim e de longe, a melhor solução para fazer animação, sobretudo para as técnicas diretas debaixo da câmara. É um programa desenhado do ponto de vista do animador que o liberta de ter de se preocupar com a tecnologia e poder concentrar-se no trabalho específico da animação. O seu funcionamento base é tão simples que qualquer aluno fácil e rapidamente o pode usar. Por outro lado, tem uma característica técnica estrutural com grande relevância: é que não tem botão de salvar (guardar). Sempre que gravamos uma imagem, o DragonFrame grava efetivamente ficheiros individuais separados e autónomos. O que quer dizer que nunca perdemos o nosso trabalho em caso de alguma falha de corrente ou de bloqueio do computador. Todas as imagens feitas existem como ficheiros autónomos.

No DragonFrame fazemos sequências de imagens em formato JPG e/ou RAW e em duas sequências: uma de baixa definição, feita a partir do LIFE VIEW da câmara, e outra de alta resolução feita a partir da própria câmara. As imagens do Life View são úteis para se poder visualizar as sequências de imagens mais facilmente, enquanto que são as imagens de alta definição que

deveremos usar para a montagem final do filme. Com a função TOGGLE (alternar). Pessoalmente gosto de chamar a esta função Pisca-Pisca, que nos permite comparar a imagem acabada de ser fotografada com a imagem existente debaixo da câmara. Esta função é extremamente útil para controlarmos as diferenças



entre as imagens e assim controlar a expressão do movimento.

Uma alternativa ao TOGGLE poderá ser o ONION SKIN, também disponibilizado pelo DragonFrame. Esta função permite ver a imagem anterior à transparência e também ajudar-nos a perceber as diferenças entre as imagens. Há quem prefira usar o TOGGLE e há quem prefira usar o ONION SKIN. Experimentem e vejam o que vos possa dar mais jeito.

Uma terceira funcionalidade muito importante é a existência de uma folha de exposição (ou carta de rodagem), que nos permite ajustar os tempos/duração de cada imagem e assim podermos melhorar substancialmente a expressão do movimento. Aqui podemos também copiar e colar sequências de imagens, evitando ter de as voltar a filmar. Podemos inserir ou substituir imagens pela ordem normal ou invertida. Outra característica importante é a qualidade

e a definição das imagens. Como o DragonFrame recorre à utilização de máquinas fotográficas, estamos a tirar partido da definição destas máquinas fotográficas, que têm normalmente uma definição bem maior do que a usada no vídeo e mesmo no cinema. Esta qualidade e definição dependem naturalmente

noutras actividades e quando a voltamos a colocar no nosso set de trabalho as definições da câmara serão exactamente iguais às anteriormente usadas. O seu grande problema é não ser um programa gratuito, mas o seu preço não é nada do outro mundo e, para a qualidade do produto até me parece ser bem



da qualidade da máquina fotográfica e da escolha do formato da imagem seleccionado. Como os formatos das fotografias poderão ser bem maiores do que o do vídeo, isso permite-nos fazer pequenos movimentos de câmara em pós-produção, tais como zooms e panorâmicas, com muito maior controlo, qualidade e possibilidades de ajustes e correcções. O facto de ser o computador a controlar a máquina fotográfica, permite-nos retirar a câmara e usá-la

razoável e pode ser instalado em dois computadores. É sempre possível usar outros programas para fazermos animação, mas não conheço nenhum outro com melhor performance do que este, independentemente do seu custo. Desaconselho a utilização de programas cujo objectivo principal não seja a animação. Apesar de ser possível a sua utilização, o seu funcionamento é geralmente muito mais difícil e complexo.

Dragonframe

As I see it, this is by far the best solution for making animation, especially for direct techniques under the camera. It is a program designed from the animator's point of view, freeing you from worries about technology and enabling focus on the specifics of animation. It is so simple to operate that any student can easily and quickly use it. On the other hand, it has a relevant structural technical feature: it does not have any save button. Every time we record an image, DragonFrame effectively saves separate autonomous individual files. Which means that we never lose our work in the event of a power failure or computer crash. All the images are kept as independent files. DragonFrame allows for sequences of images in JPG and/or RAW format and in two sequences: a low definition one from the camera's LIFE VIEW, and a high resolution one made from the camera itself. Life View's images are useful to enable viewing of image sequences more easily, while the high-definition images are to be used for the final editing of the film. TOGGLE function, which I personally like to call 'Flasher', allows us to compare the freshly photographed image to the image under the camera. This function is extremely useful for controlling the differences between images and thus controlling the expression of movement.

An alternative to TOGGLE could be the ONION SKIN, also available in DragonFrame. This function allows us to see the image previous to the transparency and helps us to understand the differences between the

images. Some prefer TOGGLE and others ONION SKIN. Try them out and see what suits you best.

A third very important feature is the existence of an exposure sheet, which allows us to adjust the time/duration of each image thus enabling a substantial improvement of movement's expressiveness. Image sequences can also be copied and pasted, avoiding their reshooting. We can insert or overwrite images in the normal or reverse order.

Another important feature is the quality and definition of the images. As DragonFrame uses cameras, we take advantage of the camera's definition, which is usually much higher than the one used in video and even cinema. This quality and definition obviously depend on the quality of the camera and the choice of image format selected. As photo formats can be larger than video, small camera movements can be made in post-production, such as zooms and pans, with much greater control, quality and opportunities for adjustments and corrections.

Since the computer controls the camera, it can be removed and used for other activities and the camera settings will still be the same when we resume our work.

A major drawback is the fact that it is not a free program, but it is reasonably priced and considering the quality of the product, I believe good value for money. Moreover, it can be installed on two computers. There are other available animation programs, but to my knowledge this one has the best performance despite its cost. I do not recommend using programs whose main purpose is not animation. Although it is possible to use them, they are usually much more difficult and complex to operate.



After Effects

O After Effects é um dos programas mais eficazes para o tratamento das imagens, nomeadamente: redimensionar os ficheiros, criar movimentos de câmara (Panorâmicas horizontais, verticais e oblíquas, Zoom in e out), fazer alguns efeitos tais como Chroma Key, correcção de cores e junção de camadas.

O After Effects trabalha com links dos ficheiros e não com os ficheiros incorporados dentro do programa. Por esta razão é fundamental antes de iniciar este programa criar uma pasta onde se colocam todos os ficheiros que irão ser usados e garantir que estes não são mudados de local nem alterados os seus nomes. Se isto acontecer o After Effects perde os links e torna o seu próprio ficheiro inutilizável (É possível depois restabelecer os links para os ficheiros perdidos, desde que saibamos onde eles possam estar).

Ao criar um ficheiro novo, convém criar uma composição com as dimensões pretendidas e com o frame rate adequado (normalmente 24 frames por segundo).

É com este programa que costumo fazer a montagem das imagens dos filmes, transformando as sequências de imagens oriundas do DragonFrame em ficheiros MOV com a dimensão pretendida, normalmente

1920x1080 pixels, na proporção 16:9.

Apesar de ser possível montar o som neste programa, ele não é nada prático nestes aspectos pelo que costumo sincronizar os sons com as imagens num outro programa - o Premiere.

O After Effects faz parte do pacote de programas da Adobe, juntamente com o Premiere, o Photoshop, o Audition e muitos outros. Não são programas gratuitos, mas valem bem o preço pedido. Neste caso há a possibilidade do preço ser por períodos de tempo, nomeadamente por períodos de um mês,



o que poderá trazer vantagens para quem os possa usar apenas pontualmente. O preço para dois ou três destes programas sai mais em conta se comprarmos todo o pacote, mas estão disponíveis também individualmente.

After Effects

After Effects is one of the most effective programs for image processing, namely: resizing files, creating camera movements (horizontal, vertical, and oblique pans, zooms in and out), effects such as Chroma Key, colour correction and layer assembling.

After Effects works with file links, not program files. Therefore, before using this program it is crucial to create a folder for all the used files and ensure that they are not displaced or renamed. If this happens, After Effects loses the links and its own file becomes inoperative. (It is possible to re-establish the links to the lost files, as long as we know their location).

When creating a new file, it is advisable to create a composition with the desired dimensions and the appropriate frame rate (typically 24 frames per second). I usually use this program for film images editing, transforming the sequences of images from DragonFrame into MOV files with the desired dimension, usually 1920x1080 pixels, in the 16:9 aspect ratio.

Although this program allows for sound montage, I don't find it practical, so I usually synchronize sounds and images using another software - Premiere.

After Effects is part of Adobe's suite of programs, along with Premiere, Photoshop, Audition, and many others. They are not free, but they are certainly good value for money. Payments may be periodical, namely monthly, which can be advantageous for occasional users. Package prices are more reasonable, but they are also available individually.



Premiere

O Adobe Premiere é um dos melhores programas de montagem das imagens e sua sincronização com os sons, sobretudo se utilizado em conjunto com o After Effects. Uso normalmente este programa para fazer a montagem final das imagens, afinar as durações de cada plano e sincronizar as imagens com os sons e fazer as exportações finais dos filmes completos.

Normalmente exparto os filmes em dois formatos: Quick Time Mov - Apple ProRes 422 e MPEG H264. Sendo o primeiro um ficheiro de melhor qualidade, mas mais pesado, podendo por essa razão colocar alguns problemas de leitura sobretudo em ambientes Windows, mas é geralmente o formato pretendido pelos festivais. O segundo formato tem um pouco menor qualidade, mas é mais leve, ocupa menos espaço e tem menos problemas de compatibilidade entre sistemas.

Premiere

Adobe Premiere is one of the best programs for image editing and synchronization with sounds, especially if used along with After Effects. I usually use this program to make the final editing of the images, fine-tune the

duration of each scene and synchronize the images with the sounds and make the final exports of the complete films.

I usually export the films in two formats: Quick Time Mov - Apple ProRes 422 and MPEG H264. The first one is a better-quality file, but heavier, and for that reason it can pose some reading problems especially in Windows, but it is usually the festivals' required format. The second format has a slightly lower quality, but it is lighter, takes up less space, and has fewer system compatibility issues.





Filmes realizados nas Oficinas
de Cinema de Animação
da Casa Museu de Vilar em
Lousada entre 2014 e 2024
Films made during the Casa
Museu de Vilar Animation
Workshops between 2014
and 2024.

filmesfilms





100 Palavras 100 Words
2020, 2'18"

Sinopse Synopsis

Baseado no texto "Histórias sem palavras", de Maria Judite Carvalho, em "Este tempo". Based on the text "Stories without words", by Maria Judite Carvalho, in "Este tempo".

Temática Theme

Reutilização do plástico Plastic Reuse

Técnica Technique

Plásticos com multiplano Plastic on multi-plane

Alunos Students

8º e 9º anos, Escola Básica e Secundária de Lousada Norte 8th and 9th grade, North Lousada Elementary and Secondary School

Professora Teacher

Filomena Martins



Prémios Awards

Animação 3º Ciclo - Ação 07! _Encontros de Cinema de Viana do Castelo' 2021 Animation Award for Middle school - Action07! - Cinema Encounters in Viana do Castelo' 2021



A Dois Passos da Destruição Two Steps towards Destruction
2017, 02'19"

Sinopse Synopsis

Filme inspirado no poema "Canção do Pântano" de Álvaro Feijó. Film inspired by the poem "Song of the Swamp" by Álvaro Feijó

Temática Theme

Ambiente e Biodiversidade

Environment and Biodiversity

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawing

Alunos Students

Escola Secundária de Lousada Lousada's Secondary School

Professor Teacher

Alexandre Ribeiro



A Estrela The Star
2019, 02'04"

Sinopse Synopsis

Uma interpretação do conto de Vergílio Ferreira. An interpretation of a short story by Vergílio Ferreira

Temática Theme

Baseado no conto de Vergílio Ferreira Based on the short story by Vergílio Ferreira

Técnica Technique

Marionetas planas e colagens

Flat puppets and collages

Alunos Students

8ªA, Escola Básica e Secundária Lousada Norte 8th grade , North Lousada Elementary and Secondary School

Professora Teacher

Filomena Martins





A Execução The execution
2022, 01'19"

Sinopse Synopsis

A "execução" do pensamento livre humano e o seu peso no desenvolvimento injustificado de conflitos. The impact that the "execution" of free human thought has on the development of unjustified conflicts.

Temática Theme

A condição humana The Human condition

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawing

Alunos Students

10ºB_Artes e Humanidades _Colégio São José de Bairros 10B Course: Arts and Social Sciences S. José de Bairros School

Professora Teacher

Diana Sousa



A Força da Amizade The Friendship Strength
2018, 02'11"

Sinopse Synopsis

Quem feio ama, bonito lhe parece! Beauty is in the eye of the beholder!

Temática Theme

Bullying

Técnica Technique

Colagens em multiplano Multi-plane collages

Alunos Students

6ºA_Escola Básica 2,3 Lousada Oeste - Nevogilde 6thA, West Lousada Elementary School

Professora Teacher

Ana Andrade



A Ilha Desconhecida The Unknown Island
2022, 04'20"

Sinopse Synopsis

Interpretação do conto de José Saramago "A Ilha Desconhecida" Interpretation of José Saramago's tale "The Unknown Island"

Temática Theme

Conto de José Saramago "A Ilha Desconhecida"

José Saramago's tale "The Unknown Island"

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

8ºA, B e C_Escola EBS Lousada Norte - Lustosa 8th A; 8th B; 8th C, North Lousada Elementary and Secondary School

Professora Teacher

Filomena Martins





A Ilha Dos Doces Sweet Island
2018, 02'42"

Sinopse Synopsis

Educar crianças com dietas saudáveis, tornar-se-ão adultos responsáveis! Educating children, through healthy diets you become responsible adults!

Temática Theme

Alimentação saudável Healthy eating

Técnica Technique

Recortes e Doces Cutouts and Candies

Alunos Students

6ºA, B, C e D_Escola Básica e Secundária Dr. Mário

Fonseca 6thA, 6thB, 6thC, 6thD

Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca

Professores Teachers

Alexandra Nadaís, Francisco Gregório, Ana Paula Gomes



A Vida é Dura It's a Hard Life
2016, 2'09"

Sinopse Synopsis

Uma mãe que deixa a sua filha ao cargo da avó, passado vários anos será que voltam a conectar? A mother who leaves her daughter to be brought up by her grandmother, will they reconnect again several years later?

Temática Theme

Trama familiar Family Plot

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

6ºB_Escola Básica e Secundária Lousada Oeste 6thB

West Lousada Elementary and Secondary school

Professora Teacher

Adelaide Vieira



A Vida por Trás dos Estragos Life Behind Damages
2017, 03'04"

Sinopse Synopsis

Inspirado no poema "Urgentemente" de Eugénio de Andrade". Inspired by the poem "Urgently" by Eugénio de Andrade

Temática Theme

Ambiente e Biodiversidade Environment and Biodiversity

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawing

Alunos Students

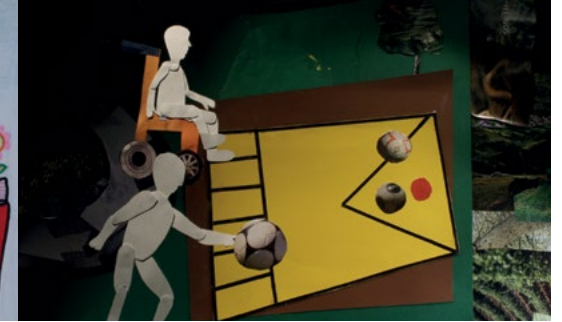
4º ano_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca

4th grade Elementary and Secondary School Dr

Mário Fonseca

Professoras Teachers

Fernanda Pereira, Susana Valinhas



Apoio à Multi... Eficiência Support to Multi...Efficiency
2016, 02'25"

Sinopse Synopsis

A integração dos mais desfavorecidos é responsabilidade de todos. The integration of the underprivileged is everyone's responsibility.

Temática Theme

Integração escolar School integration

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane Cutouts

Alunos Students

VOC 2A_Curso Vocacional Artes e Animação_Escola

Básica 2,3 Lousada Este VOC 2A_Arts and Animation

East Lousada Elementary School

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca





Aqui Há Gato! Cats?
2021, 04'10"

Sinopse Synopsis

Os conflitos numa aldeia durante as festividades natalícias, onde deveria reinar o amor e compaixão, instala-se a discórdia e a desconfiança. Conflicts in a village during Christmas festivities, when love and compassion should take over, lead to disagreements and mistrust

Temática Theme

Preconceito Prejudice

Técnica Technique

Cartão e desenho animado Cardboard and Animation Drawings

Alunos Students

6º A_Exterenato Senhora do Carmo Senhora do Carmo School

Professora Teacher

Isabel Fonseca

Com o tema do filme direcionado para as questões da interculturalidade e das relações interpessoais trabalhadas em Cidadania e Desenvolvimento, e com a definição da construção de marionetas para a animação, as circunstâncias impostas pela pandemia obrigaram a ajustar o trabalho ao ensino e aprendizagem à distância. Tendo já o cenário construído, reaproveitado da decoração de Natal, reformulou-se a técnica e a narrativa e distribuíram-se as tarefas. A animação foi realizada através de flipbooks que eram fotografados pelos próprios alunos e enviados para a plataforma "Classroom". Durante as aulas, iam mostrando os trabalhos e seguindo as indicações, o que nem sempre foi um trabalho fácil. Apesar disso, todos os alunos realizaram os seus desenhos. Relativamente à banda sonora, a música já tinha sido gravada mas os sons

e as falas foram todos produzidos em casa pelos próprios alunos.

The Theme of the film was initially focused on issues of interculturality, and interpersonal relationships dealt with during Citizenship classes, and the construction of puppets for animation had been decided upon, but pandemic imposed circumstances led to a readjustment to distance teaching and learning. Having already built the set, from the Christmas decoration, the technique and narrative were reformulated, and the tasks were assigned. It was decided that the animation would make use of "flipbooks". During classes, following instructions, the students would build the animations, present the images, photograph them, and submit the outcomes on Google Classroom. Despite the constraints, all the students finished their drawings, also managing to record the sounds and lines. The music was later performed by the students guided by the Music Education teacher, already in the context of face-to-face teaching.



As Borboletas Sem Abrigo Homeless Butterflies
2023, 02'16"

Sinopse Synopsis

Quando se constrói só a pensar em lugares para os humanos, perdem-se lugares para outros seres vivos. When places are built only for humans, places for other living beings are lost.

Temática Theme

Poluição Pollution

Técnica Technique

Plasticina e recortes Plasticine and Cutouts

Alunos Students

5ºC_Escola EB2,3 Lousada Oeste 5thC West Lousada Elementary and Secondary school

Professora Teacher

Ana Andrade



As Cobras Também Almoçam Snakes also Lunch
2017, 01'25"

Sinopse Synopsis

A importância das cobras no equilíbrio da natureza. The importance of snakes for the balance of nature.

Temática Theme

Ambiente e Biodiversidade Environment and Biodiversity

Técnica Technique

Plasticina Plasticine

Alunos Students

Colégio São José de Bairros S. José de Bairros School

Professora Teacher

Diana Sousa





Assombriação Haunting
2018, 02'22"

Sinopse Synopsis

E se uma mala fosse uma galinha? As sombras são o que parecem, não são o que são. What if a suitcase was a chicken? Shadows are what they seem, not what they are.

Temática Theme

Projeção de sombras de objetos Projection of shadows of objects

Técnica Technique

Sombras e pixilação Shadows and pixilation

Alunos Students

Escola Básica 2,3 Lousada Este 2,3 East Lousada Elementary School

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca

 Prémios Awards

Menção Honrosa Prémio Jovem Cineasta

Português (< 18 anos) Cinanima'2018

An honourable mention in the Young Portuguese Filmmaker Award (< 18 years old) in Cinanima'2018

A ideia surgiu ao tentar dar resposta à pergunta: "Quem, alguma vez, se assustou com a sombra de alguma coisa?" Rapidamente se percebeu que cada um dos alunos tinha muitas histórias para contar. The idea came up when trying to answer the question: "Who was ever were frightened by the shadow of something?" It was immediately obvious that every student had many stories to tell



Aves Raras Strange Birds
2017, 02'33"

Sinopse Synopsis

Inspirado no poema "Segredo" de Miguel Torga. Inspired by Miguel Torga's poem "Secret"

Temática Theme

Biodiversidade Biodiversity

Técnica Technique

Objetos e Stop Motion Objects and Stop Motion

Alunos Students

VOC 3B, Escola Básica 2,3 Lousada Este Vocational course 3B, East Lousada Elementary School

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca

 Prémios Awards

Prémio Nacional da Animação, 2017 National Animation Award, 2017

Menção Honrosa Cinanima' 2017 Honourable

Mention in Cinanima'2017

Prémio Animação - Ação04!, 2018 Animation Award - Action04! 2018



Caminho da Amizade The Way to Friendship
2020, 03'52"

Sinopse Synopsis

Interpretação do hino escolar do agrupamento, sobre a educação. Interpretation of the school hymn about education

Temática Theme

Educação Education

Técnica Technique

Pixilação com sombras projetadas e cenários de recorte Pixilation with projection of shadows and cutouts backgrounds

Alunos Students

5º D _Escola Básica Lousada Este 5thD East Lousada Elementary School

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca



ClaraMente ClearMind
2019, 01'54"

Sinopse Synopsis

Uma página de leitura por dia não sabes o bem que te fazia. A page of reading a day, keeps the doctor away

Temática Theme

Educação Education

Técnica Technique

Recortes e colagens em multiplano Cutouts and Multi-plane collages

Alunos Students

4º, 5º e 6º anos _Colégio São José de Bairros 4th, 5th and 6th grade S. José de Bairros School

Professora Teacher

Diana Sousa





Coisas Inesperadas Unexpected Things
2021, 02'09"

Sinopse Synopsis

Uma visão sobre a Viagem de Circunavegação de Fernão de Magalhães. An overview of Ferdinand Magellan's Circumnavigation Voyage

Temática Theme

Conhecimento Knowledge

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane cutouts

Alunos Students

5º B_Colégio São José de Bairros 5th B S. José de Bairros School

Professora Teacher

Diana Sousa



Dear Future Dear Future
2020, 02'03"

Sinopse Synopsis

A voz dos alunos pela luta pelo clima. Students' voice in climate fight.

Temática Theme

Ação climática Climate action

Técnica Technique

Desenho animado, recortes e colagens em multiplano Animation Drawings, cutouts and Multi-plane collage

Alunos Students

11ºH e 12ºI _Curso Artes Visuais_Escola Secundária de Lousada 11th H and 12th I Course: Visual Arts Lousada's Secondary school

Professora Teacher

Susana Valinhas



Desconectado Disconnected
2018, 02'30"

Sinopse Synopsis

O significado de brincar mudou muito ao longo dos anos, a tecnologia faz parte do nosso quotidiano e também das novas brincadeiras destas crianças.

The meaning of playing has significantly changed over the years; technology is part of our daily lives and also part of these children's new games.

Temática Theme

Diferenças geracionais Generation gap

Técnica Technique

Plasticina em multiplano Plasticine in Multi-plane

Alunos Students

7º ano_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca 7th grade Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca

Professora Teacher

Susana Valinhas



Desenho Sen'Ti Drawing without you
2022, 02'12"

Sinopse Synopsis

As diferenças geracionais entre um pai e uma filha. The generation gap between father and daughter.

Temática Theme

Conflitos geracionais Generation Conflict

Técnica Technique

Desenho animado e recorte multiplano Animation Drawing and multi-plane cutouts

Alunos Students

11ºI e 12ºH_Curso Artes Visuais_Escola Secundária de Lousada 11th I and 12th H Course: Visual Arts Lousada's Secondary School

Professora Teacher

Susana Valinhas





(Des)Ordem Musical Musical (Des)order
2023, 02'57"

Sinopse Synopsis

Para uma orquestra são precisos vários instrumentos, mesmo os mais improváveis podem adicionar algo de novo e surpreender-nos. An orchestra requires several instruments, even the most unlikely one can add something new and surprise us.

Temática Theme

Preconceito por instrumentos musicais Prejudice against musical instruments

Técnica Technique

Marionetas planas em multiplano Flat puppets in Multi-plane

Alunos Students

6º B-LC_Escola Básica Prof. Marnoco e Sousa 6th B-LC Elementary school Prof. Marnoco e Sousa

Professoras Teachers

Mª Fátima Bento, Avelina Madureira, Clara Ferreira, Isadora Rodrigues



Desporto Sport
2015, 06'29"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício dos Bombeiros. Film made for the Lousada VideoMapping Festival. Projected on the window of the Fire Brigade Building

Temática Theme

Desporto Sport

Técnica Technique

Recortes CutOuts

Alunos Students

Escola Básica Lousada Este East Lousada Elementary School

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca



Desporto Sport
2015, 03'33"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício da Biblioteca Municipal. Film made for the Lousada VideoMapping Festival. Projected on the window of the Public Library Building

Temática Theme

Desporto Sport

Técnica Technique

Recortes CutOuts

Alunos Students

Escola Básica e Secundária Lousada Oeste West Lousada Elementary and Secondary School

Professor Teacher

Rafael Telmo



Desporto Sport
2015, 03'47"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício da Biblioteca Municipal. Film made for the Lousada VideoMapping Festival. Projected on the window of the Public Library Building

Temática Theme

Desporto Sport

Técnica Technique

Recortes CutOuts

Alunos Students

Escola Secundária de Lousada Lousada's Secondary school

Professor Teacher

Paulo Matos





Desporto Sport
2015, 05'04"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício do Clube Lousadense. Film made for the Lousada VideoMapping Festival. Projected on the window of the Lousadense Club Building

Temática Theme
Desporto Sport
Técnica Technique
Recortes CutOuts
Alunos Students
Externato Senhora do Carmo Senhora do Carmo School
Professor Teacher
Bruno Rajão



Desporto Sport
2015 06'38"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício da Biblioteca Municipal. Film made for the Lousada VideoMapping Festival. Projected on the window of the Public Library Building

Temática Theme
Desporto Sport
Técnica Technique
Recortes CutOuts
Alunos Students
Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca
Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca - Lustosa
Professora Teacher
Susana Valinhas



Desporto Sport
2015 02'29"

Filme realizado para o Festival de Video Mapping de Lousada. Projectado na janela do edifício do Clube Lousadense. Film made for the Lousada Video-Mapping Festival. Projected on the window of the Lousadense Club Building

Temática Theme
Desporto Sport
Técnica Technique
Recortes CutOuts
Alunos Students
Colégio S.José de Bairros S. José de Bairros School
Professora Teacher
EStefânia Surreira



Diferentes mas Iguais Different but equals
2015, 03'01"

Sinopse Synopsis
Todos temos talentos invisíveis! We all have hidden talents!

Temática Theme
Integração escolar School integration
Técnica Technique
Silhuetas Silhouettes
Alunos Students
Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca
Elementary and Secondary school Dr Mário Fonseca
Professores Teachers
Ana Paula Gomes, Fernanda Pereira, Carlos Fontes, Paulo Miranda





Dividida Divided
2018, 01'54"

Sinopse Synopsis

O que se sente quando o teu lar se divide em dois?
What does it feel like when your home divides into two?

Temática Theme

Divórcio Divorce

Técnica Technique

Plasticina em multiplano Plasticine in Multi-plane

Alunos Students

12º ano_Escola Secundária de Lousada 12th grade
Lousada's Secondary school

Professores Teachers

Alexandre Ribeiro, Susana Praça



EmQuadrado To Frame
2021, 01'37"

Sinopse Synopsis

No fundo, somos todos iguais! Deep down, we are all the same!

Temática Theme

Preconceito pelo desconhecido Prejudice against the unknown

Técnica Technique

Plasticina em multiplano Plasticine in Multi-plane

Alunos Students

12º H_Curso: Artes Visuais_Escola Secundária de Lousada 12th H Course: Visual Arts Lousada's Secondary School

Professora Teacher

Susana Valinhas



Prémios Awards

Prémio Melhor Filme - Cinedita 2022 - Festival de Curtas Metragens de Arganil
Best Film Award - Cinedita 2022 - Arganil Short Film Festival



Estava a ver que não It's About Time
2020, 02'13"

Sinopse Synopsis

A vida de uma embalagem. The life cycle of a package

Temática Theme

Ação climática Climate action

Técnica Technique

Recortes com objetos reciclados Cutouts with recycled objects

Alunos Students

5º ano_Colégio São José de Bairros 5th grade
S. José de Bairros School

Professora Teacher

Diana Sousa



Falso Assalto False Robbery
2016, 01'25"

Sinopse Synopsis

Tudo está bem, quando acaba bem! All is well that ends well!

Temática Theme

Solidariedade Social Social Solidarity

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

6º ano_Colégio São José de Bairros 6th grade
S. José de Bairros School

Professora Teacher

Estefânia Surreira





Fogo Furioso Wild Fire
2017, 02'02"

Sinopse Synopsis

Por vezes é preciso as desgraças acontecerem para tomarmos medidas, quando podemos ser uma voz ativa e aprender com os erros. Sometimes it takes misfortunes for us to act when we could have an active voice and learn from mistakes.

Temática Theme

Ambiente e Biodiversidade Environment and Biodiversity

Técnica Technique

Desenho vectorial e recortes Vector design and cutouts

Alunos Students

Curso Profissional de Vitrinismo_Escola Básica e Secundária Lousada Oeste Professional course in Window Dressing West Lousada Elementary and secondary school

Professor Teacher

Rafael Telmo



Guarda Rios - o melhor pró Planeta KingFisher: The Best for The Planet
2020, 03'29"

Sinopse Synopsis

A importância da limpeza dos rios.
The importance of cleaning the rivers

Temática Theme

Ação climática Climate action

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawings

Alunos Students

6º C_Escola Básica e Secundária Lousada Oeste 6th C West Lousada Elementary and Secondary school

Professora Teacher

Adelaide Vieira



Linha & Mancha Line / Spot
2016, 06'23"

Sinopse Synopsis

Animação abstrata para o empenho e uso de um programa de desenho. Abstract animation for the use of a drawing program.

Temática Theme

Exercícios de um programa de desenho Exercises from a drawing program

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawings

Alunos Students

10ºI e 11ºJ_Escola Secundária de Lousada 10th I and 11th J Lousada's Secondary school

Professores Teachers

Alexandre Ribeiro, Suzana Praça



Lustosa 1999 Lustosa 1999
2016, 02'02"

Sinopse Synopsis

Onde há poluição todos ralham e ninguém tem razão. Where there is pollution, everyone argues but no one is right.

Temática Theme

Poluição Pollution

Técnica Technique

Silhuetas e areia Silhouettes and Sand

Alunos Students

Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca - Lustosa Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca - Lustosa

Professores Teachers

Patrocínia Bento, Natércia Oliveira, Cristina Guerreiro





Manuais Digitais Digital Manuals
2023, 02'58"

Sinopse Synopsis

Com as novas preocupações ambientais tentamos mudar para soluções mais tecnológicas, contudo, estas têm limitações. With new environmental concerns, we try to change to more technological solutions, however, these have limitations.

Temática Theme

Impacto ambiental na evolução tecnológica
Environmental impact in technological breakthroughs

Técnica Technique

Plasticina e colagens Plasticine and Collage

Alunos Students

5º C-N e 8º B-N Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca – Nogueira 5th C-N and 8th B-N Elementary and Secondary school Dr Mário Fonseca - Nogueira

Professores Teachers

Francisco Gregório, Alexandra Nadais



Mauxistas The Badvinists
2023, 02'24"

Sinopse Synopsis

Não temos medo deles, e vamos enfrentá-los. We are not afraid of them, and we will face them.

Temática Theme

Bullying Bullying

Técnica Technique

Bonecos de trapos e recortes Rag dolls and cut-outs

Alunos Students

6º ano_Externato Senhora do Carmo 6th grade
Senhora do Carmo School

Professora Teacher

Isabel Fonseca

A história surgiu de uma situação identificada por uma aluna que, anos antes, tinha sofrido de bullying, criando interesse nos restantes alunos. Já a ideia da técnica das marionetas nasceu do contacto e exploração de diferentes materiais, na disciplina de Educação Tecnológica, tendo os alunos, curiosamente, revelando grande apetência para a costura, talvez porque a grande maioria nunca tinha experimentado (a mesma tinha sido já utilizada no projeto "Velhos são os trapos" numa parceria com o Complexo Social de Lousada. Durante a visita ao complexo, os alunos recolheram as histórias de vida e fizeram registos fotográficos dos idosos. Depois, construíram as marionetas, replicando ao pormenor as características de cada idoso, oferecendo-lhas). Assim, misturando vários materiais, foram construídas as personagens e os cenários. A música (instrumental) foi gravada com a participação de alguns alunos, nas aulas de Educação Musical.

The theme of the film was suggested by a student who, years before, had experienced a bullying situation and sparked interest in the other students. The idea of the puppet technique was born from the contact and exploration of different materials, within the subject of Technological Education, and the students, curiously, revealed a great appetite for sewing. This idea was also materialized in the class project "Old are the rags" with the construction of replicas of the elderly people "adopted" by the students, in a partnership with the Social Complex of Lousada. The (instrumental) music was recorded with the participation of some students in Music Education classes



Mosquim Mosquim
2023, 03'12"

Sinopse Synopsis

Nem sempre é fácil colocarmo-nos no lugar do outro. Quando, por alguma razão, isso acontece conseguimos ver as coisas de outra perspectiva. It's not always easy to put yourself in someone else's shoes. When this somehow happens, we can see things from another perspective.

Temática Theme

Empatia Empathy

Técnica Technique

Plasticina e recortes Plasticine and cutouts

Alunos Students

6ºB_Escola Básica 2,3 Lousada Este 6th B
East Lousada Elementary School

Professor Teacher

Jorge Carvalho





Mural Mural
2014, 05'44"

Sinopse Synopsis

Filme feito por estudantes num projeto para a Rota do Românico, com base nas pinturas barrocas e românicas. Film made by students as part of a project for the Romanesque Route, based on Romanesque and baroque era paintings.

Temática Theme

Interpretação do Românico Interpretation of the Romanesque

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane cutouts

Alunos Students

Escola Secundária de Lousada + Escola profissional de Felgueiras + Associação Casamarela de Amarante Lousada's Secondary school + Professional School of Felgueiras + Yellow House, Association in Amarante

Professores Teachers

Paulo Monteiro, Sara Barbosa, Karin Somers, Mário Peixoto



Não sejas Camelo Don't Be a Camel
2017, 02'04"

Sinopse Synopsis

Todos os anos atingimos novos recordes de temperaturas, será que teremos algum sítio fresco para dançarmos um dia? Every year we reach new temperature records, will we still have some cool place to dance one day?!

Temática Theme

Alterações Climáticas Climate Change

Técnica Technique

Colagens em multiplano Multi-plane collages

Alunos Students

Senhora do Carmo School Senhora do Carmo School

Professor Teacher

Bruno Rajão



Prémios Awards

Prémio Animação – Cinedita'2018 Festival de Curtas Metragens de Arganil
Animation Award – Cinedita'2018 Arganil Short Film Festival



No Silêncio e na Sombra In Silence and in the Shadow
2023, 02'57"

Sinopse Synopsis

Em mundos iguais será que a mulher e o homem têm a mesma carga de responsabilidades? In equal worlds do the women and men have the same responsibilities?

Temática Theme

Igualdade de género Gender equality

Técnica Technique

Pixilação com sombras projetadas e cenários de colagens Pixilation with cast shadows and collage backgrounds

Alunos Students

11ºano_Curso Artes e Humanidades_Colégio São José de Bairros 11th grade Course: Social Sciences S. José de Bairros School

Professor Teacher

Diana Sousa



O Medo de Kyra Kyra's Fear
2021, 02'21"

Sinopse Synopsis

Kyra enfrenta os seus medos para ultrapassá-los. Kyra faces her fears to overcome them

Temática Theme

Medo pelo desconhecido Fear of the unknown

Técnica Technique

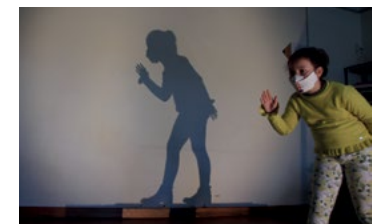
Recortes e pixilação com sombras projetadas Cutouts and pixilation with cast shadows

Alunos Students

5º D_Escola Básica e Secundária Lousada Oeste 5th D West Lousada Elementary and Secondary School

Professora Teacher

Cidália Esteves





O Presente mal Aproveitado The Misused Gift
2022, 02'44"

Sinopse Synopsis

Nesta história vamos conhecer o Tuga, o amigo de 4 patas que deixa de ser parte da família quando se torna um obstáculo. In this story we will meet Tuga, the 4-legged friend who ceases to be part of the family when it becomes a hindrance.

Temática Theme

Solidariedade Animal Animal Solidarity

Técnica Technique

Marionetas em plasticina; cenários em grafite e colagens Plasticine puppets; Graphite backgrounds and Collages

Alunos Students

6º B_N; 7º A_N_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca - Nogueira 6th B_N; 7th A_N Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca

Professores Teachers

Alexandra Nadais, Francisco Gregório



O Regaço da Bondade The Lap of Kindness
2022, 02'34"

Sinopse Synopsis

Conto baseado na lenda portuguesa da Rainha Santa Isabel. Tale based on the Portuguese legend of Queen Saint Isabel

Temática Theme

Lenda do "Milagre das Rosas" Legend of the "Miracle of the Roses"

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane cutouts

Alunos Students

4º ano_Escola Básica de Lodaes
4th grade Primary School in Lodaes

Professora Teacher

Gabriela Xavier

A oficina de cinema de animação, de que resultou a curta-metragem "O regaço da bondade", inseriu-se num estudo aprofundado sobre a história e património da freguesia.

A lenda O Milagre das Rosas, constituiu uma oportunidade pedagógica muito criativa e inovadora, numa envolvente dinâmica multidisciplinar, nas disciplinas de Português, Inglês, Estudo do Meio e Expressões Artísticas. O filme, com a participação muito ativa e entusiasmada dos alunos, foi exibido a toda a comunidade educativa, e o QR code surgiu, igualmente, no livro "Lodaes: 1000 anos de História", produto final do projeto de investigação.

The animated film workshop, which resulted in the short film "The Lap of Kindness", was part of an in-depth study of the history and heritage of the parish. The legend of the Miracle of the Roses as a starting point, it proved to be a very creative and

innovative pedagogical opportunity, with engaging multidisciplinary dynamics, within the school subjects of Portuguese, English, Social Studies, and Artistic Expression.

Encouraging students' active and enthusiastic participation, the film was shown to the entire educational community, and the QR code also appeared in the book "Lodaes: 1000 years of History", the outcome of the research project.



O Rapaz que vendia Jornais The boy who sold newspapers
2019, 01'52"

Sinopse Synopsis

Um sonho de um rapaz que vendia jornais.
A paperboy's dream

Temática Theme

Educação Education

Técnica Technique

Recortes e colagens em multiplano Multi-plane cut-outs and collages

Alunos Students

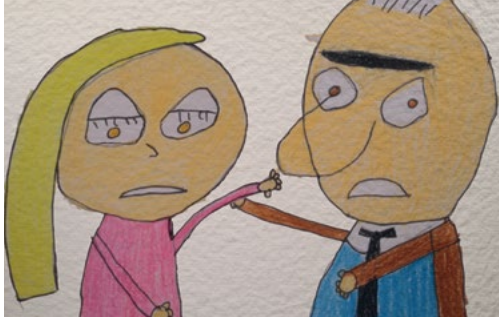
5ºA, 5ºC e 8ºB

Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca
- Nogueira 5thA, 5thC and 8thB Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca

Professores Teachers

Alexandra Nadais, Francisco Gregório,
Ana Paula Gomes





O Rebelde The Rebel
2018, 02'17"

Sinopse Synopsis

Por vezes as faltas de atenção revelam-se de várias formas e só as notamos quando já se tornam gritantes e desordeiras. Sometimes attention seeking manifests itself in various ways and we only notice it when it becomes blatant and disruptive.

Temática Theme

Carinho parental Parental affection

Técnica Technique

Desenho animado Animation Drawings

Alunos Students

5º ano_Externato Senhora do Carmo 5th grade

Senhora do Carmo School

Professor Teacher

Bruno Rajão



O Sumiço dos Sorrisos The Disappearance of Smiles
2021, 02'32"

Sinopse Synopsis

A Covid-19 veio-nos roubar muitas coisas, mas existe uma solução. Covid-19 took many things away from us, but there is a solution.

Temática Theme

Pandemia Covid-19 Covid-19 Pandemics

Técnica Technique

Recortes e colagens em fundo croma e cenários em multiplano Cut-outs and collages on chroma

Alunos Students

6ºD _Escola Básica Lousada Este 6th D

East Lousada Primary school

Professor Teacher

Jorge Carvalho



Prémios Awards

Menção Honrosa Prémio Nacional da Animação - Oficinas - Festa Mundial da Animação 2021 Honourable Mention of the National Animation Award - Workshops - World Animation Festival'2021

Menção Honrosa - 1º e 2º Ciclos - Ação08! - Encontros de Cinema de Viana do Castelo 2022 Honourable Mention - Primary and Elementary school levels - Action08! - Viana do Castelo Film Meetings 2022

Este filme foi realizado durante o período muito difícil da pandemia e foi quase inevitável ter o tema como centro do que queríamos contar.

O uso da máscara fazia esconder a imagem do nosso rosto e funcionava como se o vírus nos tivesse roubado o nariz, a boca...os sorrisos.

Directed during the harsh period of the pandemics, it was almost inevitable to have this theme as the centre of what we wanted to tell. The use of the mask made us hide the image and expression of our faces almost as if the virus had stolen our noses, mouths... our smiles



O Tempo Não Pára Time doesn't stop
2019, 02'35"

Sinopse Synopsis

Videoclip de uma canção original de um dos alunos da turma, interpretado pelo mesmo. Music Video of an original song composed and interpreted by one of the students in the class.

Temática Theme

Memórias Memories

Técnica Technique

Várias técnicas Various techniques

Alunos Students

11º ano - Curso: Multimédia_Escola Secundária de

Lousada 11th grade Multimedia Studies

Lousada's secondary school

Professora Teacher

Susana Valinhas





O Tôlo / The Fool
2016, 02'34"

Sinopse Synopsis

Um tolo da aldeia, que todos faziam troça mas será que se pode comprar um livro pela capa? The village fool is mocked by everyone, but can you judge a book by its cover?

Temática Theme

Solidariedade Social Social Solidarity

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

7ºA_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca – Nogueira 7thA Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca – Nogueira

Professores Teachers

Daniela Ribeiro, Isabel Cadeira, Sofia Gomes, Susana Barros, Telma Costa



O Vírus da Felicidade The Virus of Happiness
2021, 03'08"

Sinopse Synopsis

Como sobreviver à pandemia covid-19 How to survive the covid-19 pandemics

Temática Theme

Pandemia Covid-19 Covid-19 Pandemic

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane cutouts

Alunos Students

6ºB_Escola Básica e Secundária Lousada Norte - Lustosa 6thB North Lousada Elementary and Secondary School - Lustosa

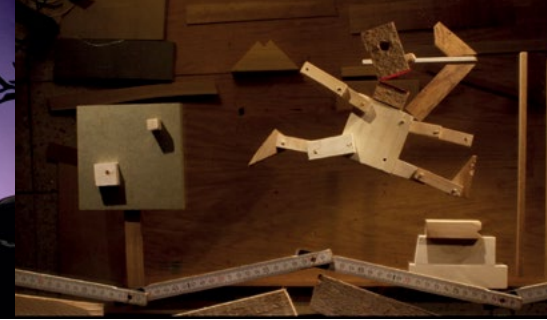
Professora Teacher

Manuela Ferreira



Prémios Awards

Menção Honrosa do Prémio Nacional da Animação '2021 Honourable Mention in the National Animation Award '2021



Perfeito Perfect
2022, 02'57"

Sinopse Synopsis

O senhor perfeito nunca está errado mesmo quando dá um trambolhão. The perfect gentleman is never wrong...until he stumbles.

Temática Theme

Ser perfeito Being perfect

Técnica Technique

Animação de blocos de madeira em multiplano Animation of wooden blocks in multi-plane

Alunos Students

5ºD_Escola Básica Lousada Este 5thD East Lousada Elementary school

Professor Teacher

Jorge Carvalho



Pesadelo no Monsteiro Nightmare at the Monastery
2016, 05'38"

Sinopse Synopsis

O que aconteceria se as esculturas da rota do românico ganhassem vida? What would happen if the Romanesque route sculptures came to life?

Temática Theme

Rota do Românico Route of the Romanesque

Técnica Technique

Desenho e colagens Drawing and collage

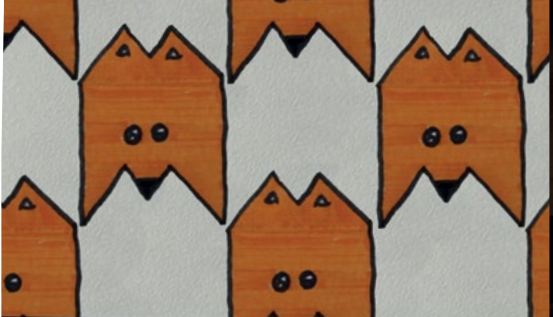
Alunos Students

Escola Básica 2,3 Lousada Este Vocational Course B East Lousada Elementary school

Professores Teachers

Jorge Carvalho, Isabel Fonseca





Quadrado Vida e Morte Square, Life and Death
2019, 05'42"

Sinopse Synopsis
Abordagem geométrica, baseada na obra de M.C. Escher.
Geometric approach, based on the work of M.C. Escher.

Temática Theme
Maurits Cornelis Escher
Técnica Technique
Desenho animado Animation drawings
Alunos Students
6º ano_Senhora do Carmo School 6th grade
Senhora do Carmo School
Professora Teacher
Isabel Fonseca

Inspirados na obra de M. C. Escher após a visita à exposição no Centro de Congressos da Alfândega do Porto organizada pelas docentes de Educação Visual e Matemática, os alunos mostraram-se curiosos sobre a forma como este artista representa figuras que “encaixam” umas nas outras. Assim, a partir dos conhecimentos adquiridos nas aulas de matemática do tema “Áreas e volumes”, cada aluno desenhou um quadrado e recortando e acrescentando várias formas, conseguiu transformá-lo numa personagem com a mesma área. De seguida, usou-o na construção de um padrão seguindo a regra da translação. Esta atividade permitiu-lhe, ainda, consolidar as aprendizagens sobre Isometrias, lecionadas em ambas as disciplinas. Quando surgiu a proposta para a participação na oficina de animação, a ideia encaminhou-se de imediato para a animação destas figuras. Inspired by the work of the artist M. C. Escher, after visiting the exhibition organised by Arts and Maths teachers at ‘Alfândega’ Congress Centre in Oporto, the students were curious about how this artist represents

figures that “fit” into each other. Thus, based on the knowledge acquired in maths classes on the theme “Areas and volumes”, each student was challenged to draw a square and, by cutting it out and adding various shapes, manage to transform it into a “character” with the same area, which was used to construct a pattern following the translation rule. This activity allowed students to develop creativity and consolidate isometry learning, taught in both subjects. When the suggestion to take part in the animation workshop came up, the idea immediately moved towards the animation of these figures.



Reviravolta The Twist
2019, 02'22"

Sinopse Synopsis
Comportamento dos alunos na escola Students
behaviour at school

Temática Theme
Comportamento dos alunos na escola Students
behaviour at school
Técnica Technique
Recortes e colagens em multiplano Multi-plane cut-outs and collages
Alunos Students
5ºA e 5ºC_Escola Básica e Secundária Lousada Oeste 5thA and 5thC West Lousada Elementary and Secondary School
Professora Teacher
Ana Andrade



Rionião River union
2023, 02'16"

Sinopse Synopsis
Baseado no livro “Moinho do Meio” (Rio Sousa, em Lousada). Based on the book “Moinho do Meio” (Middle Mill) (part of the Sousa River, in Lousada).

Temática Theme
Amizade Friendship
Técnica Technique
Massa de moldar Moulding clay
Alunos Students
8ºA_Escola Básica e Secundária Lousada Norte - Lustosa 8thA North Lousada Elementary and Secondary School - Lustosa
Professora Teacher
Filomena Martins





Só Arte Just Art
2021, 02'20"

Sinopse Synopsis
Uma conversa sobre arte. A conversation about art.

Temática Theme
Movimentos artísticos Artistic movements
Técnica Technique
Desenho animado Animation drawings
Alunos Students
7ºA_N, 7ºD_N, 8º B_N e 9º D_N_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca - Nogueira 7th A_N, 7th D_N, 8th B_N e 9th D_N Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca – Nogueira
Professores Teachers
Alexandra Nadaís; Francisco Gregório; Ana Paula Gomes



Sobe & Desce Up and down
2022, 03'20"

Sinopse Synopsis
Cada cabeça, sua sentença! Many men, many minds!

Temática Theme
Natureza Nature
Técnica Technique
Marionetas com objetos Puppets with objects
Alunos Students
6º ano_Senhora do Carmo School 6th grade Senhora do Carmo School
Professora Teacher
Isabel Fonseca

 **Prêmios** Awards
Menção Honrosa Prémio Nacional da Animação - Coimbra 2022 Honourable Mention of the National Animation Award - World Animation Festival Coimbra 2022



Tenho Fome I'm hungry
2019, 04'00"

Sinopse Synopsis
Não dê o peixe, ensine a pescar. Give a man a fish and you feed him for a day. Teach a man to fish and you feed him for a lifetime.

Temática Theme
Importância do ensino Importance of teaching
Técnica Technique
Desenho animado sobre cenário em volume Animation Drawings on volume film set
Alunos Students
8º ano Escola Básica Lousada Este 8th grade East Lousada School
Professores Teachers
Jorge Carvalho , Isabel Fonseca

 **Prêmios** Awards
Prémio 3º Ciclo – Festival Ação06! - Encontros de Cinema de Viana do Castelo' 2020 Junior High Award – Ação06 Festival! - Viana do Castelo Film Meetings 2020



Um dia Muito Agitado A Troubled Day
2020, 02'25"

Sinopse Synopsis
A influência das mudanças de tempo onstantes na fauna e na flora.The influence of constant wheather changes in fauna and flora.

Temática Theme
Ação climática Climate Action
Técnica Technique
Tecidos recortados e bordados em multiplano Fabrics cut and embroidered in multi-plane
Alunos Students
6º ano_Senhora do Carmo School 6th year Senhora do Carmo School
Professora Teacher
Isabel Fonseca

 **Prêmios** Awards
2º Prémio Animator fest, Sérvia (2020) 2nd Prize at the Animator fest, Serbia (2020).





Uma Família Portuguesa Sem Certeza
A Portuguese Family without certitude
2016, 02'34"

Sinopse Synopsis

Quando se fecha uma janela, por vezes abre-se uma porta bem feliz. When you close a window, a very fortunate door can sometimes be opened.

Temática Theme

Solidariedade Social Social Solidarity

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

10º I e 11º J_Escola Secundária de Lousada 10th I e 11th J Lousada's Secondary School

Professor Teacher

Alexandre Ribeiro



Prémios Awards

Prémio Jovem Cineasta Português menos de 18 anos, Cinanima'2016 Young Portuguese Filmmaker Award, under 18 years old, Cinanima'2016



Viagem no Tempo - O Fim da Guerra Time Travel - The End of War
2022, 02'53"

Sinopse Synopsis

Como seriam as nossas ações se lhe conhecêssemos o seu desfecho? What would our actions be like if we knew their outcome?

Temática Theme

Guerra na Ucrânia 2022 War in Ukraine 2022

Técnica Technique

Recortes em multiplano Multi-plane cutouts

Alunos Students

5ºC_Escola EB2,3 Lousada Oeste 5th C West Lousada Elementary and Secondary School

Professora Teacher

Cidália Esteves



Vila das Camélias Camellias' City
2020, 02'35"

Sinopse Synopsis

Consciencialização dos problemas que as alterações climáticas implicam no nosso futuro. Awareness of the future problems brought about by climate changes.

Temática Theme

Ação climática Climate Action

Técnica Technique

Recortes e colagens em multiplano Multi-plane cutouts and collages

Alunos Students

6º D, 6º E, 8º A e 9º A_Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca 6th D; 6th E; 8th A; 9th A Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca

Professoras Teachers

Alexandra Nadais, Ana Paula Gomes



Prémios Awards

Menção honrosa - 3º Ciclo - Ação07!, 2021
Honourable Mention – Junior High - Action07!, 2021





Zaragata Rumpus
2018, 01'31"

Sinopse Synopsis

O peso que uma criança sente numa casa em discordância. The load carried by a child in a problematic home.

Temática Theme

Conflitos familiares relacionado com tarefas domésticas. Family conflicts related to domestic chores.

Técnica Technique

Silhuetas Silhouettes

Alunos Students

4º e 5º anos_Colégio São José de Bairros 4th and 5th grade S. José de Bairros School

Professoras Teachers

Diana Sousa



Um novo rumo para as oficinas de cinema de animação A new direction for the Animation Workshops

A partir do ano lectivo 2023-2024 houve uma grande mudança nas oficinas de cinema de animação da Casa Museu de Vilar, devido ao facto de eu me ter parcialmente reformado e de ter de ser mais comedido nas minhas actividades. No ano lectivo anterior fizemos 18 oficinas / filmes nas escolas não só de Lousada, mas também de Felgueiras, do Marco de Canaveses, bem como em Matosinhos e no Porto. Este ritmo tornou-se demasiado pesado para mim e assim tive de reduzir as oficinas para um máximo de 10 em 2024 e, mais importante, deixei de me deslocar às escolas. As oficinas passaram a ser realizadas aqui nas instalações da Casa Museu de Vilar.

Sei que para as escolas não é a solução mais cómoda, mas penso também que pode ser uma experiência bem positiva para os alunos saírem do espaço escolar e participarem em actividades exteriores. Por outro lado, podemos oferecer aqui condições técnicas melhores do que as que conseguimos implementar nas escolas.

De futuro prevejo que o número destas oficinas possa vir a ser reduzido novamente. A minha intenção é de me ir afastando progressivamente e ir deixando espaço para os novos professores irem assumindo eles próprios a orientação das oficinas de cinema de animação. Neste panorama, continuarei a disponibilizar-me para ajudar os professores no que for necessário e a responder às suas eventuais necessidades de formação complementar, mas seria bom que, a exemplo do que já acontece nas escolas de Nevogilde e de Caíde, os professores comessem a assumir cada vez mais responsabilidades nestas matérias.

No momento em que tivemos de encerrar este livro,

estavam a decorrer, já dentro deste novo formato, várias oficinas nas escolas de Lousada:

Na EB 2,3 de Caíde de Rei, com o professor Jorge Carvalho, temos quase pronto o filme “Ablue & Amayello”, um desenho animado baseado no livro “Pequeno Azul e Pequeno Amarelo”, de Lio Lionni, realizado por alunos do 5º. ano; Na Escola Secundária de Lousada, com vários professores liderados por Sérgio Costa, “A Conversa”, um filme realizado em silhuetas por alunos do 12º. ano de multimédia; Na EB 2,3 de Nogueira, com a professora Alexandra Nadais, “Ansiedade”, um filme animado em plasticina, realizado por alunos do 8º. A-N; Na EB de Lustosa, com a professora Filomena Martins, ainda sem título, um filme de marionetas planas de arame e fita-cola em multiplano, realizado por alunos do 8º ano; No Externato Senhora do Carmo, com a professora Isabel Fonseca, “Inamigos da Peixânia”, um filme realizado por alunos do 6º. ano. Temos ainda previsto até ao final deste ano lectivo, a realização de mais duas oficinas: uma para a EB 2,3 de Nevogilde e outra para o Colégio São José de Bairros

From the 2023-2024 school year onwards the animation workshops at the Casa Museu de Vilar dramatically changed, due to my partial retirement and workload reduction. During the previous school year, we held eighteen workshops / films in schools not only in Lousada, but also in Felgueiras, Marco de Canaveses, as well as in Matosinhos and Porto. Unable to keep up with this pace, I had to reduce the workshops to a maximum of ten in 2024 and more importantly stopped going to schools. The workshops started to be held in the facilities at the Casa Museu de Vilar. I know that this is not the most convenient arrangement for schools, but I believe leaving school

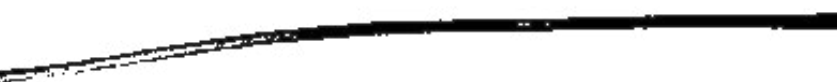
grounds and participating in outdoor activities can be a very positive experience for students. On the other hand, the technical conditions are better at our premises as compared to schools.

A future reduction in the number of workshops is anticipated. I intend to gradually retire and make room for new teachers to take over supervision of the animated film workshops. Nevertheless, I will remain available to assist teachers in everything they need, and to meet any possible needs for further training. However, the ideal would be for teachers to assume gradual responsibility in these matters, as is standard practice in the schools of Nevogilde and Caíde.

By the ending of this book, several workshops with this new format were already taking place at Lousada’s schools: at the East Lousada Elementary School, with teacher Jorge Carvalho, the film “Ablue & Amayello” is being concluded, a Animation Drawing directed by 5th grade students based on the book Little Blue and Little Yellow, by Leo Lionni. At Lousada’s Secondary School, Sérgio Costa is leading several teachers in the making of “A Conversa” (The Conversation), a film made in silhouettes by 12th grade multimedia students, and at Nogueira’s Elementary and Middle school 8th grade A-N students are directing “Ansiedade” (Anxiety), an animated film in plasticine under the guidance of teacher Alexandra Nadais. At Lustosa’s Elementary and Middle school, an untitled film of flat puppets made of wire and adhesive tape in multiplane is being made by 8th grade students under the guidance of teacher Filomena Martins. At Senhora do Carmo School, 6th grade students alongside teacher Isabel Fonseca are making “Inamigos da Peixânia”. We also plan to hold two more workshops by the end of this school year: one at the Elementary and Middle school in Nevogilde and another at S. José de Bairros School.



- 1 Ablue & Amayello Ablue & Amayello
- 2 A Conversa The Conversation
- 3 Ansiedade Anxiety
- 4 Nem tudo na Vida São Flores Not Everything in Life are Flowers
- 5 Inamigos da Peixânia Unfriends of Phisland



AH! ...



ecosechoes



Cineviagens com o filme “Perfeito” CineTrips with the film “Perfeito” (Perfect)

Elsa Cerqueira

Professora de Filosofia, Coordenadora do PNC/Clube Filocinema _Escola Secundária de Amarante
Philosophy Teacher, Coordinator for the National Plan for Cinema, and the Filocinema Club
at Amarante's Secondary school



Escutar o filme

Como autora do projeto Filosofia com Cinema para Crianças (FcCpC) dinamizei em julho de 2023 uma oficina de verão com 27 crianças, dos 4 aos 10 anos, da Escola Básica e Jardim de Infância de Salvador do Monte, uma escolinha situada na periferia da cidade de Amarante.

Gosto muito de viajar com as crianças, primeiro “dentro do filme” e depois para “fora do filme”. Segundo esta abordagem metodológica, o “dentro do filme” convida-as a fruírem, a interpretarem, a analisarem, a questionarem ou problematizarem.

Desafiei as crianças a escutarem o filme Perfeito, criado pelos alunos do 5º D, da Escola Básica de Lousada Este - Caíde de Rei e orientado por Abi Feijó, Jorge Carvalho, Iolanda Pinheiro, numa oficina de animação da Casa Museu de Vilar. A surpresa e a estranheza foram grandes entre as crianças: Como é possível ver filme sem o ver?, perguntaram.

Mas este sentimento de estranheza, sinónimo de algo inesperado e desconhecido, potencia a descoberta pedagógica de infinitas possibilidades e sentidos porque a surpresa estimula a curiosidade e mobiliza a pedagogia da pergunta.

Interessou-me o filme enquanto bloco de sons e este exercício inaugural, esta experiência sensível, consistiu em tornar os sons pistas sobre as imagens entretanto escondidas. O que nos conta o audível sobre o visível? A descoberta do filme em comunidade de investigação filosófica (CIF), designação de Mathew Lipman (1923-2010), faz-se de forma igualitária e democrática. Cada um, de forma pessoal, e todos, coletivamente, têm a possibilidade de se exprimir e contribuir com as suas intervenções para o diálogo filosófico, tornando-se

protagonistas do seu desenvolvimento, segundo a matriz de uma educação - ação.

A música inicial, da responsabilidade de Miguel Soares, caracterizada como alegre e relaxante pela comunidade de crianças, perdeu força ante a primeira frase proferida pela personagem e repetida pelo Tomás: “Eu sou perfeito”. Depois, ouve-se a explicação de que tem “um rosto perfeito” e faz tudo “perfeitamente”, como rir, segundo o Santiago; ressonar na visão do Dinis; desenhar para o Salvador e chiar ou pedalar, segundo a Lara. O João falou do choro e a Lara ouviu um cão a ladrar. O protagonista faz o pino e ouve-se, segundo a Lyara, um coro divertido gritando “cais perfeitamente”. A hipótese sugerida por estes detetives de sons e de imagens é a de que se trata de alguém muito vaidoso, sabichão, que tem a mania que faz tudo “perfeitamente”. E a pedagogia da pergunta entrou em ação e cresceram interrogações: Quem seria perfeito? Haverá alguém perfeito? O que significaria ser perfeito? Por que é que alguém quereria ser perfeito? E que papel teria o seu oposto, o imperfeito? Desta forma, cada criança de forma autónoma e autocorretiva, mas colaborativa, é um criador de perguntas e cada pergunta acolhe conceitos que devem ser clarificados. É essa uma das tarefas da filosofia. A investigação centrou-se na ideia de perfeição.

“Perfeito é alguém muito bonito”, disse o Martim.

“Não, é uma pessoa sem defeitos”, acrescenta a Lyara.

“É alguém que não faz mal”, diz espontaneamente a Gabriela, e que “é amigo”, redefine o Martim, e “presta atenção aos outros”, segundo o Tomás. “É carinhosa” na perspetiva de Lyara e segundo o Tomás “brinca com todos”.

Os conceitos foram estreitando distâncias e as crianças falaram de ser perfeito, especial e normal.

“Uma pessoa especial não é normal”, diz o Martim, porque normais são pessoas iguais. “iguais por dentro”, intervém o Tomás. Como sabemos que alguém é normal por dentro? E por fora? “Conseguem exemplificar, dizer-me quem é especial?”, pergunto. “Sim, os pais, os avós, os padrinhos, os primos”, responde a Matilde. “Os irmãos, os bisavós e os amigos”, diz o Salvador. E essas pessoas são especiais, porquê? O diálogo foi decorrendo de forma natural e organizada (com o dedinho no ar para solicitar a intervenção) e os familiares foram sendo apresentados. Não é minha intenção, nem seria possível pela extensão do artigo, reproduzir o diálogo realizado em CIF mas foi muito enriquecedor porque permitiu discutir e compreender os diferentes pontos de vista e admitir, por exemplo, que as pessoas especiais não têm apenas qualidades e que contraditoriamente o imperfeito é importante e “pode ser uma coisa boa porque assim podemos construir sonhos”, disse de forma admirável a pequena Lyara.

Listen to the film

As the author of the project Philosophy with Cinema for Children (FcCpC), in July 2023 I promoted a summer workshop for twenty-seven 4-to 10-year-old children at the Elementary School and Kindergarten in Salvador do Monte, a small school located on the outskirts of the city of Amarante.

I really like to take the children on a journey, first “inside the film” and then “outside the film”. According to this methodological approach, the “inside of the film” invites them to relish, interpret, analyse, question, or problematize.

I challenged the children to listen to the film “Perfeito” (Perfect) created by 5th grade students at the Elementary School of East Lousada - Caíde de Rei and guided by Abi Feijó, Jorge Carvalho, and Iolanda Pinheiro, during an animation workshop at the Casa Museu de Vilar. The children were greatly surprised and found it odd: How can we watch a film without seeing it? they wondered.

However, this feeling of strangeness, synonymous with something unexpected and unknown, enhances the pedagogical discovery of infinite possibilities and meanings because surprise stimulates curiosity and mobilizes the pedagogy of questioning.

I was interested in film as a block of sounds, and this



opening exercise, this sensitive experience, consisted of turning sounds into clues about images that had meanwhile been hidden. What does the audible tell us about the visible?

The discovery of film in a philosophical research community (CIF), named by Mathew Lipman (1923-2010), is done in an egalitarian and democratic way. Each one, in a personal way, and all, collectively, have the possibility to express themselves and contribute to the philosophical dialogue through their interventions, becoming protagonists of its development, according to the matrix of an education - action.

The opening music, by Miguel Soares, considered cheerful and relaxing by the children, loses its strength when the first sentence is uttered by the character and repeated by Tomás: “I am perfect”. Then, it is explained that he has “a perfect face” and does everything “perfectly”, like laughing, according to Santiago; snoring according to Dinis; drawing for Salvador and squeaking or pedalling according to Lara. John mentioned crying and Lara heard a dog barking. The main character does the handstand, and, according to Lyara, you hear an amused choir shouting “you fall perfectly”.

These young ‘detectives’ of sounds and images suggest that the character is someone very vain, a know-it-all who thinks he can do anything “perfectly”. The pedagogical side to the question came into play and questions arose: Who would be perfect? Is there anyone perfect? What would it mean to be perfect? Why would anyone want to be perfect? And what role would its reverse, imperfection, play? Thus, every child autonomously and self-correcting, yet collaboratively, poses questions and each question welcomes concepts that must be clarified. This is one of philosophy’s aims.

The investigation was focused on the idea of perfection. “Perfect is someone very handsome,” said Martin.

“No, it means a person without flaws,” Lyara adds.

“It means someone who doesn’t do harm”, Gabriela spontaneously replies, and that “he’s friendly”, redefines Martin, and “considerate”, according to Tomás. “It means being affectionate”, from Lyara’s perspective and, according to Tomás, “plays with everyone”.

The concepts reduced distances and the children discussed being perfect, special, and normal.

“A special person is not normal,” says Martin, because normal people are the same. “the same on the inside”, Tomás interjects. How do we know if someone is normal inside? And on the outside? “Can you exemplify, tell me who is special?” I ask.

“Yes, parents, grandparents, godparents, cousins” Matilde replies. “Siblings, great-grandparents, and friends,” says Salvador. And why are these people special?

The discussion went on naturally and in an organised way (raising their little hands for permission to speak) and the family members were introduced. It is not my intention, nor would it be possible due to the length of the article, to reproduce the entire dialogue that took place in CIF but it was certainly very enriching because it allowed us to discuss and understand different points of view and to acknowledge, for example, that special people do not only have qualities, and that paradoxically imperfection is important and “it can be something good because this way we can build dreams”, said little Lyara admirably.

Inventar o filme

“Ouvimos o filme para o imaginarmos” referiram a Gabriela e o Tomás. E foram percebendo a dinâmica da sessão e envolvendo-se divertidamente nos desafios propostos. O passo seguinte consistiu em desenhar o audível. Que formas e cores teria o/a protagonista e os espaços do filme “Perfeito”?

Foi esta visão “bruta” porque autêntica e liberta de preconceitos que me interessou estimular, dado que através do traço e da cor a criança revela e revela-se, recortando a realidade, dá-nos a sua visão, tornando-a sua. Todos falaram dos seus desenhos.

Os desenhos apresentados manifestaram realidades distintas, por exemplo, para o Tomás o menino “perfeito” fez o pino, o Santiago valorizava muito a sua casa, “onde dormia confortavelmente”, mas mudou de género, de sexo e fez-se menina porque “as meninas também são “vaidosas”, segundo a Mafalda.

Proceder à anatomia de um filme, para o desconcertar e o reinventar. Porque não? Por que não podemos mudar os protagonistas, os espaços, o tempo e oferecer outro fim à história?

Talvez já não estejamos perante o mesmo filme, mas “fora do filme” parece-me um exercício bastante imaginativo. Todavia, é preciso não esquecer que há todo um “extracampo” constituído por estímulos, experiências, conhecimentos, partilhas e afetos prévios que influenciam e despertam diferentemente os vários sentidos, pensamentos, ações e a imaginação de todos os intervenientes.

Inventing the film

“We listened to the film to imagine it”, said Gabriela and Tomás. And they began to understand the dynamics of the session and amusingly got involved in the proposed challenges. The next step was to draw the audible. What shapes and colours could the main character and the spaces of the film “Perfeito” (“Perfect”) have?

It was this “raw” perspective because it is authentic and free from prejudice, that I meant to stimulate, since through drawing and colour children reveal things and reveal themselves, cutting out reality, showing us their perspective, making it their own. Everyone talked about their drawings. The drawings presented showed different realities, for example, for Tomás the “perfect” boy had made the handstand, Santiago valued his house very much, “where he slept comfortably”, but changed gender becoming a girl because “girls are also “vain”, according to Mafalda.

Proposing the anatomy of a film, to disconcert and reinvent it. Why not? Why can't we change the protagonists, the spaces, the time and give the story a different ending?

Maybe we're not looking at the same film anymore, but “outside the film” seems to me to be a rather imaginative exercise. However, we have to bear in mind that there is a whole “extra-field” made up of stimuli, experiences, knowledge, sharing and previous affections that influences and differently stirs the various senses, thoughts, actions, and imagination of all participants.

Ver o filme

A exibição do filme, enquanto bloco ou um todo cúmplice de imagens e sons, foi uma experiência extraordinária. Como refere Alain Bergala “Nada poderá (...) substituir essa primeira emoção que subjaz a todo o verdadeiro encontro com o cinema”.

A primeira apreciação que saltou imediatamente da boca do Tomás foi “pensava que era feito com pessoas normais”. Mas o que são pessoas, personagens, normais num filme e o que constituirá o seu contrário?

“São de madeira”, completou Valentina, reforçando a perspetiva do Tomás. E o Dinis de forma lapidar refere que se “trata de uma animação”.

Compreendo que subjacente à dicotomia – normal versus anormal - apresentada pelo Tomás se encontra a divisão entre o cinema de imagem real e o cinema de animação.

Outra informação relevante sobre o filme foi apresentada pelo Salvador: “O filme tem mentiras”.

Um filme Pinóquio. Que interessante! Mas como é que um filme pode ser mentiroso? Por não corresponder à realidade tal como esta se nos apresenta no quotidiano? E a nossa perceção da realidade será a da realidade tal como ela é ou existe? Não será a transfiguração a essência da arte, sobretudo do cinema de animação?

Um diálogo colaborativo acolhe os diferentes pontos de vista, mas só é construtivo e racional se cada tese estiver devidamente fundamentada. O Salvador explicou-nos que na realidade “não há casas de madeira” e a Gabriela contra-argumentou: “há, há, eu conheço algumas”.

E eu pensava na espontaneidade com que estas crianças, que nunca tinham discutido ou dialogado

sobre estes assuntos do cinema, pensavam filosoficamente, isto é, com profundidade, tirando as suas próprias conclusões.

Watching the film

The screening of the film, as a block or as a whole of images and sounds, was an extraordinary experience. As Alain Bergala says, “Nothing can (...) replace that first emotion that lies beneath every true encounter with cinema.”

The first immediate assessment that Tomás uttered was “I thought it was done with normal people”. But what are normal people or characters in a film and what is their reverse?

“They're made of wood,” Valentina added, reinforcing Tomás's perspective. And Dinis, in a lapidary way, adds that “it is an animation”.

I understand that underlying the dichotomy – normal versus abnormal – presented by Tomás is the division between real image cinema and animated film. Another relevant piece of information about the film was presented by Salvador: “The film tells lies.” A Pinocchio film. How interesting! But how can a film lie? Because it does not correspond to reality as it presents itself to us daily? And is our perception of reality that of reality as it is or exists? Isn't transfiguration the essence of art, especially animated film?

A collaborative dialogue welcomes different points of view, but it is only constructive and rational if each thesis is properly substantiated. Salvador explained that in reality “there are no wooden houses” and Gabriela replied that: “there are, there are, I know some”.

And I found myself amazed at the spontaneity with

which these children, who had never discussed these matters of cinema, were thinking philosophically, that is, in depth, drawing their own conclusions.

Reinventar ou batizar o protagonista

O que significa o (nosso) nome?

Lembrei-me da obra Todos os Nomes de José Saramago e perguntei às crianças como seria se não tivéssemos nome ou se nos trocassem o nome. Porque temos um nome? Qual é a sua importância? Convidei-os a batizar o menino que se achava perfeito. O Tomás foi ao quadro anotar os nomes que iam nascendo: “pinóquio, palhaço, acrobata, engraçadinho, vaidoso, destruidor, chorão, chapeludo, imperfeito”. No final, votaram e ganhou o nome contrário ao título do filme, “Imperfeito” porque o estrondo final do filme é um som revelador não apenas da queda física e sensível do protagonista, mas da queda da ilusão da sua perfeição. Através da escuta, da partilha e da tolerância pelos diferentes pontos de vista exercitam-se valores vitais ao viver democrático.

Reinvent or name the protagonist

What's in a name? I recalled José Saramago's book Todos os Nomes (All the Names) and asked the children what it would be like if we had no name or if our names were changed. Why do we have a name? What is its importance?

I invited them to name the boy who thought he was perfect. Tomás went to the board to write down the suggested names: “Pinocchio, clown, acrobat, funny, vain, destroyer, whiner, hatter, imperfect”. Finally, they voted, and the film title's antonym “Imperfect” was

chosen, because the film's closing bang is a sound revealing not only the physical and sensitive fall of the protagonist, but also the fall of the illusion of his perfection. Through listening, sharing and tolerance of different points of view, the essential values of democratic living are exercised.

Conclusão

O Cinema é a arte inclusiva por excelência. As cineviagens, inspiradas no filme “Perfeito”, unem a comunidade de investigação filosófica possibilitando o aprimoramento de competências, conhecimentos e afetos.

Não é apenas aquando do processo de criação de um filme que se tecem conexões entre as pessoas e os diferentes saberes. A sua leitura ou descodificação é também reconstrução crítica e criativa. Um filme reinventa-se de múltiplas formas, prolongando a sua existência de forma original. Exercícios-convites, como batizar o protagonista, inventar uma palavra, escrever uma reflexão, um poema, desenhar, pintar, replicar um plano e enquadramento estimulam a autonomia e o desenvolvimento de aprendizagens significativas e duradouras. Cezar Migliorin e Isaac Pipano referem que “o filme constrói uma ponte entre uma imagem plena de informações que permitiria a qualquer professor transitar por elas e abrir a conversa para questões ligadas à física, ciências naturais, línguas, geografia, etc.”

Para mim, e para todos aqueles que me desafiam e tenho o privilégio de me cruzar e desafiar, a experiência de ver um filme pela primeira vez é e será sempre uma experiência de assombro, cúmplice de inquietudes filmico-filosóficas transformadoras. Descobrir um

filme é descobrir-se e descobrir os outros, contribuindo para o seu/nosso aperfeiçoamento pessoal e comunitário. Só uma pedagogia da criação poderá ser simultaneamente uma pedagogia da humanização.

Conclusion

Cinema is the quintessentially inclusive art. The CineTrips, inspired by the movie “Perfeito” (Perfect), bond the community of philosophical research, encouraging the improvement of skills, knowledge, and affections.

Connections between people and different types of knowledge are established not only during the process of film creation. Its reading or decoding is also a critical and creative reconstruction. A film reinvents itself in multiple forms, prolonging its existence in an ingenious way. Invitational exercises, such as naming the main character, inventing a word, writing down a thought, a poem, drawing, painting, or replicating a scene and framing stimulate autonomy and the development of meaningful and lasting learning. Cezar Migliorin and Isaac Pipano state that “the film builds a bridge to an image full of information that allows any teacher to move through it and open the conversation to issues related to physics, natural sciences, languages, geography, etc.”

For me, and for those who challenge me or whom I have the privilege of meeting and challenging, watching a film for the first time is and will always be an amazing experience, accompanying transformative filmic-philosophical concerns. To discover a film is to discover oneself and others, contributing to our personal development as well as community improvement. Only a pedagogy of creation can at the same time be a humanizing pedagogy.



Trabalhar a interdisciplinaridade é criar eixos temáticos que englobem diferentes áreas de conhecimento em prol de soluções para os desafios propostos, sendo fundamental adotar uma abertura para a flexibilidade na sua aplicação. Integrar uma oficina de animação num projeto multidisciplinar é proporcionar ao aluno



A dimensão da interdisciplinaridade do Cinema de Animação - os processos dos filmes “Um Dia Muito Agitado” e “Sobe & Desce”

The dimension of interdisciplinarity in Animated Film - the processes of the films “Um Dia Muito Agitado” and “Sobe & Desce” (“A Troubled Day” and “Up and Down”)

Isabel Fonseca

Professora de Educação Visual e Tecnológica Arts and Technology Education Teacher at Senhora do Carmo School

a oportunidade de estabelecer ligação entre o currículo obrigatório e a realidade, é fomentar a subjetividade, pois uma imagem, um movimento, uma cor, um som, uma palavra, dependendo da perspetiva, pode desencadear múltiplas interpretações e despertar várias emoções e sensibilidades.

Falar de interdisciplinaridade de filmes de animação como “Um Dia Muito Agitado” (1) e “Sobe & Desce” (2) é, globalmente, falar de projetos de integração curricular e articulação com o meio envolvente, explorando o valor artístico e pedagógico aliado à valorização da cultura, consciência ecológica, parcerias locais e envolvimento da comunidade escolar. Com o diálogo entre a escola e as entidades envolvidas, o valor indissociável da arte e da vida é reforçado pois, com as oficinas de projeto, os alunos têm a oportunidade de ter um papel mais ativo e interventivo.

Interdisciplinarity work means creating thematic axes that include different areas of knowledge in favour of solutions to proposed challenges, and it is essential to adopt an openness to flexibility when applying it. Integrating an animation workshop in a multidisciplinary project means providing the student with the opportunity to establish a connection between the mandatory curriculum and reality, as well as fostering subjectivity, because image, movement, colour, sound, and words can give rise to various interpretations and stir different emotions and sensibilities.

Talking about interdisciplinarity in animated films such as “Um Dia Muito Agitado” (“A Troubled Day”) (1) and “Sobe & Desce” (“Up & Down”) (2) generally means talking about projects aiming at curricular integration and articulation with its surroundings, exploring the artistic and pedagogical value combined with cultural value, ecological awareness, local partnerships, and school community involvement. The dialogue between school and surrounding communities reinforces the indivisible value of art and life because design workshops allow students to play a more active and intervening role.



Antes, durante e depois da oficina

A natureza multidimensional das oficinas de animação permite a sua integração num projeto pedagógico em diferentes momentos, seja na planificação, na construção das suas diversas partes ou na abordagem do produto final.

Numa fase inicial, como num rascunho, procuramos definir os aspetos gerais, nomeadamente a criação da história e das suas personagens, sendo esta uma altura em que há total liberdade para o projeto seguir qualquer rumo, podendo, portanto, integrar as mais variadas disciplinas e potenciar o poder de iniciativa de cada aluno, de acordo com as suas capacidades individuais, sendo o resultado mais rico e variado.

A meio de um projeto, “agarrando” um trabalho já iniciado e explorando-o sobre a vertente cinematográfica, mais circunscrita à parte técnica e prática, os alunos têm a oportunidade de desenvolver capacidades («skills») tais como a criatividade, a sociabilidade e o relacionamento interpessoal. Após a conclusão do filme, este é passível de interpretação e análise, desenvolvendo as aprendizagens essenciais, nomeadamente as inerentes à oralidade e à escrita.

Falar de um filme ou escrever sobre o mesmo, abordando as suas temáticas, preconiza a

oportunidade do aluno se expressar e desenvolver capacidades tais como o espírito crítico e a assertividade e teatrais (a expressão corporal e gestual tem uma singular importância quando se está a falar perante uma assembleia. Há que ensinar o aluno a desinibir-se e falar/escrever de forma mais formal. Assim, podem-se desenvolver várias atividades interdisciplinares: caracterização das personagens, na disciplina de Português, exploração e tratamento de imagens produzidas durante o filme, nas aulas de TIC e E.V., por exemplo. Comentar, de forma crítica e construtiva, os filmes ajuda a contribuir para o desenvolvimento harmonioso e equilibrado do aluno, enquanto cidadão (área de cidadania e desenvolvimento).

Before, during and after the workshop

The multidimensional nature of animation workshops allows for integration into a pedagogical project on separate occasions, whether when planning, constructing its various parts or processing the outcome.

At first, we try to drafty define the general aspects, namely the storyline and its characters. This is when the project can freely take any direction, and therefore, integrate various subjects and enhance students' power of initiative, according to their individual abilities, this being the richest and most varied outcome. In the course of a project, students' skills such as creativity, sociability, and interpersonal relationships can be developed by holding on to what has already been started and exploring it from a cinematographic perspective, which is more limited to the technical and practical part.

After concluding the film, it can be interpreted and

analysed, developing essential learning skills, namely oral and writing ones. Discussing a film or writing about it, addressing its topic, allows students to express themselves and develop skills such as critical spirit and assertiveness and theatrical skills (body and gesture expression are of singular importance when speaking before an audience). Students should be taught to be uninhibited and to speak/write in a more formal way. Thus, several interdisciplinary activities can take place: character characterization in Portuguese class or exploring and treating film images in ICT and Art classes, for instance. Critical and constructive film commenting contributes to students' harmonious and balanced development as citizens (Citizenship and Development subject).

Inserido na atividade "Oficinas de Cinema de Animação" desenvolveu-se um projeto pedagógico com os alunos do sexto ano do Senhora do Carmo School. O projeto que incluiu a realização do filme de Animação, "Um Dia Muito Agitado", começou muito antes do início da oficina, enquanto que nas aulas de Ciências Naturais se alertava para a problemática das alterações climáticas, nas aulas de Educação Visual e Educação Tecnológica os alunos desenvolviam uma pesquisa, junto dos familiares e conhecidos, sobre o ciclo do linho e dos bordados das Terras de Sousa – sinais culturais que fazem parte da identidade da região. A vontade de aprender mais levou ao estabelecimento de uma parceria com a Casa do Risco (instituição que procura a preservação do bordar com papelão) que, na prática, consistiu numa oficina de nove horas, onde os alunos experimentaram várias fases e alguns pontos dos tradicionais bordados. Na fase seguinte, preparou-se o trabalho de realização do filme: uma visita guiada à Casa-Museu de Vilar, por

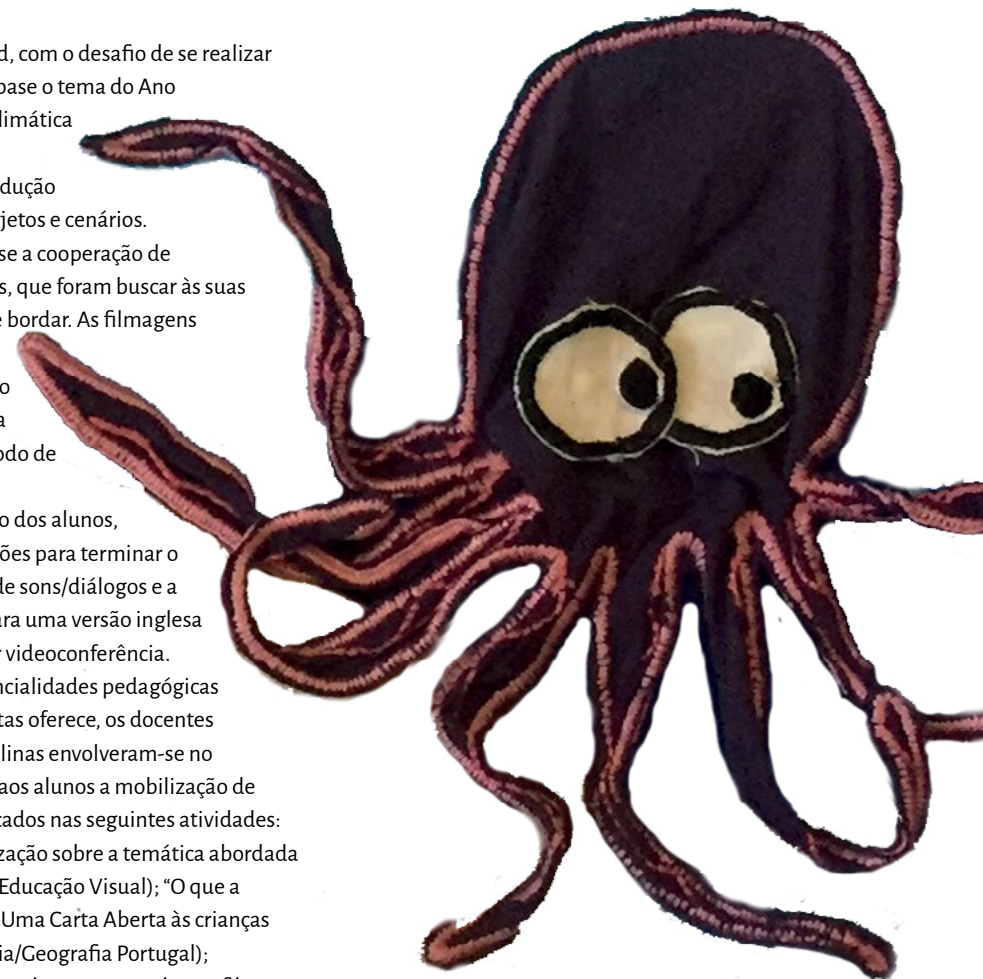
Abi Feijó, uma mostra de filmes no colégio, como forma de sensibilização da comunidade escolar para a prática da animação.

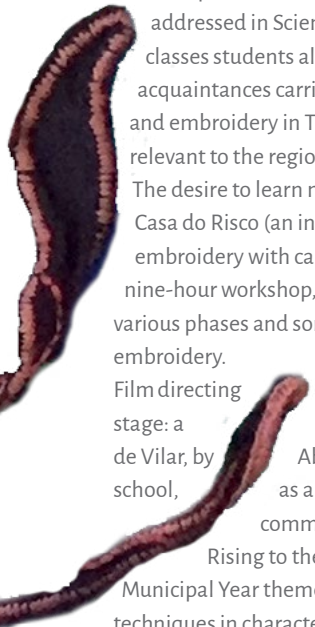
Criou-se o storyboard, com o desafio de se realizar um filme tendo por base o tema do Ano Municipal da Ação Climática

e o recurso à técnica dos bordados na produção dos personagens, objetos e cenários.

Nesta fase, salienta-se a cooperação de familiares dos alunos, que foram buscar às suas memórias a "arte" de bordar. As filmagens prosseguiram em multiplano, e quando se preparava a banda sonora surgiu o período de confinamento.

Dado o envolvimento dos alunos, procuraram-se soluções para terminar o projeto. A gravação de sons/diálogos e a tradução do filme para uma versão inglesa foram realizadas por videoconferência. Percebendo as potencialidades pedagógicas que uma oficina destas oferece, os docentes das diferentes disciplinas envolveram-se no projeto, permitindo aos alunos a mobilização de conhecimentos aplicados nas seguintes atividades: cartazes de sensibilização sobre a temática abordada (Ciências Naturais e Educação Visual); "O que a História nos Ensina? Uma Carta Aberta às crianças e aos jovens" (História/Geografia Portugal); isometrias a partir dos elementos usados no filme, como as flores, as árvores... (Matemática); criação de diferentes tipologias de textos e exploração de imagens (Português); música para a banda sonora (Educação Musical) e tradução das falas (Inglês).





An educational project with sixth grade students was set up at Senhora do Carmo School as part of the activity “Animation Workshops”. The project, which included the making of the animated film “Um Dia Muito Agitado” (A Troubled Day), began long before the workshop. While the problem of climate change was addressed in Science classes, in Art and Technology classes students along with family members and acquaintances carried out research on the linen cycle and embroidery in Terras de Sousa – cultural assets relevant to the region’s identity.

The desire to learn more led to a partnership with Casa do Risco (an institution that seeks to preserve embroidery with cardboard), which consisted of a nine-hour workshop, where students got to know various phases and some stitches of traditional embroidery.

Film directing was prepared during the next stage: a guided tour of the Casa Museu de Vilar, by Abi Feijó, and a film exhibition at school, as a way of familiarizing school community with animated films.

Rising to the challenge of a Climate Action Municipal Year themed film, using embroidery techniques in character, object and set building, the storyboard was created. At this stage, students’ families notably collaborated by bringing the “art” of embroidery from the past into the mind. Filming proceeded in multi-plane, and when the soundtrack was being prepared, Covid-lockdown happened. As students were already deeply engaged, we tried to come up with ways to finish the project. Sound and dialogue recording and film translation into English were carried out by videoconference. Realizing the pedagogical potential of these workshops, teachers of different subjects joined the project, allowing students



to mobilize knowledge: awareness posters on the theme (Science and Arts); “What Does History Teach Us? An Open Letter to Children and Young People” (History/Geography); isometries based on the elements used in the film, such as flowers, trees... (Mathematics); creation of different types of texts and exploration of images (Portuguese); music for the soundtrack (Music Education) and translation of the lines (English).

Um Dia Muito Agitado A Troubled Day
(Making Of)

O projeto interdisciplinar intitulado “Bichos, bicharocos e bicharilhos da minha terra” integrou um conjunto de iniciativas levadas a cabo por uma turma de alunos do Senhora do Carmo School, durante os dois anos do segundo ciclo, e venceu o primeiro prémio do Fundo Lousada Sustentável Ano letivo 2021/2022, iniciativa da Câmara Municipal de Lousada. Pretendia-se construir um livro, como produto final.

O projeto surgiu no 5º ano, a partir do visionamento do documentário “Lousada, Reencontro Com a Natureza” (Ader Sousa), nas aulas de Cidadania e Desenvolvimento. A partir deste momento, nas aulas de Ciências Naturais, acrescentou-se ao projeto a componente de investigação: os alunos procederam ao levantamento das espécies de fauna existentes no concelho, tendo cada um deles selecionado dois animais e realizado uma pesquisa com vista a elaboração de um documento de identificação (BI), explorando características como o habitat, alimentação, desenvolvimento embrionário, nidificação e curiosidades. Em seguida, nas aulas de Educação Visual os alunos realizaram o respetivo desenho científico do animal, concretizados, posteriormente, em formato tridimensional, com recurso a materiais naturais/vegetais (recolhidos de forma sustentável pelos próprios alunos), nas aulas de Educação Tecnológica, este já num contexto de Ensino a Distância, envolvendo até os pais/Encarregados de Educação e outros familiares.

Já no sexto ano, a vontade de explorar a fauna e a flora local era grande, daí ter sido fundamental o apoio da equipa do Programa BioEscola, que esteve presente nas aulas (duas sessões Strix e Companhia;) e orientou uma visita inaugural na vizinha, mas desconhecida para muitos, Mata de Vilar.



Entretanto, deu-se início à oficina de animação e todos os bicharocos foram transformados em marionetas e usados como personagens do filme. Foi criado o storyboard, uma fábula inspirada numa história tradicional. Nas filmagens em multiplano com cenários inspirados na Mata de Vilar, também construídos com elementos naturais, os alunos tiveram, ainda, a oportunidade de explorar e recriar a locomoção dos diferentes animais. Nas aulas de Educação Musical, a partir das falas existentes, foram criadas e gravadas as peças sob a forma de um “Musical”. A tradução dos textos para inglês contou com a participação da docente titular desta disciplina. Paralelamente, nas aulas de Português e Oficina da Escrita, os alunos escolheram entre a modalidade de texto narrativo e poético para apresentar de forma criativa o seu bicharilho, incentivando a escrita e a literacia. Explorando registos gráficos, materiais e técnicas, nas aulas de Educação Visual, cada aluno ilustrou o seu texto. Na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, os alunos procederam à escrita dos textos e do BI, no processador de texto Word, ao tratamento de imagem das ilustrações



Sobe & Desce Up and Down
(Making Of)

(desenho científico), bem como, à criação de QR codes dos BI a incluir no livro.

Terminadas todas estas fases, todos os trabalhos realizados foram compilados num livro (fig 1 _página seguinte), como estava previsto, inclusivamente, foi criado um QR code que permite o acesso ao filme de animação.

O projeto culminou com uma sessão de apresentação do mesmo à comunidade escolar, por parte dos alunos, e com a entrega do livro a cada discente, registando-se a participação de todas as pessoas envolvidas.



The interdisciplinary project entitled “Bichos, bicharocos e bicharilhos da minha terra” “Animals From My Home Town”, integrated a set of initiatives carried out by a group of students from Senhora do Carmo School, during the two years of the second cycle, and won the first prize from the Lousada Sustainable Fund School year 2021/2022, initiative of the Lousada City Council. The intention was to create a book, as a final product.

The project emerged in the 5th year, after watching the documentary “Lousada, Reencontro Com a Natureza” (Ader Sousa), in Citizenship and Development classes. From this moment on, in the Natural Sciences classes, the research component was added to the project: the students carried out a survey of the fauna species existing in the municipality, with each of them selecting two animals and carrying out research to

prepare an identification document (ID), exploring characteristics such as habitat, food, embryonic development, nesting and curiosities. Then, in the Visual Education classes, the students created their scientific drawing of the animal, which was later implemented in a three-dimensional format, using



natural/vegetable materials (collected in a sustainable way by the students themselves), in the Technological Education classes, this already in a Distance Learning context, involving even parents/guardians and other family members. Already in the sixth year, the desire to explore the local fauna and flora was great, which is why the support of the BioEscola team was essential, which was present in classes (two Strix and Company sessions;) and guided an inaugural visit to the neighboring, but unknown to many, Mata de Vilar. Meanwhile, the animation workshop began and all the animals were transformed into puppets and used as characters in the film. The storyboard was created, a fable inspired by a traditional story. In multi-plane filming with sets

inspired by the Vilar Forest, also built with natural elements, students also had the opportunity to explore and recreate the locomotion of different animals. In Musical Education classes, based on existing speeches, pieces were created and recorded in the form of a "Musical". The translation of the texts into English

included the participation of the professor in charge of this subject. At the same time, in Portuguese and Writing Workshop classes, students chose between narrative and poetic text modes to creatively present their "bicharilho" (animal), encouraging writing and literacy. Exploring graphic records, materials and techniques, in Visual Education classes, each student illustrated their text. In the Information and Communication Technologies discipline, students wrote the texts and the ID, in the Word, word processor, image processing the illustrations (scientific drawing), as well as creating QR codes for the ID to be included in the book. Once all these phases were completed, all the work carried out was compiled into a book, as planned, and a QR code was even created that allows access to the

animated film. The project culminated with a presentation session to the school community, by the students, and the delivery of the book (1) to each student, registering the participation of all people involved.





Exploração de materiais e desafios técnicos

Material exploration and technical challenges

Manuel Jorge Carvalho

Professor de Educação Visual e Tecnológica _Escola Básica Lousada Este Teacher of Arts and Technology Education at East Lousada's Elementary School

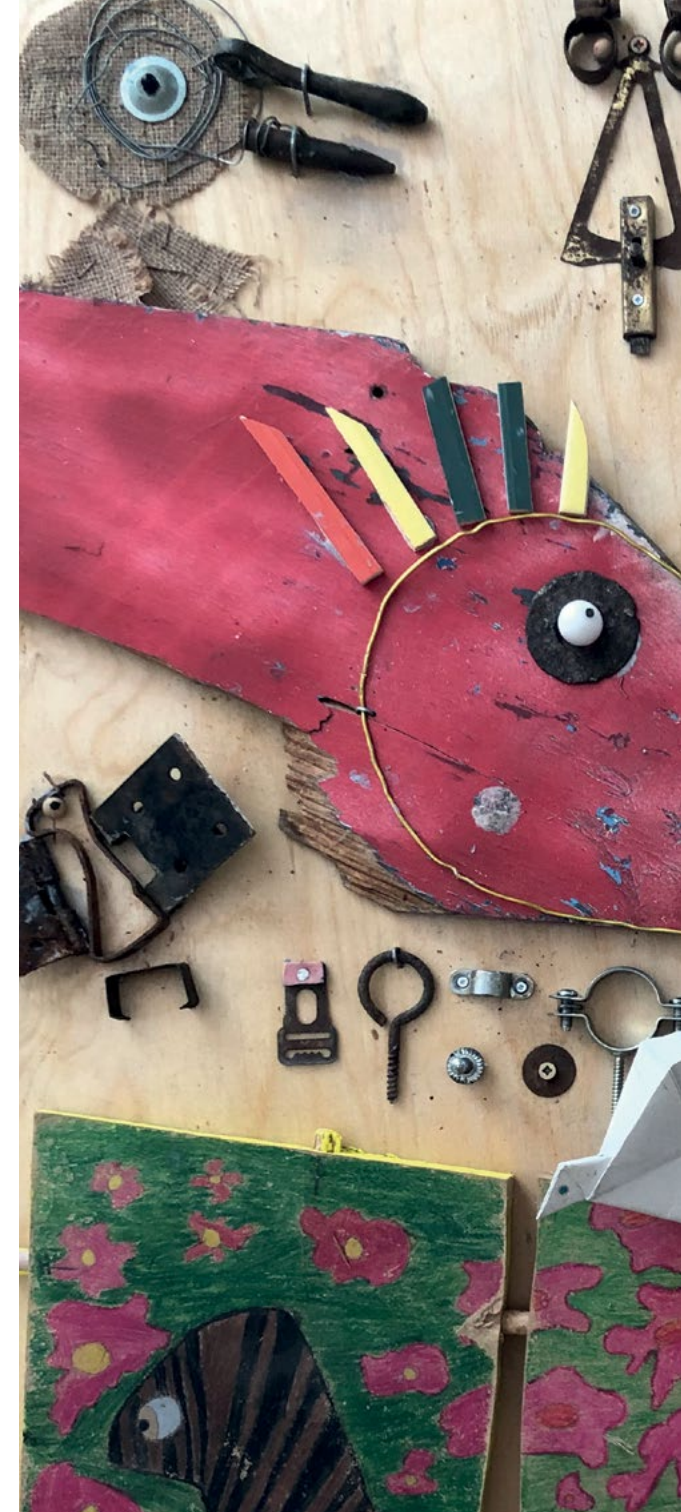


Ao olharmos para trás em 10 anos de oficinas é, no mínimo, um exercício de memória divertido tentar enumerar os materiais e objetos que foram utilizados na realização dos cerca de trinta e cinco minutos de filme, somados todos os projetos desenvolvidos no nosso agrupamento. Arame, cartão, botões, rolas, cartolina, envelopes, fotocópias, lápis, pregos, desenhos, dobradiças, fechaduras, folhas, teclas, blocos de madeira, clips, dados, garrafas, botas, fotografias, chapéus, de pano, de palha, de veludo, com pala, sem pala, com bicos, vidros, panos, serapilheira, tubos, de cartão, de metal e de plástico, elásticos, sapatos grandes e pequenos, borracha, anilhas, porcas, sombras, parafusos, cadeiras, cortinas, carrinhos de corrida, cortiça, berlindes, chapa, plasticina, papel pintado, papel dobrado, de jornal, de revista, papel vegetal... enfim, uma lista imensa que, mesmo assim, está longe de esgotar o número e a diversidade de tantas coisas que foram usadas.

Na verdade, sabemos que tudo pode ser animado, como tantas vezes ouvimos dizer ao Abi Feijó, afirmando esse efeito mágico e fascinante do Cinema de Animação que resulta, em grande medida, da possibilidade extraordinária que é conseguir dar vida a objetos ou materiais, cuja natureza é de outra ordem. Sendo certo que o que queremos contar é um dos aspetos mais importantes na realização de cada filme fomo-nos dando conta que a forma como o fazemos, é determinante para a comunicação da história o que implica, para além da expressividade do movimento, da música e dos sons, a adequada seleção dos materiais, a escolha de uma técnica em detrimento de outra, a opção por filmar com um ou mais planos ou a colocação das luzes tirando partido das zonas de iluminação e sombra, entre muitos outros

aspetos. Ora, nas nossas práticas enquanto docentes de Educação Visual e Tecnológica, o conhecimento dos materiais e a dimensão técnica/experimental associada à sua transformação são tópicos fundamentais no desenvolvimento de projetos e de aprendizagem dos alunos. Daí que tenha sido uma descoberta, ao mesmo tempo, natural e bastante estimulante, perceber que a expressão visual/plástica suportava grande parte do trabalho realizado nas oficinas.

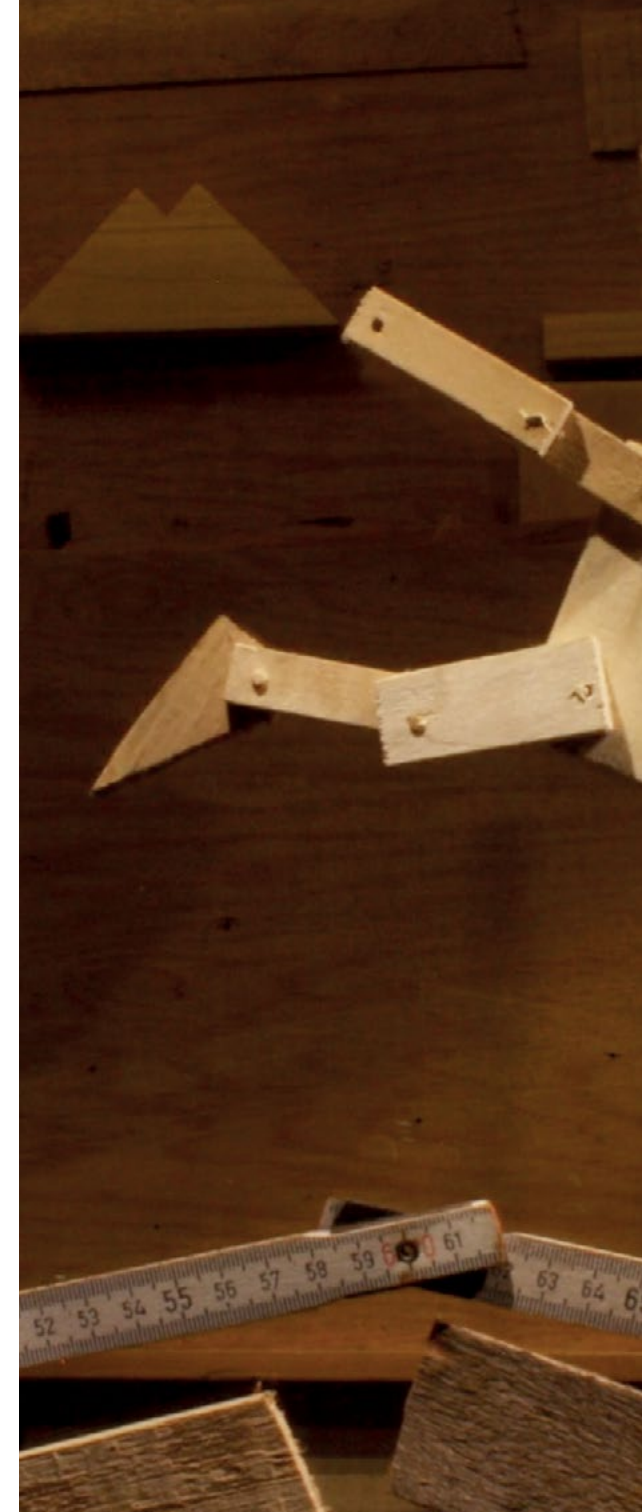
Quando, a cada começo de uma oficina, ainda não sabemos muito bem como desbloquear os momentos iniciais e nos perguntamos: “Como é que vamos contar a história?” na resposta ocorre-nos, por um lado, a dificuldade de que tudo, ou quase tudo, está por fazer mas, por outro lado, significa também que tudo ainda é possível. Ou seja, o que começa por ser um constrangimento dá lugar a uma oportunidade, um horizonte largo onde cabem todas as ideias e o limite passa a ser a nossa imaginação posta ao serviço de um problema que é preciso resolver. Claro que as possibilidades são muitas e a melhor solução, aquela que melhor ajuda ao efeito final pretendido, (neste caso, o fim justifica os meios!) é, quase sempre, o resultado de muita experimentação, sempre com o propósito de desafiar os alunos a encontrar soluções surpreendentes e, de algum modo, diferentes do que até aí foi feito. Também aqui, do ponto de vista do método, o desenvolvimento das oficinas não é muito distante do processo de trabalho na disciplina de Educação Visual e Tecnológica: face à necessidade de contar uma história, “montam-se” um ou mais problemas (fazem-se muitas questões), depois experimenta-se até encontrar a melhor solução. A decisão de explorar uma técnica ou a utilização de determinados materiais pode, então, surgir de modo

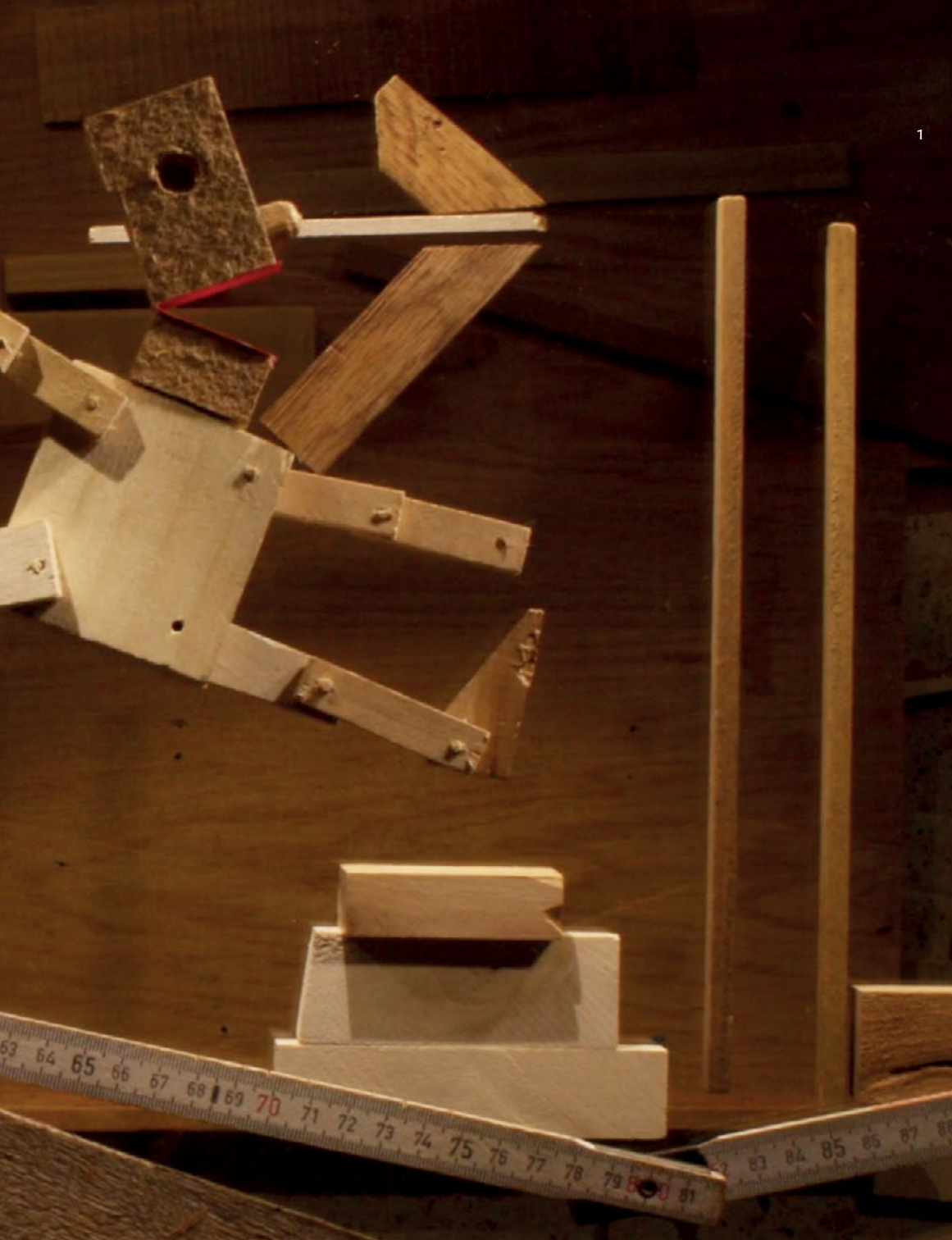




diverso: seja por “imposição” do tema, como no filme “Assombração”; ora pela necessidade de ajustar os procedimentos às competências dos alunos, como no “O Caminho da Amizade”; pelo interesse em abordar a um conteúdo curricular específico em “Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro” ou, simplesmente, porque não existindo outros recursos, se usam materiais que estão ali mesmo “à mão de semear” dando-lhe um destino improvável, como aconteceu na oficina onde desenvolvemos o filme “Aves Raras”. Neste projeto, objetos e restos de materiais para os quais não destinamos qualquer utilização imediata ou estavam mesmo já no “caixote do lixo”, foram resgatados para serem animados e, com pouca transformação, tornaram-se protagonistas na forma das personagens e cenários. Na verdade, quando surgiu a possibilidade de desenvolver a oficina estávamos, alunos e professores, longe de pensar que um grupo de “Aves Raras” como carinhosamente e de forma divertida o Abi tratava os alunos, podia fazê-la voar tão alto, seja em termos do processo de trabalho ou do impacto audiovisual do produto final. Da experiência da oficina no ano letivo anterior, onde realizaram o filme “Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro”, os alunos sabiam da capacidade de fazerem bem, reconhecida não só pelos professores que os acompanharam mas também por entidades exteriores à escola, nomeadamente os júris dos festivais para os quais o filme fora selecionado. Sabiam também da alegria que foi trabalhar com o cineasta Abi Feijó, da disponibilidade e boa disposição que “ofereceu” ao projeto e da forma especial como os soube desafiar a novas aprendizagens. “Blindados” com este reconhecimento e confiantes na orientação que teriam em participar de um novo projeto, com a possibilidade de submeter o filme

em vários festivais nacionais e internacionais, seria uma nova oportunidade para poderem reafirmar as suas competências que, por serem manifestadas no âmbito de um percurso escolar vocacional, não eram afinal menos válidas como alguns, por vezes, parecia julgarem. De início, a exploração de possíveis significados do termo “biodiversidade”, associado à designação do Ano Municipal do Ambiente e Biodiversidade, iniciativa comemorativa da Câmara Municipal, levou-nos à descoberta, entre outros, do poema “O segredo” de Miguel Torga e daí à sua reinterpretação acrescentando versos ao texto. Nesse processo, foi decisiva, entretanto, a sugestão de um dos alunos de dizer o texto num registo *rap*. Esta sugestão foi bem acolhida pelos colegas já que necessitava apenas de um ritmo, dispensando uma construção musical muito elaborada, permitindo uma liberdade maior de cada um no contributo para a construção do texto e nos modos de o dizer. Para a percepção desta liberdade na escolha das palavras que se estende também à criação dos elementos visuais, personagens, cenários e à própria animação, contribuíram dois aspetos singulares: (um) ao contrário de outros projetos em que a sonorização do filme surge, quase sempre, no final da oficina, já com o alinhamento das animações concluído, neste caso a animação foi ditada pelo ritmo imposto pela música/palavras que a antecederam; (dois) o facto de os materiais se nos oferecerem, desde o primeiro momento, disponíveis sobre as mesas como num mostruário de peças (e nomes!) a utilizar sugeria, por um lado, infinitas possibilidades de combinação de formas e, por outro lado, levou a que a animação e a construção de personagens e cenários se desenvolvessem quase em simultâneo num suceder de muitas experimentações.





1

Desafiante foi também, do ponto de vista técnico, o trabalho realizado no filme “O Caminho da Amizade”. Sabíamos que o grupo era muito diversificado em termos de níveis de desempenho, quer cognitivo quer físico e, por isso, havia que encontrar uma forma que permitisse, ao mesmo tempo, expor e acomodar essas diferenças no conjunto do trabalho. Nesta perspetiva, optou-se, por um lado, em centrar a abordagem temática na exploração da letra do hino do agrupamento, que todos conheciam e que fala desse “caminho” que é andar na escola desde que entramos, pequeninos, até sermos mais crescidos, das expectativas de cada um, das amizades que construímos e das memórias que vamos retendo. Por outro lado, em termos visuais e de animação, exploramos o efeito das sombras das silhuetas dos alunos e dos objetos projetados num pano disposto verticalmente no centro da sala. Esta opção permitiu que todos fossem protagonistas e participassem de “corpo inteiro” expondo-se, uns, sem o receio de serem reconhecidos e outros ultrapassando limitações várias com o auxílio dos colegas, ora porque tinham dificuldade em permanecer de pé ou se deslocavam em cadeira de rodas. No decorrer das sessões, apesar do entusiasmo dos alunos, um dos maiores desafios que se nos colocou foi gerir a sua impaciência em aguardar pelos momentos em que cada um participava, tanto mais que o processo de filmagem implicava ter a câmara e os alunos em lados opostos do pano/ecrã. Disso mesmo deu conta um dos alunos (Diogo) num comentário feito depois do trabalho concluído: “... usamos também um pano grande branco, pendurado num arame e uma luz por trás para projetar as nossas sombras quando nos mexíamos e depois eram filmadas do outro lado. Nenhum de nós tinha feito

nada parecido e foi tudo muito engraçado. O mais difícil foi ter que esperar a nossa vez.” Em “Assombração” (2), (palavra nascida da dificuldade do alunos em verbalizar corretamente a palavra “Assombração”) a ideia para a história do filme a realizar surgiu durante as aulas de Projeto numa reflexão sobre a iniciativa da Câmara Municipal de Lousada em comemorar o Ano Municipal da Criança. Recordando o tempo passado, a conversa evolui na tentativa de encontrar pontos de contacto entre as vivências de cada um dos alunos enquanto crianças. O foco centrou-se então no tema do medo: Quem nunca teve medo do escuro, quando era pequeno? Quem nunca se assustou com uma sombra enorme de um qualquer objeto projectada na parede, ou então o barulho de uma porta a ranger? Estas e outras questões desbloquearam a conversa e percebeu-se que todos os alunos tinham histórias para contar. O filme fala disso mesmo. Fala da forma das coisas e da forma das suas sombras que as torna por vezes parecer estranhas e assustadoras. Decidimos então juntar objectos



2

por categorias (garrafas, sapatos, carros miniatura, chapéus) com formas e tamanhos diferentes, a outras formas recortadas em cartolina preta e descobrir os efeitos estranhos que as sombras de uns e outros faziam quando projectadas na parede. E de repente tudo era possível e assustadoramente divertido. Iluminados ora de baixo, ora de cima, com a luz mais próxima ou mais afastada e acrescentados dos sons feitos com a concertina que um dos alunos (o Sérgio) trouxe, os objetos eram agora de outra “dimensão” e a sombra de uma garrafa pequenina agigantava-se num ser enorme; um peixe transformava-se num ruidoso avião ou um bicho que não era, era afinal uma tesoura e por aí fora.

Já no filme “Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro”, houve, a certa altura da história, a necessidade de recriar o ambiente noturno da festa feita pelos animais. Depois de se identificarem as cores escolhidas pelos alunos para as luzes que animariam a festa, optou-se, por oposição ao dia, inverter as cores e representar cada uma pela sua cor complementar, explorando assim um dos conteúdos da disciplina de Educação Visual. Num outro momento do filme a mesma motivação, agora também no domínio da matemática, esteve na base de reinterpretar com novas formas e cores o vitral da rosácea, frisos e padrões, elementos escultóricos/arquitetónicos utilizados nas construções do românico. Em termos gerais, outros aspectos a ter em conta ao nível do condicionamento técnico decorrem do facto da montagem dos filmes não ser, normalmente, objeto de trabalho com os alunos. Uma primeira implicação disto traduz-se na preocupação de que os efeitos a obter devam resultar, o mais possível, do conjunto das experiências de animação realizadas durante as aulas, diretamente à frente da câmara, o que estimula

a criatividade na descoberta de soluções engenhosas em alternativa aos efeitos criados em pós-produção. Nem sempre, por exemplo, é possível animar com facilidade, um determinado objeto ou imagem no movimento tal e qual pretendemos no final. Nesses casos, opta-se por filmar o movimento inverso e, depois, reverter a sequência na ordem correta. No filme “Aves Raras”, os alunos tinham decidido que o saco



que aparece no final e que recolhe os objetos, deveria transformar-se num pássaro na forma de um origami. Percebeu-se então que seria mais fácil (e mais rápido) montar previamente o origami, filmar o processo de desconstrução deste e, por fim, inverter tudo mostrando o movimento pretendido. Idêntico processo foi usado no filme “Mosquim” na criação do título que surge a partir do traçado do desenho dos caminhos deixados pelas personagens das moscas. Uma vez desenhado com caneta de feltro sobre o vidro da mesa de filmagem tal como se apresentaria no início do filme, foi depois sucessivamente apagado enquanto se faziam deslocar os insetos como se voassem para trás. Por outro lado, uma outra implicação faz-se notar quando um efeito particular a obter ou a natureza e dimensão dos materiais construídos “obriga” a filmar em separado os cenários e os movimentos dos personagens, o que exige um maior grau de abstração aos alunos uma vez que a animação é feita na ausência de quaisquer referências na relação com o cenário. Este procedimento foi explorado também nos filmes: “Tenho Fome”, onde os cenários incluíam construções tridimensionais posicionadas na vertical e as personagens foram representadas em desenho animado sobre papel; no “O Sumiço dos Sorrisos”, permitindo fazer variar o número e a dimensão de uma mesma personagem e, também, num dos planos do filme “Perfeito”, no criar a ilusão de que é o personagem que se move na bicicleta quando, na verdade, é o cenário que se desloca.

Entretanto, não constituindo propriamente desafios na linha do que temos vindo a falar, experiências houve que pelas suas circunstâncias e meios que mobilizaram, puseram em evidência o quão diversas e inesperadas podem ser as dificuldades e as aprendizagens com



- 1 Perfeito Perfect
- 2 Assombriação Haunting
- 3 Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro Nightmare at the Monastery
- 4 Tenho Fome I'm hungry
- 5 O Sumiço dos Sorrisos The Disappearance of Smiles
- 6 Mosquim (Making Of)



que as oficinas confrontaram os alunos. Significativa a este respeito foi a realização da visita de estudo ao Mosteiro de Travanca, orientada por um técnico da Rota do Românico, que precedeu as sessões de realização do “Pesadelo no Mos(n)t(re)iro, e que entre o ouvido, o registo desenhado e o registo fotográfico, se traduziu numa desafiadora lição de história *in loco*. Mais tarde, em contexto de pandemia e de aulas on-line, a gravação da letra do hino do agrupamento usada no “Caminho da Amizade”, ao ser feita separadamente por diferentes alunos, em suas casas, com os recursos que cada um dispunha, tornou-se num exigente desafio às suas capacidades de autonomia. Mais recentemente, a experiência vivida pelo grupo de alunos responsáveis em criar a banda sonora do filme “Perfeito” proporcionou-lhes a oportunidade de desenvolver o trabalho num estúdio de gravação, propriedade de um dos encarregados de educação que, desde o primeiro momento, se disponibilizou com grande entusiasmo para colaborar no projeto.

Looking back at ten years of workshops, trying to recall the materials and objects used in the making of nearly thirty-five minutes of film, adding up all our school group projects, is a fun memory exercise to say the least. Wire, cardboard, buttons, wine corks, stiff paper, envelopes, photocopies, pencils, nails, drawings, hinges, locks, sheets, keys, blocks of wood, paper clips, dice, bottles, boots, photographs, hats made of cloth, straw, velvet, with flap, without flap, with spikes, glass, cloths, burlap, tubes made of cardboard, metal or plastic, elastic bands, large and small shoes, rubber, screws, screw washers and nuts, eyeshadows, chairs, curtains, miniature cars, cork, marbles, sheet metal, plasticine, painted paper, folded paper, newspapers, magazines, tracing paper... In short, a vast list that is still far from



the number and diversity of used things. In fact, it goes without saying that anything can be animated, as Abi Feijó often states, confirming the magical and fascinating effect of Animated Film largely resulting from the remarkable potential to bring to life objects or materials of a different natural order. Confident that what we want to tell is imperative in film making, we also realized that the way we do it can be decisive to convey the story, which, in addition to the expressiveness of the movement, music and sounds, also implies the appropriate selection of materials, the choice of one technique over another, the option to film in one or more layers or light placement, exploiting lighting and shadow areas, among many other aspects. Now, in our practices as teachers of Art and

Technology Education, knowledge of materials and the technical/experimental dimension associated with their transformation are fundamental issues in project development and student learning. Hence, the natural and quite stimulating realization that visual/plastic expression supported most tasks in the workshops. At the start of any workshop while still wondering how to unblock the early moments and how to best tell our story, we are aware that everything or almost everything still needs to be done, which means difficulty lies ahead, but on the other hand the possibilities are boundless. In other words, the initial struggle gives way to opportunity, a wide horizon of ideas whose only limit is imagination working to solve an unresolved problem. The possibilities are obviously many, and the ideal solution, the one that perfectly suits the envisioned outcome (and in this case, the end justifies the means!) usually comes from extensive experimentation aiming at challenging students to come up with unexpected answers, original in some sense. In terms of method, the course of the workshops is once again close to the working process in Art and Technology Education subjects: faced with the need to tell a story, a couple of problems are “set up” (several questions are posed), then experimentation takes place until the best solution is found. The decision to try a technique or use specific materials can then have different reasons: either theme imposed as in the film “Assombração” (Haunting); because of procedure adjustment to students’ skills as in “O Caminho da Amizade” (The Way to Friendship); or interest in addressing a specific curricular content - “Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro” (Nightmare at the Monastery) - or, simply because lacking other available resources we make use of close at hand materials,



giving them an unusual purpose, as in the workshop where the film “Aves Raras” (Strange Birds) was made. Objects and leftover materials with no immediate use or even already discarded were animated and slightly transformed in this project becoming protagonists in the form of characters and sets. In fact, when this workshop was still only in prospect, both students and teachers were far from imagining that a group of “Strange Birds” as Abi affectionately and playfully called the students could make it fly so high, whether in terms of work process or audiovisual impact of the outcome. Workshop experience in the previous school year, when the film “Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro” (Nightmare at the Monastery) had been made, increased students’

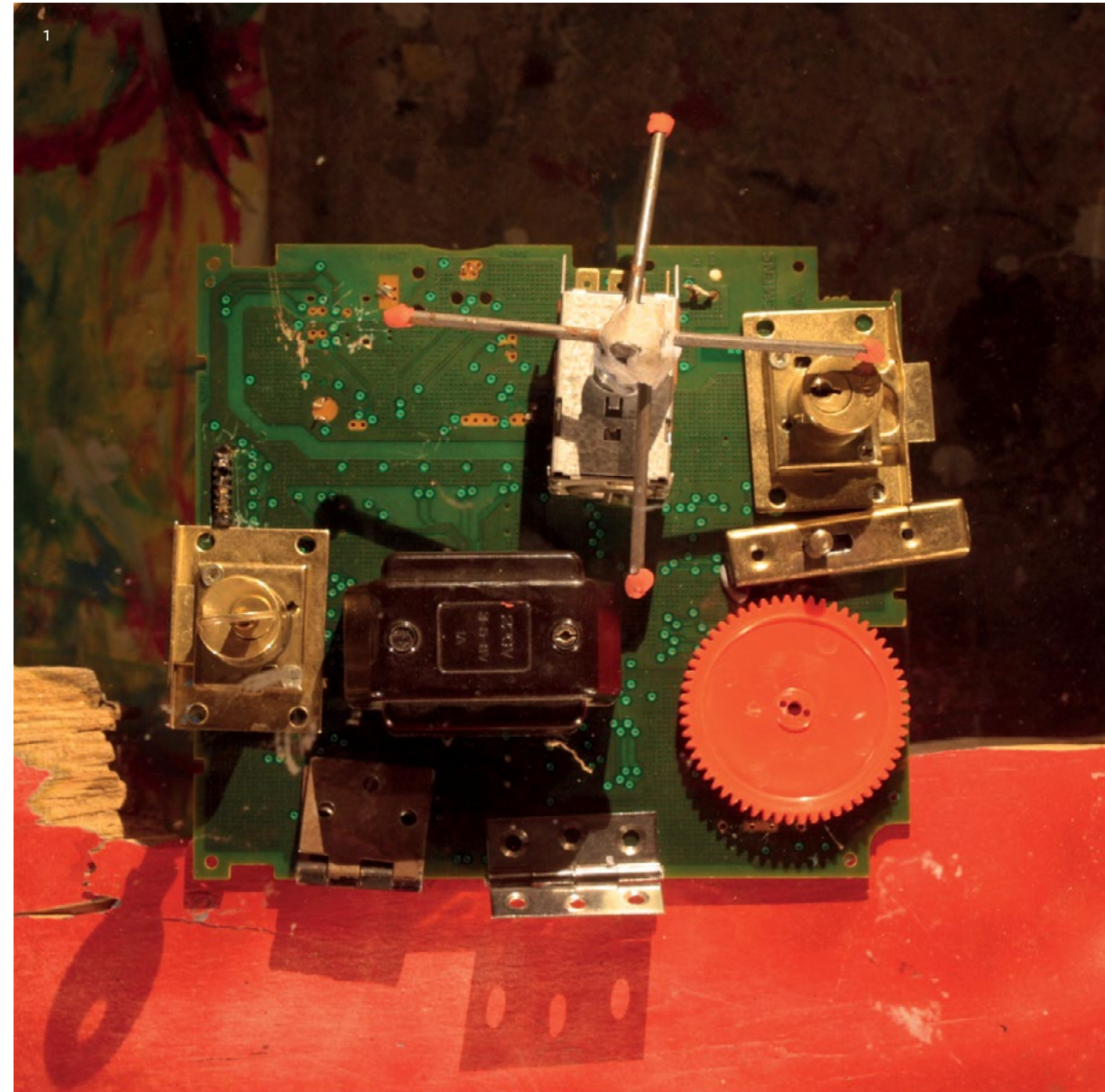
perception of their aptitudes, acknowledged not only by their guiding teachers but also outside school, namely by juries in film festivals for which the film was selected. They knew what a pleasure it was to work with filmmaker Abi Feijó, his willingness, the good mood he brought to the project and his unique way of encouraging new learning experiences. Armoured with this acknowledgment and confidence in the provided orientation, they anticipated the opportunity to embrace a new project, the likelihood of several national and international festivals featuring the film, and the confirmation of their aptitude that some people might consider less valid since their study area was a vocational one. At first, the exploration of possible meanings of the term biodiversity and the

designation of the Municipal Year of Environment and Biodiversity, a commemorative initiative of the City Council, led us to discover the poem “O Segredo” (the Secret) by Miguel Torga, among others, and from there to its reinterpretation by adding verses to the text. A student’s suggestion to add a rap register to the text was decisive in this process. This idea was welcomed by his classmates since it only required rhythm, not very elaborate music, allowing everybody to freely contribute to the construction of the text and its utterance.

Two singular aspects contributed to this perception of freedom in the choice of words, also extendable to the creation of visual elements, characters, sets and the animation itself. Firstly, unlike other projects whose soundtrack often comes at the end of the workshop with the completed animation alignment, in this case the animation was led by the rhythm imposed by the music/words that preceded it. Secondly, the available materials were on the tables as in a showcase of pieces (and names!) ready to be used from the very beginning, which suggested infinite possibilities for combining forms and also led to the nearly simultaneous development of animation and character and set construction in a series of many experiments. From a technical point of view, the work done on the film *The Way to Friendship* was also challenging. We were aware of the diverse cognitive and physical performance levels within the group, so we had to find a way to simultaneously expose and accommodate these differences in the work as a whole. In light of this, it was decided on a thematic approach focused on exploring the lyrics of the school group’s anthem, familiar to everyone and which describes the “journey” of going to school from childhood to an older age,

general expectations, the friendships we make and the long-lasting memories. On the other hand, in terms of visuals and animation, we explored the effect of shadows of students’ silhouettes and objects projected on a cloth arranged vertically in the centre of the room. This option allowed everyone to be protagonists and fully participate revealing themselves, some unafraid of being recognized and others overcoming several limitations with the help of classmates, either because they had difficulty standing or needed a wheelchair. During the sessions, despite the enthusiasm of the students, one of the biggest challenges was managing their impatience while waiting for the participative moments, especially since the filming process meant having the camera and the students on opposite sides of the cloth/screen. One of the students (Diogo) showed awareness of this when he commented after completing the work: “... We also used a large white cloth, hanging from a wire, and a light behind it to cast our shadows when we moved, which were then filmed on the other side. None of us had done anything like that and it was a lot of fun. The hardest thing was having to wait for our turn.”

In *Haunting* (2), (the word originated from students’ struggle to correctly spell “Assombração”), the idea for the film’s story came up during Project classes when discussing the decision of the Municipality of Lousada to celebrate the Municipal Year of the Child. Dwelling on the past, students’ conversation focused on finding similar childhood experiences. The topic of fear was soon dominant: Who was never afraid of the dark when they were little? Who was never scared of an object’s long shadow cast on a wall, or the sound of a creaking door? These and other questions sparked-up the conversation, and it was soon obvious that all the



students had stories to tell.

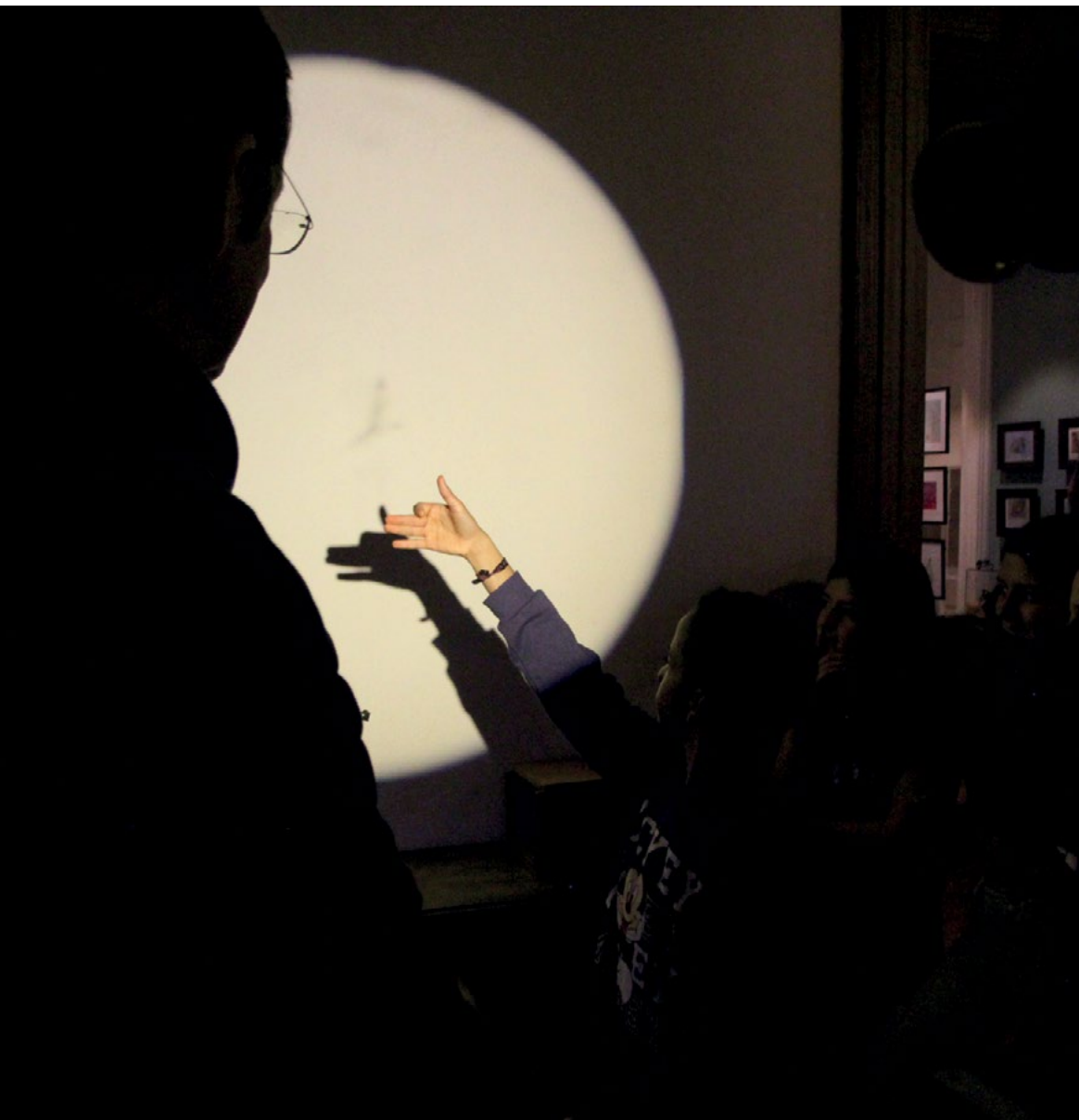
That's what the film is about. It is about the shape of things and the shape of their shadows that can sometimes make them seem strange and frightening. So, we decided to take different shape and size objects according to categories (bottles, shoes, miniature cars, hats), pair them with other shapes cut out of black cardboard and find out the strange effects produced by casting their shadows on the wall. Suddenly everything was possible and frighteningly fun. Illuminated from below, or sometimes from above, with closer or more distant light, adding sounds of a concertina that one of the students (Sérgio) brought, the objects now gained another "dimension" and the shadow of a tiny bottle became this huge being, a fish turned into a noisy airplane or a pair of scissors into an animal, and so on. During the story of the film "Pesadelo no Mo(n)st(r)eiro" (Nightmare at the Monastery), (4) the nocturnal atmosphere of the animal party had to be recreated. After identifying students' choice of colours for the party lights, it was decided to invert the colours, as opposed to daylight, and represent each one by its complementary colour, thus exploring one of the learning contents of Arts subject. At another point in the film, now in the field of mathematics, the same motivation was the basis for using new shapes and colours to reinterpret the stained glass of the rose window, friezes and patterns, sculptural/architectural elements used in Romanesque buildings. Other general technical constraints result from the fact that film editing is not usually done with students. A first repercussion is ensuring that the outcome largely results from the animation experiments carried out during classes, directly in front of the camera, which stimulates creativity in the discovery of ingenious



solutions as an alternative to the effects created in post-production. For example, it is not always possible to easily animate a certain object or image in the exact intended movement. In these cases, it is decided to film the reverse movement and then reverse the sequence in the correct order. In the film "Aves Raras" (Strange Birds) (1), the students had decided that the bag that appears at the end and collects the objects, should be transformed into an origami-shaped bird. We realised that it would be easier (and faster) to make the origami in advance, film its deconstruction process and finally invert everything showing the intended movement. An identical process was used in the film "Mosquim" in the design of the title that comes from tracing the path design left by the flies as characters. Once drawn with felt-tip pen on the glass of the film table as it would be presented at the beginning of the film, it was then successively erased as the insects were moved as if flying backwards. On the other hand, another implication is noticeable when a particular effect or the nature and dimension of the built materials requires separate filming of sets and character movements, which calls for a greater degree of abstraction from the students since the animation is done in the absence of

any set references. This procedure was also explored in the films: "Tenho Fome" (I'm Hungry) where the sets included three-dimensional constructions positioned vertically and the characters were represented in cartoons on paper; in "O Sumiço dos Sorrisos" (The Disappearance of Smiles), allowing to vary the number and size of the same character and, also, in one of the planes of the film "Perfeito" (Perfect), when creating the illusion that it is the character who moves on the bicycle when, in fact, it is the set that moves. Although not posing this kind of challenge, there were experiences whose circumstances and needed means emphasised how diverse and unexpected difficulties and students' learning opportunities can be during the workshops. The school trip to the Monastery of Travanca was a significant example. Guided by a Romanesque Route specialist, it preceded the sessions of "Pesadelo no Mos(n)t(r)eiro (Nightmare at the Monastery), and through hearing, drawn record and photographic record, it turned into a challenging history lesson in loco. Later, during the pandemic and online classes, the recording of the lyrics for the school group's anthem used in "Caminho da Amizade" ("The Way to Friendship), (3) done at home separately by different students with their available resources, became a demanding challenge to their autonomy skills. More recently, the experience lived by the group of students in charge of creating the soundtrack for the film "Perfeito" (Perfect), who had the opportunity to work in a recording studio, owned by one of the parents who was enthusiastically willing to collaborate in the project from day one.





O Cinema de Animação entra no currículo das escolas de Lousada Animated Film is included in the school curriculum in Lousada

Um dos aspectos que mais me surpreendeu, a introdução do Cinema de Animação no currículo das escolas e que eu nunca tinha sequer imaginado que fosse possível, aconteceu, e não foi só numa, mas em duas escolas:

O primeiro na Escola de Lousada Oeste - Nevogilde, em 2018, no âmbito da Autonomia Curricular para alunos do 5º ano, impulsionado pelo professor Rafael Telmo Ferreira, coordenador de departamento de Artes e Tecnologias e das Oficinas de Cinema de Animação no Agrupamento de Escolas de Lousada Oeste. E na Escola Básica de Lousada Este - Caíde de Rei, em 2022, para alunos do 5º e 6º anos, impulsionado pelo professor Manuel Jorge Carvalho e pelas professoras Isabel Fonseca e Lúcia Ribeiro.

Curiosamente todos os professores envolvidos participaram não só nas Oficinas da Casa Museu de Vilar, como também na acção de formação de formadores realizada em 2020 em parceria com o Centro de Formação de Associação de Escolas - Sousa Nascente.



One of my biggest surprises was the introduction of Animated Film in the school curriculum, which I had never even conceived of, but happened not only in one, but in two schools.

Firstly, at West Lousada's School in Nevogilde, in 2018, within the scope of Curricular Autonomy for 5th grade students, promoted by Professor Rafael Telmo Ferreira, coordinator of the Department of Arts and Technology and of the Animated Film Workshops at West Lousada's School Group. And at East Lousada's Elementary School in Caíde de Rei, in 2022, for 5th and 6th grade students, driven by teacher Manuel Jorge Carvalho and teachers Isabel Fonseca and Lúcia Ribeiro. Interestingly, all the teachers involved had participated not only in the Workshops at the Casa Museu de Vilar, but also in the training held in 2020 in partnership with the Training Centre of Associated Schools - Sousa Nascente.



Das primeiras experiências de cinema de animação à criação de uma oferta disciplinar de Cinema de Animação – a MAT/Animada From the first animated film experiences to the outset of an educational offering – the MAT/Animated

Rafael Telmo

Professor de Design e Multimídia _Escola Básica e secundária de Lousada Oeste Teacher of Design and Technology at Elementary and Secondary School in West Lousada

Foi a 20 de julho de 2018 que o professor coordenador de departamento e das Oficinas de Cinema de Animação no Agrupamento de Escolas de Lousada Oeste propôs em Conselho Pedagógico a criação da disciplina de MAT/Animada (Movimento, Arte e Tecnologias) como oferta de escola para o 5º ano, desenvolvida pelo grupo 240, envolvendo os docentes Ana Andrade, Adelaide Vieira, Cidália Esteves, José Carvalho e Rafael Telmo Ferreira.

A escola já tinha desenvolvido alguns filmes na área da animação nos inícios dos anos dois mil, nomeadamente com a criação do filme “A Nuvem e o Sol” em Área de Projeto e uma versão do Soldadinho de Chumbo (abril de 2005), com a Biblioteca Escolar e alunos do Ensino Especial.

O aparecimento das oficinas de cinema de animação proporcionou uma maior regularidade na criação de experiência na área de animação, bem como um conhecimento mais profundo na área quer a nível teórico, quer a nível prático.

A semente estava lançada para a criação e integração curricular do Cinema de Animação.

O seu principal objetivo é estimular a criatividade e a aprendizagem dos alunos, proporcionando uma introdução aos princípios fundamentais das imagens em movimento. Ao utilizar o cinema de animação como meio de expressão, o projeto não apenas enriquece a experiência educativa, como também incentiva os alunos a explorarem novas formas de expressão criativa e aprendizagem prática. A oportunidade oferecida aos alunos de explorar o tema dos seus filmes em diversas disciplinas promoveu uma articulação curricular valiosa, mostrando como os conceitos podem ser abordados de maneira interdisciplinar.

Além do desenvolvimento de competências em animação, o projeto também pode ser destacado pelo desenvolvimento de valores e atitudes.

A oferta da disciplina Movimento, Arte e Tecnologias na minha escola, Escola Básica e Secundária de Lousada Oeste, torna-se numa mais-valia para o desenvolvimento e enquadramento deste projeto. Esta abarca diversas etapas ao longo do ano letivo, sendo que todos os alunos do 5º ano são envolvidos: desde uma visita guiada à Casa Museu de Vilar, à projeção de filmes de animação feitos em contextos semelhantes e à utilização de técnicas diversas do cinema de animação na realização de brinquedos animados. Essa abordagem visa proporcionar aos alunos uma compreensão dos princípios da animação e da origem do cinema, ao mesmo tempo que motiva e contextualiza o projeto da Oficina de Cinema de Animação Escolar a desenvolver.

É notável o sucesso contínuo do projeto, sendo calorosamente recebido tanto pelos alunos como pelos docentes, que expressam orgulho pelos resultados alcançados. Esta iniciativa proporciona uma valiosa oportunidade para os alunos desenvolverem as

suas habilidades criativas, trabalho em equipa e competências de comunicação. Observar o potencial criativo dos alunos e a sua capacidade de aprender e aplicar novas técnicas de animação é verdadeiramente inspirador.

É muito gratificante ver que a Escola, através do Município de Lousada e a Casa-Museu de Vilar, oferece oportunidades como estas aos alunos.

On July 20, 2018, the department and Animated Film Workshops coordinating teacher at West Lousada's School Group proposed the creation of the MAT/Animated subject (Movement, Art and Technology) to the Pedagogical Council as a 5th grade educational offering, developed by teaching group 240, including the teachers Ana Andrade, Adelaide Vieira, Cidália Esteves, José Carvalho and Rafael Telmo Ferreira. The school had already developed some animated films in the early 2000s, namely with the making of the film “A Nuvem e o Sol” (The Cloud and the Sun) in Project Area and a version of the Tin Soldier (April 2005), with the School Library and Special Education students.

The emergence of animation workshops provided a more regular fostering of animation experiences, as well as deeper theoretical and practical knowledge in this area.

The seed was sown for the creation and curricular integration of Animated Film. Its main objective is to stimulate students' creativity and learning by introducing the fundamental principles of moving images. By using animated film as a means of expression, the project not only enhances the educational experience, but also encourages students to explore new forms of creative expression and hands-

on learning. The opportunity offered to the students to explore the topic of their films in various school subjects encouraged a valuable curricular articulation, showing how concepts can be approached in an interdisciplinary way. In addition to the development of skills in animation, the project can also be celebrated for value and attitude development.

The offer of the Movement, Art, and Technology subject at my school, Elementary and Secondary School in West Lousada, has become an asset for the development and framing of this project. This subject has several stages throughout the school year, and all 5th grade students are involved: from the Casa Museu de Vilar's guided tour to the screening of animated films made in similar contexts and the use of various animated film techniques in the making of animated toys. This approach aims at providing students with an understanding of the principles of animation and the origin of cinema, while motivating and contextualizing the project to be developed during the School Animation Workshop.

The constant success of the project is remarkable, being kindly welcomed by both students and teachers, who show pride in the achieved outcomes. This initiative provides a valuable opportunity for students to develop their creative skills, teamwork, and communication skills. Observing students' creative potential and their ability to learn and apply new animation techniques is truly inspiring.

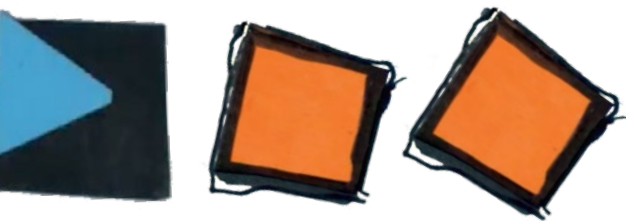
It is very gratifying to see that, through the Municipality of Lousada and the Casa Museu de Vilar, schools offer students such opportunities.



A reboque das Oficinas: nota acerca da experiência de implementação da área de Cinema de Animação no currículo do ensino básico In the wake of the workshops: a note on the experience of implementing the Animated Film area in the elementary school curriculum

Manuel Jorge Carvalho

Professor de Educação Visual e Tecnológica _Escola Básica Lousada Este Teacher of Arts and Technology Education at East Lousada's Elementary School



T R O P E L I A S



Evidência

A importância do desenvolvimento de competências que explorem mecanismos desafiantes da criatividade e da imaginação junto das crianças durante os processos de ensino e de aprendizagem é, nos dias de hoje, um dado adquirido e inquestionável. No entanto, apesar de muito do trabalho de investigação fazer notar a importância das artes/expressões artísticas para o desenvolvimento integral da pessoa, quando nos debruçamos sobre a realidade educativa, verificamos que as abordagens neste domínio ocupam um lugar, quase sempre, de segundo plano na implementação do currículo escolar. Na verdade, fazendo sobressair o seu carácter eminentemente lúdico e a capacidade de “dialogar” com outras áreas tendemos a atribuir às atividades e processos que envolvem a expressão artística contornos de brincadeira e simplicidade, atribuindo-lhe uma função essencialmente recreativa e instrumental. Para tal valorização secundária contribui também a ideia de que as práticas no domínio das expressões decorrem de uma adesão natural às emoções e, por isso, supostamente mais fáceis por oposição a atividades que convocam mecanismos racionais, entendidos, estes, como mais difíceis e exigentes. Ora, como explica o neurocientista António

Damásio* “(...) certos aspetos do processo da emoção e do sentimento são indispensáveis para a racionalidade (...) a razão pode não ser tão pura quanto a maioria de nós pensa que é ou desejaria que fosse, e as emoções e os sentimentos podem não ser de todo uns intrusos nos bastidores da razão, podendo encontrar-se, pelo contrário, enredados nas suas teias”. Extrapolando, podemos afirmar que o desenvolvimento integral de cada um de nós, de forma completa e equilibrada, concretiza-se na medida em que não somos só capazes de procurar o conhecimento, a técnica e a verdade científica, mas também a beleza, o sentido naquilo que nos surpreende na experimentação artística ou o deslumbramento que a arte em geral nos pode oferecer. É neste sentido que podemos afirmar que a estratificação distintiva das matérias, tal como nos era proposta pelos vários sistemas educativos tradicionais e que muitos, ainda hoje, pretendem afirmar, com a língua materna e o estudo da matemática no topo das prioridades da aprendizagem, as artes na base destas e as chamadas humanidades entre umas e outras, já não faz mais sentido, cumpridas que estão mais de duas décadas do século XXI. De facto, a busca de uma igualdade de patamar distintivo, entre competências promovidas pela educação artística e competências tecnológicas e científicas promovidas por outras áreas do saber, parece-nos fundamental. Um e outro

domínio não podem ser observados nem a partir de uma relação vertical hierárquica de matérias, nem como sendo mutuamente exclusivos. A construção e adopção por parte da escola de um olhar que privilegie o relacionamento horizontal e colaborativo, tanto das matérias como das competências, é um princípio fundamental para a concretização do desenvolvimento individual atento, crítico e interventivo. É aqui neste processo colaborativo entre diferentes áreas que a criatividade e a imaginação, mecanismos que as práticas em cinema de animação potenciam, podem desempenhar um papel preponderante de agregação e de transformação relevantes.

Evidence

The importance of developing skills that explore mechanisms fostering creativity and imagination among children during teaching and learning processes is, nowadays, undeniable. However, although most research stresses the importance of arts/artistic expressions for people's general development, we look at the educational reality and find that these approaches usually play a secondary role in school curriculum implementation. In fact, highlighting its eminently entertaining character and the ability to “dialogue” with other areas, we tend to link artistic

expression activities and processes to play and simplicity, assigning it an essentially recreational and instrumental function.

Also contributing to this underestimation is the idea that expression practices result from a natural emotional adherence and are, therefore, supposedly easier as opposed to rational mechanism activities perceived as more difficult and demanding. As neuroscientist António Damásio* explains, "(...) *certain aspects of the process of emotion and feeling are indispensable for rationality (...) Reason may not be as pure as most of us think or would like it to be, and emotions and feelings may not be intruders behind the scenes of reason at all but may instead be entangled in its webs*". Extrapolating, we can say that our full and balanced development is achieved when we are not only capable of seeking knowledge, technique, and scientific truth, but also beauty, meaning in what surprises us in artistic experimentation or the wonder that art generally offers.

It is in this sense that we can say that the distinctive stratification of subjects, as proposed to us by traditional educational systems and which many people still seek to reinforce with first language and mathematics study at the top of learning priorities, arts at the bottom and social studies in between, no longer makes sense, after more than two decades into the 21st century. In fact, the search for a distinctive level of equality between skills promoted by artistic education and technological and scientific skills promoted by other areas of knowledge, seems fundamental to us. Both domains cannot be observed either from a hierarchical vertical relationship of subjects, nor as being mutually exclusive. Schools' construction and adoption of a perspective that values a horizontal

and collaborative relationship, both in subjects and skills, is a fundamental principle for the achievement of individual, attentive, critical, and interventional development. It is in this collaborative process between different areas that creativity and imagination, mechanisms that animated film practices enhance, can play an aggregating and transforming key role.

Propósito

Da experiência de colaboração com a Casa Museu de Vilar, iniciada ainda no ano 2015 no contexto de realização de um filme com uma turma de Percursos Curriculares Alternativos, percebemos que as experiências aí realizadas com imagens animadas para além de mobilizarem a criatividade e a imaginação de forma extraordinária demonstravam ser uma singular ferramenta pedagógica, seja na exploração dos mais variados conteúdos e meios associados à comunicação visual e à expressão plástica, seja no modo como parecia convocar o entusiasmo, o espírito crítico, a capacidade de análise e de síntese dos



alunos, a autonomia ou o trabalho colaborativo entre pares. Essa primeira experiência teve entretanto continuidade na realização a cada ano de uma oficina de Cinema de Animação orientada pelo realizador Abi Feijó permitindo associar o agrupamento ao projeto da Câmara Municipal de Lousada e da Comunidade Intermunicipal Tâmega e Sousa de combate ao insucesso escolar. Desde então até à presente data, a colaboração traduziu-se na realização de 9 oficinas/9 filmes envolvendo a participação de cerca de 200 alunos do 2º ciclo.

Para além do reconhecido impacto positivo junto dos alunos ao nível do desenvolvimento de competências e aprendizagens específicas nos domínios da Educação Visual e Tecnológica (EVT), cada projeto de oficina pôs em evidência outros aspetos, nomeadamente :

- dimensão lúdica de todo o processo, associada ao efeito "mágico" de "dar vida" a objetos;
- a mais-valia associada à utilização de meios tecnológicos com as quais os alunos têm grande empatia (computador/câmara/telemóvel);
- a perceção de que são os alunos os "donos" do seu caminho de aprendizagem - decidem o que querem contar, como querem contar, que recursos querem utilizar;
- a participação do processo de realização, tomando

contacto com os procedimentos "por trás da câmara", fá-los ter um olhar mais atento e crítico enquanto espectadores;

- a ideia de inventar uma história a contar e todo o processo de criação do filme "obriga" a lidar com situações de trabalho e de decisão em conjunto.

Purpose

By collaborating with the Casa Museu de Vilar, since 2015 when making a film with an Alternative Curriculum class, we realized that the animated image experiences carried out, not only mobilized creativity and imagination in extraordinary ways, but also proved to be a unique educational tool, in the exploration of the most diverse visual communication and plastic expression contents and media, or in the way it seemed to spark students' enthusiasm, critical thinking, analysis and synthesis skills, autonomy or collaboration with peers. This first experience continued with annual Animation workshops, guided by the director Abi Feijó, allowing the school group to be associated with the project of the Municipality of Lousada and the Intermunicipal Community Tâmega e Sousa to fight academic failure. Since then and up until now, the collaboration has resulted in the organization of 9 workshops/9 films involving the participation of about two hundred 5th and 6th grade students.

In addition to the recognized positive impact with students in the level of the development of skills and specific learning in the domains of visual education and technological education, each workshop project highlighted other aspects, namely:

- playful dimension of the whole process, associated with the "magical" effect of giving "life" to objects.



- the added value associated with the use of technological means with which students have great empathy (computer/camera/mobile phone).
- the perception that students are “at the wheel” during their learning journey - they decide what they want to tell, how they want to tell it, what resources they want to use.
- participation in the directing process, contacting with “behind the camera” procedures gives them a more attentive and critical look as spectators.
- The idea of inventing a story to tell and the whole process of creating the film “forces” you to deal with work and decision-making situations as a team.

Experiência

A percepção da importância pedagógica dos aspetos referidos, a par da circunstância de alguns dos filmes terem sido selecionados para festivais e conquistado prémios, dignificando o trabalho dos alunos e promovendo visibilidade pública do agrupamento, foram alimentando junto dos professores que participavam mais diretamente nas oficinas, a expectativa de poderem vir a integrar o Cinema de Animação no currículo de forma regular ao longo de todo o ano, alargando assim a experiência vivida nas oficinas a um maior número de alunos. Isto levou a que alguns professores de EVT se sentissem motivados a frequentar módulos de formação nesta área específica, nomeadamente uma acção de Formação/capacitação promovida pela Casa Museu de Vilar dinamizada pelo Abi Feijó, entre outras.

A possibilidade de criação de uma área disciplinar dedicada ao Cinema de Animação, vislumbrou-se, entretanto, com a publicação do Decreto Lei 55_2018, de 6 de julho, que introduz nos currículos dos 2º e 3º



Oh!man

A Folha da Vida The Leaf of Life

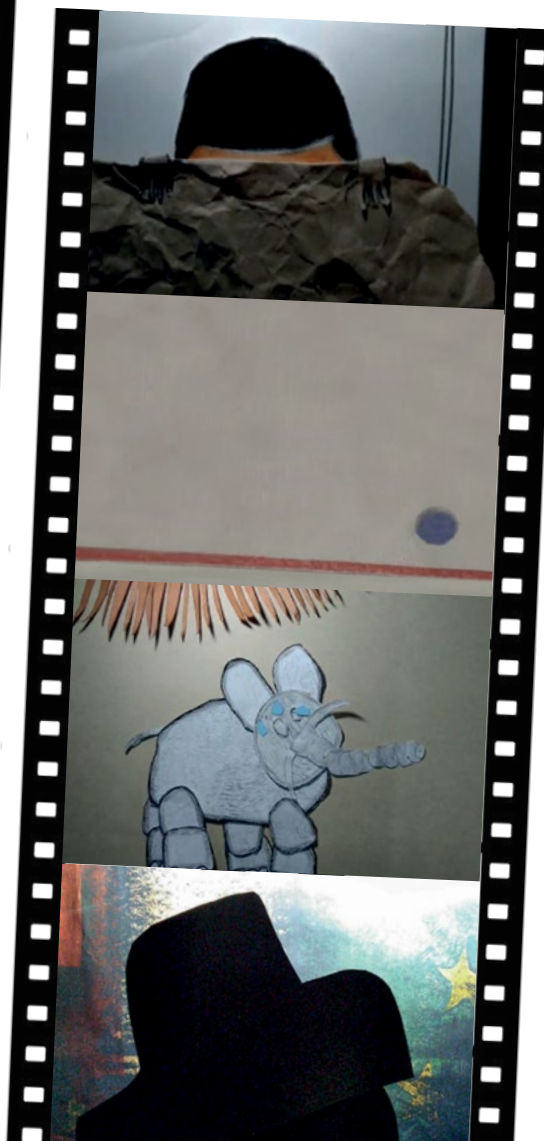
Mudança Change

Noite Assombrada Haunted Night

Experiências de Animação
Animation Experiences

Amigos Estranhos Strange Friends

Zoo na Cabeça Zoo in the Head



ciclos a componente curricular Complemento à Educação Artística abrindo caminho para a implementação de uma área, num qualquer domínio artístico cuja organização em termos de tempo que lhe é destinado, regras de frequência, conteúdos e avaliação são objeto de decisão da escola/agrupamento. Assim, ao abrigo deste documento, reconhecendo a mais valia do trabalho realizado no contexto das oficinas e o seu impacto na dinâmica da escola e na aprendizagem dos alunos, por iniciativa do Conselho Pedagógico foi criada e implementada ao longo de todo o ano letivo 2022/2023 (com continuidade em 2023/24) a disciplina de Cinema de Animação com uma carga horária semanal de 50' + 50' envolvendo nove turmas do 2º ciclo (5º e 6º anos) por quatro professores, um deles em coadjuvação. Por forma a uniformizar, tanto quanto possível, as abordagens em todas as turmas a disciplina assumiu um carácter essencialmente prático e desenvolveu-se em torno de alguns tópicos previamente definidos: o fenómeno da persistência retiniana e a ilusão do movimento; princípios básicos do movimento animado; construção e exploração de brinquedos ópticos (Folioscope/Flip-book/Zootrope/Thaumatrope); visualização de filmes de animação (realizados na escola e outros) e leitura crítica dos seus diferentes aspetos (técnica, materiais, personagens, cenários, efeitos visuais e sonoros, música, voz, enquadramentos, etc); criação de um storyboard; criação e gravação de sons; criação de sequências animadas simples com possibilidade de criação de um filme mais estruturado em termos de argumento/história; apresentação/partilha dos produtos realizados

Tendo por base o aprofundamento destes tópicos,

dependendo das características de cada grupo/turma, as múltiplas experiências realizadas resultaram na obtenção de produtos a dois níveis. Num primeiro momento, que ocupou todo o primeiro período, foi explorada a animação de imagens com recurso a brinquedos ópticos como o Folioscope, o Flipbook, o Thaumatrope e o Zootrope. Nos segundo e terceiro períodos, com recurso ao telemóvel, tablet, câmara e computador e estruturas de apoio à filmagem (mesas multiplano, projetores e trucas) mais ou menos improvisadas, as experiências resultaram na realização de seis filmes: *Oh!man*, *"A Folha da Vida"*, *Mudança*, orientados por mim; *"Amigos Estranhos"*, *"Noite Assombrada"* e *"Zoo na Cabeça"*, orientados pela Isabel Fonseca e *"Experiências de Animação"*, orientado pela Lúcia Ribeiro. No final do ano, foi feita uma apresentação do trabalho realizado, organizada em duas sessões, comentadas pelos alunos responsáveis e complementada com uma exposição dos materiais usados nas filmagens. Desta forma todos os alunos tiveram oportunidade de partilhar o seu trabalho e ver os projetos dos colegas.

Tal como referimos atrás, cada projecto de filme desenvolvido numa oficina pode convocar muitas áreas do saber. Do pensar e elaborar os textos em Português e a sua tradução em Inglês, à criação e gravação da música e sons em Educação Musical ou a construção dos cenários e personagens envolvendo os domínios da Educação Visual e da Expressão Plástica, esta componente de trabalho interdisciplinar organizou-se de formas diferentes nestes projetos configurando o que poderíamos designar, caso tivesse sido formalizado como tal, por Domínio de Autonomia Curricular. De resto, no sentido de favorecer um maior comprometimento de todos, entendemos que esta

opção de trabalho curricular possa ser um contexto interessante para a dinamização de futuros projectos que envolvam o cinema de animação no agrupamento.

Experience

Awareness of the educational importance of the above-mentioned issues, along with the selection of some films for festivals, several awards acknowledging students' work and the school group being in the public eye, were increasing expectations among the teachers who directly participated in the workshops, of integrating Animation into the school curriculum on a regular basis throughout the school year, thus, extending the experience of the workshops to a greater number of students. This motivated some Arts teachers to attend training modules in this specific area, namely a training action promoted by Abi Feijó at the Casa Museu de Vilar, among others.

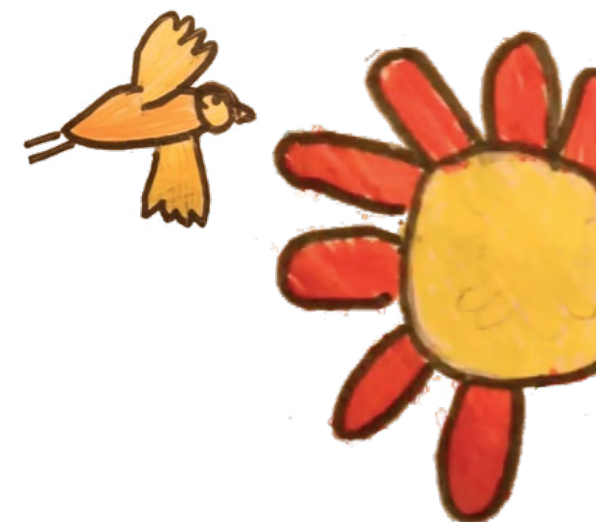
There was a glimpse of possibility of creating a school offering dedicated to Animated Film, however, the publication of Decree Law 55_2018, of July 6, introducing the curricular component 'Complement to Artistic Education' in the curricula of the 2nd and 3rd school cycles (5th to 9th grades) paved the way for the implementation of an area in any artistic domain, whose organization in terms of allocated time, attendance rules, content and assessment are subject to the decision of the school/ school group. Thus, under this document, recognizing the added value of the work carried out in the context of the workshops and its impact on the dynamics of the school and on student learning, by initiative of the Pedagogical Council, the subject of Animated Film was created and implemented throughout the 2022/2023

school year (continuing in 2023/24) with a weekly workload of 50' + 50' involving nine classes of the 2nd cycle (5th and 6th grade) by four teachers, one of them in joint work. To standardize approaches in all classes as much as possible, the subject took on an essentially practical character and was developed around some previously defined topics: The Basic Principles of Animation and the Illusion of Movement.; Construction and exploration of optical toys (Folioscope/Flipbook/ Zoetrope/Thaumatrope); Viewing of animated films (made at school and others) and critical reading of their different aspects (technique, materials, characters, sets, visual and sound effects, music, voice, framing, etc.); Creating a Storyboard; Sound recording; Creation of simple animated sequences and the possibility of developing a film using different techniques; Presentation/sharing of the outcomes. Based on the deepening of these topics, depending on the characteristics of each group/class, the multiple experiments carried out resulted in obtaining products at two levels. During the whole first term, the animation of images was explored using optical toys such as the Folioscope, the Flipbook, the Thaumatrope and the Zoetrope.

During second and third terms, using a mobile phone, tablet, camera and computer and film more or less improvised support structures (multiplane tables, projectors and animation stands) the experiments resulted in the making of six films: *"Oh!man"*, *"The Leaf of Life"*, *"Change"*, *"Strange Friends"*, *"Haunted Night"* and *"Zoo in the Head"* guided by Isabel Fonseca and *"Animation Experiences"* guided by Lúcia Ribeiro. At the end of the year, a presentation of the work carried out was made, which was organized in two sessions, commented by the students in charge and accompanied

by an exhibition of the materials used in the filming. Thus, every student had the opportunity to share their work and see their colleagues' projects. As mentioned above, each film project developed in a workshop can integrate many areas of knowledge. From thinking and elaborating the texts in Portuguese and their translation into English, to the creation and recording of music and sounds in Music Education or the construction of film sets and characters involving the domains of Arts and Plastic Expression, the interdisciplinary component of the work was organized in different ways in these projects, in what could be called, if formalized as such, a Curricular Autonomy Domain. Moreover, to favour everybody's full commitment, we believe that this curricular work option can be an interesting context for the promotion of future projects involving animated film in the school group.

* Damásio, A. (1995). *O Erro de Descartes*. Publicações Europa América



Acção de capacitação em Cinema de Animação Animation Training for Teachers

das escolas entre 1h00m e 1h30m, teve aqui 3h00 de duração justamente para se poder compreender melhor os detalhes de cada objecto e de cada conceito em exposição no Museu.

Em vez de explorarmos uma só técnica da Animação, fizemos exercícios práticos em cada uma das principais técnicas que temos usado nas oficinas.

Infelizmente, perto do meio desta acção de capacitação, surgiu o Covid e foi imposto o confinamento geral. Do mal o menos e este confinamento acabou por surgir no bom momento, no final dos exercícios práticos, onde era muito importante uma presença física dos

e, sobretudo, encontrar soluções, tornando-se assim muito mais autónomos do que o inicialmente previsto. Também é certo que isso implicou uma dedicação individual muito para além do tempo previsto e, no entanto, quase todos se queixaram no final que a duração da acção foi curta, o que não é de admirar porque não se formam animadores em 50h. Por alguma razão os cursos para profissionais são geralmente licenciaturas ou mestrados de 2, 3 ou mesmo 5 anos inteiramente dedicados ao Cinema de Animação. Tal como nas oficinas de Cinema de Animação com crianças e jovens, não pretendemos

Following the Animation Workshops and at the request of several teachers, an animation training for teachers took place in the 2019-2020 academic year, lasting 50 hours, in a partnership between CFAE – Sousa Nascente and CIM Tâmega e Sousa and supervised by Abi Feijó, Elsa Cerqueira and Alexandre Braga.

The initial idea was to follow the structure of the animation workshops that we had been doing, deepening some of the practical, technical, and even theoretical aspects so that teachers could have a better idea of the whole process. The guided tour of the Casa Museu de Vilar, which usually takes between 1 hour and 1h30 for school students, took three hours, precisely to better clarify the details of each concept and each object on display at the Museum.

Instead of exploring just one animation technique, we did practical exercises in each of the main techniques that we have been using in the workshops. Unfortunately, Covid happened, and a general lockdown was imposed amidst this training action. The timing of the lockdown was not the worst, it was after the practical exercises, where teachers' physical presence was essential, even to access equipment, but before the start of the second part of the Training Action where the teachers would make a single collective film together.

As the session had to take place online, requiring teachers to make a truly extraordinary extra effort, they had to independently make their film instead of working together on a collective film, as is the case in the workshops.

However, this extra effort turned out to be beneficial for the teachers who had to find autonomous means to carry out their practical work and, above all, to find solutions, thus becoming much more independent



Na sequência da realização das Oficinas de Cinema de Animação e a pedido de vários professores, teve lugar, no ano lectivo 2019-2020 uma Acção de Capacitação para Professores, com a duração de 50 horas, numa parceria entre o CFAE – Sousa Nascente e a CIM Tâmega e Sousa e orientada por Abi Feijó, Elsa Cerqueira e Alexandre Braga.

A ideia inicial era a de seguir a estrutura das oficinas de animação que temos realizado, aprofundando alguns dos aspectos práticos, técnicos e mesmo teóricos de forma a que os professores pudessem ter uma melhor ideia de todo o processo. A visita guiada à Casa Museu de Vilar, que normalmente demora para os alunos

professores, até por razões de acesso aos diversos equipamentos, mas antes de se começar a segunda parte da Acção de Capacitação onde os professores deveriam fazer todos juntos um só filme colectivo. Como o curso teve então de passar a ser feito online, o que implicou da parte dos professores um esforço extra, verdadeiramente extraordinário, tiveram de fazer cada um o seu próprio filme, autonomamente, em vez de trabalharem todos juntos para um filme colectivo, como sempre acontece nas oficinas. Mas este esforço extra acabou por ser benéfico para os professores que assim tiveram de encontrar meios autónomos para realizar os seus trabalhos práticos

formar profissionais. Também aqui a intenção não foi a de formar completamente os professores nesta área, mas sim ajudá-los a compreender os conceitos básicos para assim participarem de uma forma muito mais activa, relevante e interventiva nas Oficinas, e poderem melhor articular o trabalho com os programas curriculares das suas escolas.

No final da formação, os resultados foram apresentados aos participantes numa sessão / convívio ao ar livre na Casa Museu de Vilar onde tivemos a oportunidade de partilhar as dificuldades e as soluções criativas encontradas neste contexto de trabalho em pandemia.

than initially planned. It is also true that this implied individual dedication far beyond the allotted time, and yet almost everyone complained that the session was too short after it finished, which is not surprising because it is impossible to train animation artists in 50 hours. For some reason, professional animation courses for are usually bachelor's or master's degrees of 2, 3 or even 5 years entirely dedicated to Animation. As in the Animation workshops with children and young people, we do not intend to train professionals. Again, the intention was not to fully train teachers in this area, but to help them understand the basic concepts needed to participate in the Workshops in a much more active, relevant, and interventional way, and to be able to better articulate the work with the curricula of their schools.

At the end of the training session, the outcomes were presented to the participants in an outdoor session / get-together at the Casa Museu de Vilar where we had the opportunity to share the difficulties and creative solutions found in this context of working during a pandemic.

Testemunhos Testimonies

“Participar nas oficinas de cinema de animação foi como uma viagem à imaginação, um costurar de histórias, vivências e partilhas para a criação do filme. O Museu, por sua vez, abriu as portas a esse imaginário coletivo através das “engenhocas”, que há pouco mais de um século, nos faz cativos do movimento e das ilusões ótica”.

“Participating in the animation workshops was like a journey into imagination, a sewing of stories, experiences and sharing for the creation of the film. The Museum, in turn, opened the doors to this collective imagination through the “contraptions”, which for slightly over a century, have made us captive of movement and optical illusions”.

Alexandra Nadais

Professora Escola Básica e Secundária Dr. Mário Fonseca – Nogueira Teacher at Elementary and Secondary School Dr Mário Fonseca – Nogueira

Gostei muito de todos os trabalhos, tem técnicas diferentes e muito criativos, com mensagens muito importantes, a nível educativo fazem um bom trabalho. Continuem o bom trabalho!

“I really enjoyed all the work, they have different and very creative techniques, with very important messages, and they do a good job at an educational level. Keep up the good work!”

Patrícia Figueiredo

Departamento do Cinema e do Audiovisual do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA-IP) Department of Cinema and Audiovisual of the Institute of Cinema and Audiovisual (ICA-IP)

Em 2014, colaborei num Workshop sobre cinema de animação. O Abi potenciou inesquecíveis momentos de interação entre todos os alunos (com idades compreendidas entre os 16 e os 17 anos). Consegui motivar todos os alunos, que se entregaram a este projeto com grande dedicação e muito entusiasmo. O resultado final consistiu numa parte do filme “Mural”.

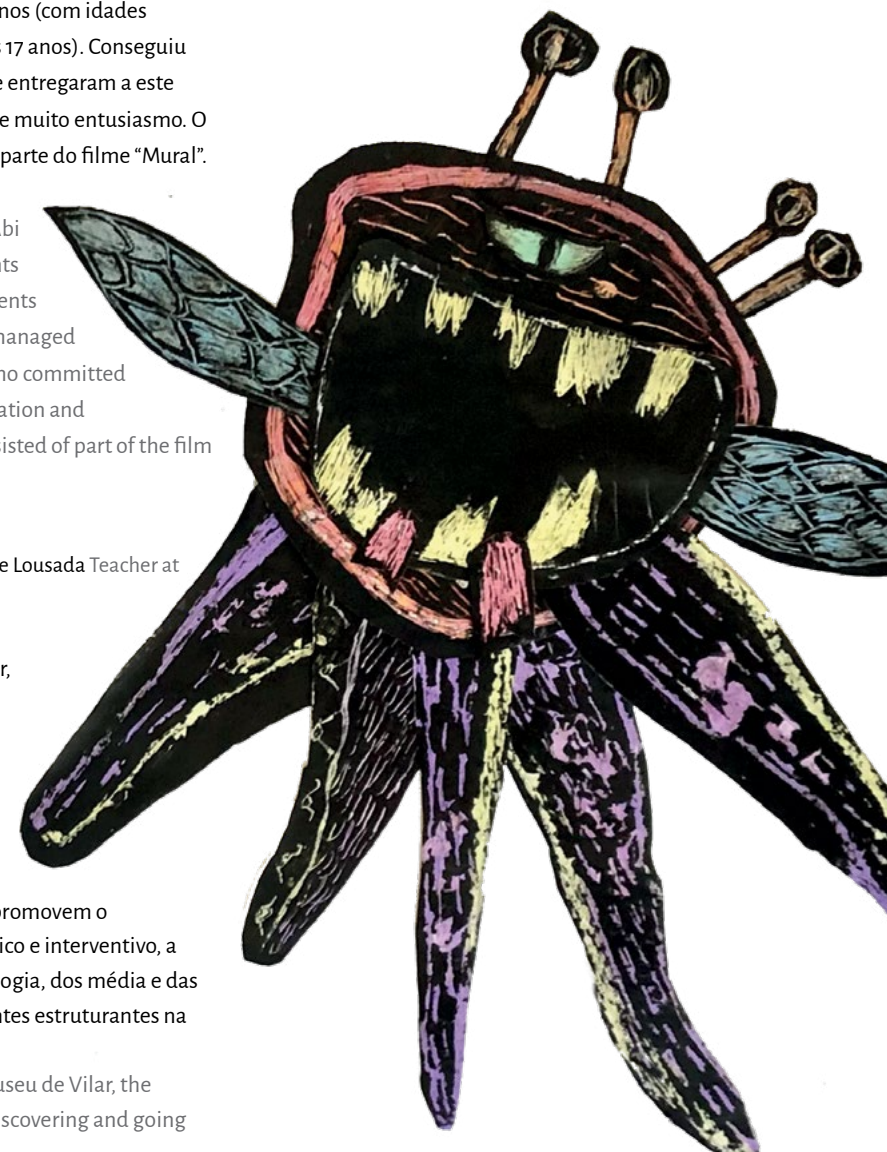
“In 2014, I took part in a Workshop on Animated film. Abi fostered unforgettable moments of interaction between all students (aged between 16 and 17). He managed to motivate all the students, who committed to this project with great dedication and enthusiasm. The outcome consisted of part of the film “Mural”.

Paulo Monteiro

Professor na Escola Secundária de Lousada Teacher at Lousada's Secondary School

“Na visita à Casa Museu de Vilar, os alunos tiveram o privilégio de descobrir e de vivenciar experiências relacionadas com a história do Cinema de Animação. Estas experiências, para além de desenvolverem o sentido estético dos alunos, promovem o questionamento, o espírito crítico e interventivo, a valorização das artes, da tecnologia, dos média e das humanidades como componentes estruturantes na formação do ser humano.”

“During the visit to the Casa Museu de Vilar, the students had the privilege of discovering and going



through experiences related to the history of Animated Film. These experiences, in addition to developing the aesthetic sense of the students, also promote questioning, critical and interventional spirit, the appreciation of the arts, technology, the media and social sciences as structuring components in the upbringing of the human being.”

Arminda Jerónimo

Professora e coordenadora da EB nº2 de Amarante
Professor and coordinator of Elementary school n. 2 in Amarante

“Recordo-me dos olhares atentos e curiosos dos meus alunos quando descobriram, na Casa Museu em Vilar, os objetos, as técnicas e formas de criar e montar pequenos filmes de animação. Os olhares, as descobertas, as questões e as vontades que espreitam a procura do conhecimento resultam também deste contacto e destas “provocações” que levam a contextos que de outra forma não seriam possíveis”

“I remember my students’ attentive and curious looks at the Casa Museu de Vilar when they discovered the objects, the techniques and ways of creating and editing short, animated films. The looks, the discovery, the questions and the desires that boost the search for knowledge also spark from this contact and these “provocations” that lead to situations that would not otherwise be possible”.

Lúcia Tomaz

Professora de Artes Visuais da Escola Secundária de Amarante
Visual Arts Teacher at the Secondary School in Amarante.

“A visita de estudo à casa Museu de Vilar foi uma coisa que gostei muito de fazer pois aprendemos várias coisas sobre a evolução do cinema. Logo ao entrar deparei num objeto muito estranho que era uma espécie de vidro, ou espelho, que tinha a imagem de um ser humano que quando eu me mexia para qualquer lado ele também se mexia. O Sr. Abi Feijó começou logo a mostrar coisas mirabolantes como cadernos pequenos com desenhos que quando ele folheava faziam uma espécie de filme de animação. Mostrou-nos desenhos de um filme da sua mulher, a Regina Pessoa, e meteu-os numa espécie de roda, que quando ele a girava, fazia uma parte do filme e eu gostei muito disso. Ele também mostrou uma espécie de monóculo, que quando olhávamos para alguma coisa, ela multiplicava-se em várias imagens. A minha parte favorita foi um projetor que era utilizado antes do cinema começar. Esse projetor fazia as funções que um projetor atual tem só que mais manualmente. Eu gostei muito desta visita e, se pudesse visitar outra vez, visitaria.”

“The field trip to the Casa Museu de Vilar was something I really enjoyed doing, as we learned several things about the evolution of cinema. As soon as I entered, I came across a very strange object that was a kind of glass, or mirror, which had the image of a human being and that would move whenever I moved. Mr. Abi Feijó soon began to show amazing things, such as small notebooks with drawings that would make a kind of animated film when he leafed through them. He showed us drawings from a film by his wife, Regina Pessoa, and put them in a kind of wheel that when he spun made part of a film and I liked that a lot. He also showed us a kind of monocle that multiplied whatever we looked at into several images. My favourite part was

a projector that was used before cinema started. This projector had the functions that a modern projector has, only more manually. I really enjoyed this visit and if I could visit again I would.”

Guilherme Alves

Aluno da Escola Básica de Lousada Este, 5ºD, Ano letivo 2021_22
Student at East Lousada’s Elementary School, 5th D, School Year 2021_22

“Quem melhor do que o Mágico Abi Feijó para nos explicar a ilusão do movimento? A ilusão do tempo que adorna a história do cinema? Quem melhor do que o próprio guardião do Museu da Casa de Vilar para nos pôr a par da irrefragável e inegável presença do cinema de animação na arte contemporânea? Tanto a história do cinema, como a própria história da casa se afiguraram fascinantes, desde o dinamismo das velhas películas e máquinas, aos cartões de visita criativos dos artistas Regina e Feijó. Descobrimos que não existem limites para a imaginação. E é exatamente daqui que a sétima arte deriva – da transposição das barreiras da mente, da incomensurabilidade da originalidade humana. Assim, esta visita, imensamente enriquecedora, veio alimentar a curiosidade cinematográfica que a professora Elsa depositou em nós e que, daqui em diante, prometemos continuar a cultivar.”

“Who better than the Magician Abi Feijó to explain the illusion of movement? The illusion of time that embellishes the history of cinema? Who better than the guardian of the Casa Museu de Vilar to enlighten us on the irrefragable and undeniable presence of animated film in contemporary art? Both the history of cinema and the history of the house itself were

fascinating, from the dynamism of the old films and machines to the creative business cards of the artists Regina and Feijó. We found out that there are no limits to imagination. And it is precisely from this that the seventh art derives – from overcoming mental barriers, from the incommensurability of human originality. Thus, this immensely enriching visit has come to feed the cinematographic curiosity that Professor Elsa has instilled in us and that, from now on, we promise to continue to nurture.”

Diana Pinto, Ana Félix, Inês Costa, Maria Pinto, David Amorim e João Azevedo

Alunos de Artes Visuais da Escola Secundária de Amarante
Visual Arts students at the Secondary School in Amarante

“A visita à Casa Museu de Vilar foi sobretudo um andar pelo passado e respirar o cinema de animação. Foi como vislumbrar o momento em que o Homem pensa e concretiza, o momento onde tudo é possível.”

“The visit to the Casa Museu de Vilar was mostly a stroll through the past and a breath of animated film. It was like glimpsing the moment when Man thinks and accomplishes, the moment when everything is possible.”

Bárbara Abrunhosa

Aluna de Artes Visuais da Escola Secundária de Amarante
Visual Arts Student at Amarante Secondary School

“Gostei das máquinas antigas, de ver como é que se fazia o cinema. Estas coisas atraem adolescentes como eu. Para nós é muito importante a origem, o porquê e para que servem as coisas.”

“I liked the old machines and understanding how cinema used to be made. These things appeal to teenagers like me. For us, it's very important to know where things come from, why they are there and their use”.

João Machado

Aluno de Educação Inclusiva da Escola Secundária de Amarante
Inclusive Education Student at Amarante Secondary School

“Enquanto Pai e Encarregado de educação, encheu-me de orgulho poder contribuir com “o meu bocadinho” para o desafio proposto pelo professor Jorge Carvalho. Digo desafio, porque é preciso muita coragem e dedicação dos “mentores” deste projeto, neste caso o Abi Feijó e prof. Jorge Carvalho, em trazerem para a escola, a criatividade e exigência inerentes ao cinema de animação. Só quem participa nestes projetos tem o privilégio de experienciar a criatividade e a liberdade das várias formas de expressão existentes, sejam elas de que domínio for! Em conjunto todas se unificam num “plano geral” e o resultado final, desde a conceção, da ideia, até ao momento da apresentação do projeto, há uma panóplia de acontecimentos, momentos vividos, experiências, trabalho em equipa, etc. Fica, no fundo, uma nova abordagem de conhecimento técnico-teórico desta disciplina, que pode abrir novos horizontes aos alunos. Para mim, foi gratificante ter recebido e ajudado os alunos na conceção e gravação da banda sonora do filme “Perfeito”. Em síntese: toda a banda sonora foi gravada de uma forma acústica, com

alguns instrumentos cedidos gentilmente pela escola EB 23 de Caíde Rei através do professor Jorge Carvalho. Os alunos tiveram a oportunidade de perceber as técnicas usadas para gravação, edição e masterização relacionadas com cada instrumento. O mérito foi todo deles!

“As a parent, I was proud to somewhat contribute to the challenge proposed by teacher Jorge Carvalho. I say challenge, because it takes a lot of courage and dedication from the “mentors” of this project, in this case Abi Feijó and teacher Jorge Carvalho, to bring the creativity and demands of animated film to school. Only those who participate in these projects have the privilege of experiencing the creativity and freedom of the various present forms of expression, whatever they may be. Together they all unite in a “general plan” and the outcome, from the conception of the idea to the moment of project presentation, there is a panoply of events, lived moments, experiences, teamwork, etc. Basically, there is a new approach to technical-theoretical knowledge of this subject, which can open new horizons to students. For me, it was gratifying to receive and help the students in the design and recording of the soundtrack of the film “Perfeito” (Perfect). In summary, the entire soundtrack was recorded acoustically, with some instruments kindly provided by the Caide de Rei school through teacher Jorge Carvalho. The students had the opportunity to understand the techniques used for recording, editing and mastering related to each instrument. The merit was all theirs!

Miguel Soares

Encarregado de Educação EB 23 Lousada Este Parent/
Guardian at Elementary school 2,3 East Lousada.





2.- A peine est-il débarqué qu'il est entouré d'ennemis



1. - Marius, avide d'aventures, débarque en Afrique.



ABI FEIJÓ

Realizador, Produtor, Professor de Cinema de Animação e Diretor da Casa Museu de Vilar. Comendador da Ordem do Infante Dom Henrique. Licenciatura nas Belas Artes do Porto. Estágio no National Film Board do Canadá, onde realiza o seu primeiro filme. Fundador da Filmógrafo, da Casa da Animação, da Ciclope Filmes e da Casa Museu de Vilar. Realizador: Oh que Calma, A Noite saiu à Rua, Os Salteadores, Fado Lusitano, Clandestino e Nossa Senhora da Apresentação. Produtor: A Noite, História Trágica com Final Feliz, Kali o Pequeno Vampiro e Tio Tomás a Contabilidade dos Dias de Regina Pessoa, Interstícios de Marina Estela Graça, Amélia & Duarte de Alice Guimarães e Mónica Santos, Ride de Paul Bush e Altötting de Andreas Hykade. Orienta workshops de Cinema de Animação em Portugal, Espanha, França, Itália, Israel, Escócia, Polónia, Brasil, México, Líbano, China e Bulgária. Professor: UCP, ESAP, Tainan National University of the Arts (Taiwan), ESAG Guimarães, UALG, BAU (Catalunha) e ALBA (Líbano). Presidente da ASIFA e Vice Presidente do ASIFA Workshop Group.

Hoje dirige a Casa Museu de Vilar, orienta inúmeros workshops para crianças e jovens e apresenta espetáculos de Lanterna Mágica e, mais recentemente, de Teatro Óptico e a Ciclope Filmes onde produz: Virgem Fandango de Marcy Page e As Caras da Mãe, da Regina Pessoa.



Animation Director, Producer, Teacher and Director of the Casa Museu de Vilar (Animation Museum). Commander of the Order of Infante Dom Henrique. Licence in Fine Arts by the Oporto Art School, Internship at the National Film Board of Canada, where he directs his first film. Founder of: Filmógrafo (Oporto Animation Studio), Casa da Animação (The Animation House), Ciclope Filmes and the Casa Museu de Vilar. Animation Director : Oh que Calma (How Calm it is - 1985), Time of Darkness (1987), The Outlaws (1993), Fado Lusitano (1995), Stowaway (2000) and co-directs with Laura Gonçalves, Alice Guimarães and Daniela Duarte Our Lady of Presentation (2015). Animation Producer: The Night, Tragic Story with Happy Ending, Kali the Little Vampire and Uncle Thomas Accounting for the Days, 4 films by Regina Pessoa, Interstices by Marina Graça, Amelia & Duarte by Alice Guimarães and Mónica Santos, Ride by Paul Bush and Altötting by Andreas Hykade. Animation Workshop Leader in many countries: Portugal, Spain, France, Italy, Israel, Scotland, Poland, Brasil, Mexico, Lebanon and China. Animation Teacher: Catholic University of Oporto, ESAG (Art School of Guimarães), University of Algarve (Portugal), The Tainan University of the Arts (Taiwan), BAU (Barcelona - Spain) and ALBA (Lebanese Art School - Beirut, Lebanon). ASIFA (the International Association of Animated Film) President (2000~2002) and ASIFA Workshop Group Vice President. Today he directs the Casa Museu de Vilar and Ciclope Filmes where he produces: Virgin Fandango by Marcy Page and Mother's Faces by Regina Pessoa, leads several Children and Youngsters Animation Workshops and presents Magic Lantern Shows and the Optical Theatre.



