



JOVENS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

REFLEXÕES

Animagoria

NOTA INTRODUTÓRIA

| | |
|---|-----------|
| LEONOR SOARES | 7 |
| DÉBORA RODRIGUES, JOANA FLAUZINO, VANESSA SANTOS | 11 |
| JOÃO GONZALEZ | 15 |
| VERONICA SOLOMON | 19 |
| ELMANO DIOGO | 25 |
| MARIA TRIGO TEIXEIRA | 29 |
| LAURA PIRES, MARTA RIBEIRO | 33 |
| SAM MARQUES | 37 |
| JOÃO MONTEIRO, LUÍS VITAL | 39 |

* * *

EQUIPA Clara Rodrigues Pires, Maria Carolina Afonso, Rafaela Ambrozio Pires, Tiago Baioa de Sousa **Direção Artística** Catarina Calvinho Gil **Cartaz** Leonor Soares **Coordenação** Francisco Gil, Paulo Alves, Sandra Santos

Email festival@animagoria.com

ISBN: 978-989-99273-5-3 **Depósito Legal:** 501518/22 **doi:** 10/hzz7

www.animagoria.com



NOTA INTRODUTÓRIA

A ideia da criação da mostra de animação ANIMAGORIA surgiu alicerçada em 3 pilares basilares: **perspetiva jovem, ativismo e interdisciplinaridade**. Na sua primeira edição, a mostra realizou-se na Universidade do Algarve a 25 de maio de 2022, sob o tema “identidade”, tendo sido exibidas 10 curtas de jovens autores/as:

“Lugar em Parte Nenhuma” (2016) de Bárbara Oliveira e João Rodrigues
“Sentir-me” (2019) de Débora Rodrigues, Joana Flauzino e Vanessa Santos
“The Voyager” (2017) de João Gonzalez
“Ouch!” (2021) de Carolina Nunes
“Love Me, Fear Me” (2017) de Verónica Solomon
“Dandedog” (2020) de Elmano Diogo
“Inside Me” (2019) de Maria Trigo Teixeira
“Ímpar” (2021) de Marta Ribeiro, Laura Equi e Laura Pires
“In the Middle of Nowhere” (2021) de Sam Marques
“Ode à Infância” (2019) de João Monteiro e Luís Vital

Através dos temas social e politicamente pertinentes lançados pelas curtas-metragens exibidas, a ANIMAGORIA procurou incentivar ao pensamento e reflexão sobre a imagem animada como uma forma de arte capaz de comunicar com e sobre o mundo, um meio de resistência, um berço de respeito pela diversidade. Nesse âmbito, e como complemento à mostra, lançámos algumas questões aos realizadores/as sobre os seus processos de criação, as influências e o seu envolvimento nas cenas artísticas atuais, da qual resultou esta publicação. Uma publicação com a qual se pretende contribuir para a visibilidade de jovens autores, abrir espaço à sua voz e destacar os seus trabalhos como forma de reflexão sobre o cinema de animação em particular e a arte em geral.



Leonor Soares

Instituto Politécnico de Portalegre

Ilustradora do cartaz da 1ª edição da ANIMAGORIA

Quais as grandes influências na tua prática artística como ilustradora?

Se tiver de escolher pelo menos um artista que me tenha influenciado constantemente ao longo dos anos, teria de dizer o Van Gogh. Há sempre algo novo a aprender quando vejo um dos quadros dele. Mas honestamente, raramente vou procurar influências para o que faço - tenho de melhorar esta parte do processo -, embora esteja sempre a ver coisas novas dos artistas que sigo nas redes sociais, o que se chamar significa que estou sempre a ver coisas que vão inspirar diretamente o meu trabalho... O que sim, acaba por influenciar diretamente a forma como desenho. Pelo menos por enquanto não é minha intenção ter um estilo definido, mas sinto que está sempre a mudar, e é provavelmente por causa disso - por exemplo, durante muito tempo estive mais interessada no desenho digital, especificamente estudos de paisagens, e depois redescobri o desenho tradicional quando comecei a ver mais artistas de pintura a óleo, a tentar simular as técnicas desse meio, e agora voltei a pegar no diário gráfico.

Como foi o processo de criação do cartaz?

O tema da festa é “Identidade”, por isso no início do processo batalhei muito com a forma de o representar – de que forma é que podia mostrar várias personalidades? Então comecei por tentar composições com diferentes objetos, atividades, até que decidimos o tema dos sapatos, que acho que não é algo que se veja muito neste tema. E aí comecei com estudos de composição e cor, onde a ideia era arranjar várias formas de compor os sapatos, sem grande detalhe, só as formas básicas. Confesso que é a minha parte favorita! Adoro ver as miniaturas com as várias possibilidades de cor todas juntas. Depois de escolhermos uma das opções, veio o desenho final, com o desenho dos pés/sapatos já com detalhe, e acho que foi a parte mais difícil - encontrar o equilíbrio na composição. Ajustei imenso, mas é fantástico quando chegamos a um ponto em que todos os elementos funcionam. E depois as cores, outra vez! No início tinha muito mais tons de azul, mais monocromático, e depois decidimos que não esta-

va a funcionar, precisávamos de mais luz e textura, que também foi uma fase de muita tentativa e erro. No fundo, para mim, a melhor no desenho é a experimentação que acontece em todas as fases, ver todas as possibilidades e chegar à que funciona melhor para o projeto.

Fala-nos sobre o teu trabalho.

Tinha dito ali para cima que pelo menos por agora não tento ter um estilo definido – por isso para já o meu objetivo é explorar mais, e ver no que dá. Sou um bocadinho terrível a analisar o meu próprio trabalho, mas consigo ver as mudanças que tive com o passar do tempo; por exemplo, como antes de começar a trabalhar em desenho, desenhava para mim praticamente todos os dias e na maior parte dos meus tempos livres, e agora que o ato de desenhar é em parte para trabalho, encontro outras coisas para fazer quando não estou a trabalhar. Por isso quando quero desenhar para mim não estou a pôr muita pressão no que estou a fazer, e muito do que tenho feito ultimamente são estudos. O que adoro, mas é fantástico quando consigo ter motivação para algo não observacional, que sinto que requer mais esforço. Também o que desenho vai mudando com o tempo, antes estava mais interessada em personagens e, assim que comecei a trabalhar em cenários, também comecei a preferir desenhar paisagens. No máximo, gosto que consigam identificar a minha mão no desenho, mas fora isso, não me quero cingir a desenhar só uma coisa de certa forma.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

Adoro falar sobre isto – falando especificamente de pintura - de como acho que houve uma linha de evolução muito clara na história da arte, desde o processo de tentar alcançar o realismo, que durou séculos. Toda uma progressão até termos pinturas muito reais, quase fotografias, e depois percebemos que ainda existem muito mais coisas para explorar. E vamos continuando nesse caminho, a brincar com as diferentes formas de representar um objeto, até que também, simplesmente, não temos de representar nada. O que resulta na arte abstrata, que parece um ponto final nesta evolução da forma de pensar. E assim chegamos à fase em que estamos, onde cada um pode pegar em todas estas formas diferentes de fazer arte e escolher o caminho que mais gosta. Podemos representar algo, podemos não representar, podemos dizer algo e podemos até não dizer. E provavelmente será assim que descrevo a arte contemporânea, pela quantidade de possibilidades que temos agora, limitadas apenas pelos meios que escolhemos.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Não acho que o nosso país dê grande valor às artes; por exemplo na animação e cinema no geral, o tema já muito foi falado sobre os filmes que fazemos estarem cingidos ao circuito de festivais, de competição uns com os outros. Festivais esses que também sinto que são maioritaria-

mente frequentados apenas pelas pessoas que trabalham nestes meios, faltando interesse do público geral. O que também influencia a quantidade de filmes que conseguem ser produzidos na quantidade limitada de apoios financeiros. Mesmo assim, continuamos a ter trabalho de muita qualidade a ser produzido nacionalmente, que pode eventualmente levar ao aumento do interesse na área artística.

O que gostas e o que não gostas no mundo da arte/ilustração?

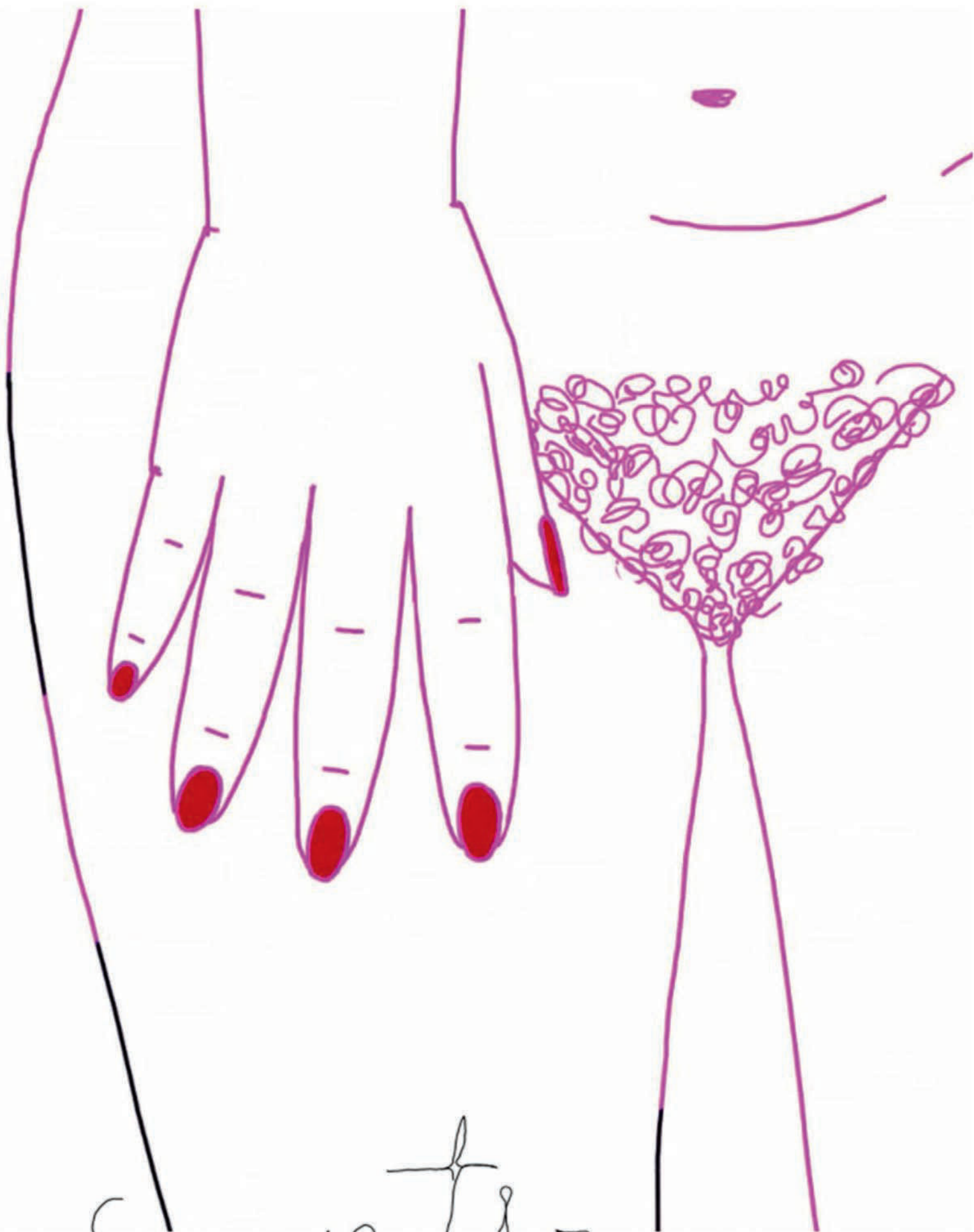
Gosto muito da exploração, a vontade de fazer coisas novas. Saber que temos todos algo que aprender uns com os outros. Quando não existe muita separação de artistas de renome e pessoas ainda a começar no seu trabalho. Normalmente existe sempre muita abertura, de falarmos todos uns com os outros como iguais, e nos inspirarmos com o trabalho de cada um. O que também me leva ao que não gosto – quando, em contraste, vemos muito ego. Não gosto quando se nota cla-

ramente aquele pensamento altivo, de “o meu é melhor que o teu” ... Claro que tenho tipos de arte e temas que prefiro, e é inevitável às vezes cairmos neste tipo de pensamentos, mas sei que o que prefiro não vai ser necessariamente melhor que o que não gosto tanto.

Quais são os teus planos para o futuro?

Tenho-me debatido imenso com isto! Percebo agora que não sou muito de fazer planos concretos - eu digo que gosto de ser levada com o tempo, o que pode ser contraprodutivo, porque também significa que sou muito inconsistente... Mas gosto de ir encontrando novos desafios. Não sei onde vou estar sequer daqui a um mês, muito menos um ano, no mínimo sei que quero continuar a experimentar técnicas e formatos diferentes. Espero que esteja no meu futuro fazer livros ilustrados, ou o color script de um filme, mas acho que desde que me continue a divertir com o que faço, é esse o caminho. ■





Sentiment

Débora Rodrigues Joana Flauzino Vanessa Santos

Instituto Politécnico de Portalegre

Quais as grandes influências na vossa prática artística como cineastas?

As nossas influências eram mais passadas pelos nossos professores, os seus trabalhos e as suas influências pessoais. Também nos sentimos influenciadas pelos tipos de trabalhos que realizávamos, materiais que usávamos ao longo do curso e artistas que nos eram mostrados para a realização dos projetos. Tínhamos diversas atividades pedagógicas em que íamos desenhar para o exterior: como para um celeiro, para o jardim zoológico, para as ruas de Portalegre... Todas essas atividades traziam-nos novas perspetivas, obrigavam-nos a sair da rotina e da nossa zona de conforto. Atualmente, somos nós que procuramos artistas, seja por algo que encontramos na internet e nos inspire, seja através de filmes e animações, ilustrações, desenhos e fotografias. Também nos inspiramos por situações do quotidiano, em que mesmo não procurando nada, algo acontece que nos leva a criar histórias ou a ter uma ideia vívida na mente que desenvolvemos em algo mais.

Como é o vosso processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

O nosso processo de criação no filme “Sentir-me” começou por discutir ideias sobre o tema que os professores lançaram, a seguir fizemos a pesquisa do tema em que nos focámos e depois procurámos por referências e inspiração tanto ao nível de história como de grafismo. Começámos por fazer o primeiro rascunho da história que sofreu alterações e evoluiu até ao final do processo de criação, com a ajuda do feedback que recebemos dos professores e colegas durante os diversos *Pitchings* que apresentámos ao longo do semestre. Com base nas primeiras ideias começámos a esboçar a expressão gráfica do filme. Depois passámos para a construção do *storyboard*, seguido pelo *animatic*, onde recebemos ajuda na parte da sonoplastia pelo sonoplasta Tomás Almeida que fez a captação, montagem e edição do som, com base na troca de ideias durante o processo. O estudo de cores foi evoluindo quando começámos a fazer os pri-

meiros testes de animação, sofrendo sempre alterações até ao fim. De seguida, começámos o processo de animação 2D no programa *TVPaint*, dividindo os planos entre as três. Por fim, realizámos a montagem e a edição final, no qual trocámos a ordem de alguns planos, alterando assim a forma como a história é contada.

Falem-nos mais sobre a vossa curta “Sentir-me”.

Este projeto teve início com uma dinamização por parte dos nossos professores em realizar um *Workshop* com o orador Virgílio Almeida, onde lançou a proposta de o projeto final de curso ser a criação de uma história em que duas personagens discutem à volta de uma mesa. Após pensarmos sobre o tema decidimos que a mesa seria um corpo que aprisionaria as duas personagens distintas, criando o conflito interno. Pesquisamos sobre o tema que escolhemos através de filmes, livros, de um *reality show* e até de uma entrevista que realizamos pessoalmente. Criamos o cartaz, o que nos ajudou com as cores e o título, num workshop de serigrafia dado pelo artista Miguel Rocha que foi dinamizado pela escola. No final do filme apresentamos a curta a uma instituição LGBTQ+, em que recebemos o apoio da associação ILGA Portugal, onde mais tarde realizamos uma mostra do filme e tivemos uma conversa com os membros da associação e com os espetadores. Ao nível de percurso cinematográfico o filme teve algum reconhecimento, tanto nacional como internacional, ganhando três prémios, na *Festa Mundial da Animação 2018*, na *Monstra 2019* e no *PortoFemme 2020*, e entrando em outros variados festivais.

Na vossa opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

A arte na cultura contemporânea é, para nós, um pouco de tudo o que nos rodeia. Passando por filmes, museus, ilustrações, fotografias, esculturas, música, literatura, dança, pintura... Tudo o que nos ajuda a fugir da realidade, ou, por oposição, a criticá-la. Tudo está englobado na arte, dependendo da forma como a vemos. Desde os tempos primórdios, que a arte é uma forma de expressão e reflexão da sociedade. Arte é o que nos inspira. Podemos encontrar arte nos pequenos momentos como em convívios, em encontros para desenhar com amigos, em festivais e eventos... É também a partilha de momentos culturais e sociais entre as pessoas nas quais nos envolvemos e também nos inspiramos.

Como descreveriam a cultura artística na vossa área geográfica?

Vivendo as três em regiões diferentes, chegámos ao consenso que as atividades culturais e artísticas são pouco ou mal divulgadas. Através de poucos cartazes, mais nas zonas centrais das regiões ou pela internet, mas não existe uma divulgação consistente que chegue ao público geral. Nas diferentes regiões, existem vários eventos como teatros, concertos, cinemas, festivais... Estes eventos são direcionados ao público da região fazendo com que seja necessário viajar pelo país para ver certos eventos específicos.

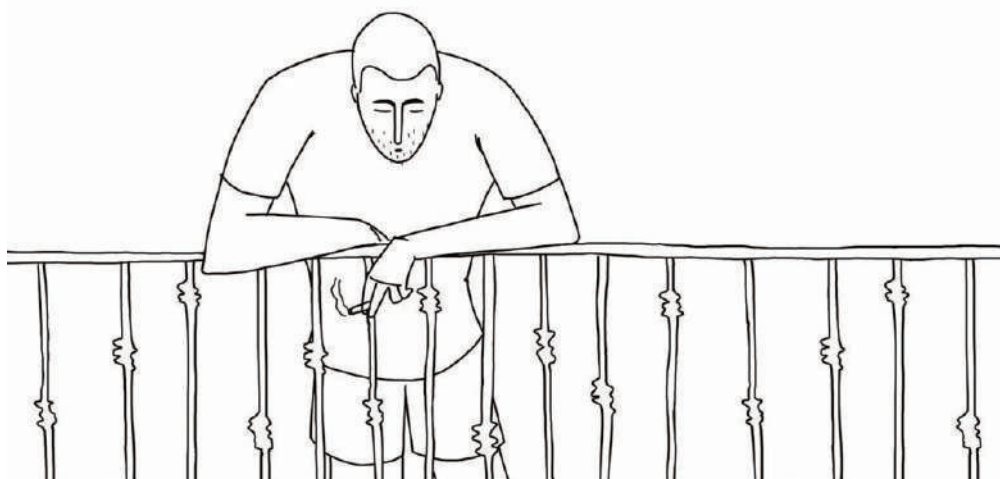
Do que é que vocês gostam e não gostam no mundo da arte/cinema?

Com consciência de que crescemos enquanto pessoas, que os nossos interesses também evoluem e que tudo à nossa volta muda, acei-

tamos que isso poderá trazer-nos diferentes perspectivas. Uma opinião que tínhamos no passado pode diferir no presente e no futuro. Apreciamos que o mundo da arte e do cinema em Portugal é o seu pequeno nicho, todos se conhecem e isso acaba por contribuir para as entreajudas e possibilita a conexão entre as pessoas desta área, dando-lhes oportunidades de criar ligações que se podem refletir numa colaboração futura. No caso específico do cinema de animação, a maioria das pessoas imediatamente pensa ou leva para o lado infantil, dando pouca credibilidade ao nosso trabalho e não percebendo a dificuldade e complexidade que é o processo de animar, tal como criar e passar aos outros uma história. Gostaríamos também que houvesse mais espaços físicos para exibição e visualização de filmes e curtas de autor e pequenas produções, fora os eventos e festivais. Sentimos a falta de um espaço onde possa haver o tempo para encontros de amigos para ver filmes e curtas e discutir sobre os mesmos, durante todo o ano. Apesar de termos achado alguns pontos em comum, esta é uma pergunta complicada para responder em conjunto, pois os gostos diferem de pessoa para pessoa.

Quais são os vossos planos para o futuro?

No final do curso concentrámo-nos em sobreviver ao início do mercado de trabalho, pois estávamos nervosas em mostrar-nos e às nossas capacidades a pessoas que já têm anos de experiência sobre algo que estávamos agora a iniciar. Apesar de três opiniões díspares, todas concordámos no ponto de experienciar coisas novas, mesmo não sendo relacionadas com a animação ou o cinema, experimentar coisas que nos despertem curiosidade e nos façam ter experiências em que possamos crescer enquanto pessoas e profissionais. Sentimos que também ainda estamos à procura do que nos realiza profissionalmente, estamos à descoberta no que queremos trabalhar quer seja dentro ou fora da área. O que tem de bom trabalhar na indústria do cinema e da animação é a possibilidade de trabalharmos em vários projetos durante o ano, dando-nos a oportunidade de experimentar mais coisas novas na área. Alguns dos nossos objetivos passam por realizar curtas, experimentar banda desenhada, participar em residências artísticas, escrever e ilustrar livros e realizar e produzir videocliques. No fundo, não sabemos bem o que nos espera o futuro, mas continuamos a tentar alcançar os nossos sonhos. ■





João Gonzalez

Politécnico do Porto

Quais as grandes influências na tua prática artística como cineasta?

Sinto que os artistas que mais me impulsionaram para seguir animação quando estava a começar (na altura do *The Voyager*) foram outros realizadores jovens de curtas autorais como Alex Grigg, Kunio Kato, Dave Prosser ou Frederick Siegel. Ao longo do tempo tenho tentado cada vez mais ir em busca de um estilo mais pessoal e distinto, fugindo, portanto, às referências que acabei de mencionar. No entanto, o estilo de qualquer realizador / animador é inconscientemente influenciado por tudo o que já viu e experienciou na vida.

Como é o teu processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

Todos os meus filmes até ao momento partem de uma "imagem" ou cenário que me vem à cabeça, ou antes de adormecer, em sonhos, ou mesmo durante o dia. O que se segue é uma espécie de "exploração" dessa realidade através de

desenhos e escrita. Quando sinto que tenho um espaço que me toca de alguma forma, sirvo-me dele para ganhar inspiração para as narrativas dos meus filmes, que acabam naturalmente por cobrir tópicos que me são pessoais (como é o caso do "The Voyager" que fala de agorafobia, algo que experienciei quando era mais novo, ou o "Nestor" que fala de OCD).

Fala-nos mais sobre a tua curta "The Voyager".

O *The Voyager* foi a minha primeira experiência no campo de animação 2D frame-a-frame. Foi feito como projeto final no terceiro ano da minha licenciatura, numa altura da minha vida em que não tinha ainda decidido que queria seguir animação, estando mais virado para seguir Piano após concluir o curso. É um filme com bastantes falhas e limitações técnicas (técnica que não possuía na altura), mas será sempre um dos filmes mais importantes para o meu crescimento como realizador. Por um lado, acho que foi benéfico para mim ter feito este filme ainda sem





ter bases de animação 2D na altura, porque me obrigou a focar em questões como a própria realização, estética e edição do filme, de forma a "mascarar" a falta de animação presente no filme. Dois anos depois fiz o meu segundo filme, "Nestor", onde já pude aplicar os conhecimentos no campo de animação que adquiri, entretanto, juntando também o que aprendi no campo de realização com "The Voyager". Por essa razão, acho que o "Nestor" acabou por ser um filme bastante mais compacto e bem sucedido.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

Algo precioso e imprescindível ao crescimento de qualquer indivíduo como ser humano, presente nas mais variadas formas.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Mudei-me recentemente de Londres e ainda não estou 100% a par do panorama artístico da minha área geográfica. Mas

sei que, falando mais precisamente do campo da animação, temos alguns dos melhores realizadores e animadores de Portugal (e do mundo) estabelecidos na zona Norte do país. Não são só incrivelmente talentosos, mas muito acessíveis como pessoas.

O que gostas e o que não gostas no mundo da arte/cinema?

Gosto da liberdade infinita que o cinema oferece, e do jogo das diversas áreas artísticas presentes num filme, com o intuito de criar algo diferente e único.

Quais são os teus planos para o futuro?

Os meus planos de futuro, de momento, são descansar, viajar e acompanhar o meu novo filme "Ice Merchants" no seu percurso por festivais este ano, que se inicia já em maio no Festival de Cannes. Pretendo também continuar a desenvolver algumas das ideias que tenho e, se tudo correr bem, começar a produção de um filme novo para o ano. ■



Veronica Solomon

Filmuniversity Babelsberg KONRAD WOLF

What are the major influences on your artistic practice as a filmmaker?

That is a difficult question - inspiration in practice: I guess it's somewhere between Hayao Miyazaki, because I've seen a documentary on how he makes his films without having everything perfectly planned from the start and the Can-Can-Club Studio in Buenos Aires where I did an internship and really loved the atmosphere and the people there.

What is your creative process like when making a film/animation piece?

I think I'm a bit chaotic. I do not seem to be able to plan my production thoroughly. I know what I want to say with my work, but not really how to express it. So it ends up to be a trial-and-error process up to the end. That's why I mostly work alone. I don't think it would be fair to put anybody else through it. I've been working for other people and I hate it when the director doesn't have the things figured out and is telling the animators: "nice, but I don't know if this is what I want so do it again"... I only do this to myself.

Quais as grandes influências na tua prática artística como cineasta?

Esta é uma questão difícil - inspiração na prática: Acho que é algures entre Hayao Miyazaki, porque vi um documentário sobre como ele faz os seus filmes sem ter tudo perfeitamente planeado desde o início e o Estúdio Can-Can-Club em Buenos Aires, onde fiz um estágio e adorei realmente a atmosfera e as pessoas de lá.

Como é o teu processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

Acho que sou um pouco caótica. Não pareço ser capaz de planear a minha produção a fundo. Sei o que quero dizer com o meu trabalho, mas não sei realmente como o expressar. Portanto, acaba por ser um processo de tentativa e erro até ao fim. É por isso que trabalho principalmente sozinha. Penso que não seria justo fazer passar mais ninguém por ela. Tenho trabalhado para outras pessoas e odeio quando o realizador não tem as coisas resolvidas e está a dizer aos animadores: "está bom, mas não sei se é isto que eu quero, por isso faça-o de novo"... Só faço isso a mim própria.

Tell us more about your short film “Love Me, Fear Me”.

LMFM was my graduation film and it was that kind of a process. I am a trained 2D animator and It would have made more sense to do a drawn animation film. But the subject I chose asked for something else. So I tapped into my experience as a ceramist, from my previous studies, and sort of reinvented clay-mation, learning by doing. Everybody thought I'm making a big mistake and I have impossible to reach goals, also because I shot in Stereo 3D and nobody in the school, not even in the whole german animation community knew how to do that.

In your opinion, what does art mean in contemporary culture?

I don't know much about art - real art. I've been in an art high school since the 5th grade, then an art academy, then two film universities... I can tell what wanna-be art is, that I've seen a lot, but real art? not really. You know, the all consuming calling, that makes everything else in life irrelevant - it's very rare these days. I think the term "art" is completely washed out in the contemporary culture. Take for example the title: "pick-up artist" :D

Fala-nos mais sobre a tua curta “Love Me, Fear Me”.

LMFM foi o meu filme de formatura e foi esse o tipo de processo. Sou uma animadora formada em 2D e teria feito mais sentido fazer um filme de animação desenhado. Mas o assunto que escolhi pediu-me outra coisa. Por isso, aproveitei a minha experiência como ceramista, dos meus estudos anteriores, e com uma espécie de argila reinventada, fui aprendendo fazendo. Todos pensavam que estava a cometer um grande erro e que era impossível atingir objetivos, também porque filmei em Stereo 3D e ninguém na escola, nem mesmo em toda a comunidade de animação alemã sabia como fazer isso.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

Eu não sei muito sobre arte - arte real. Andei numa escola secundária de arte desde o 5º ano, depois numa academia de arte, depois em duas universidades de cinema. Posso dizer o que é arte, que já vi muita coisa, mas arte real? Não, realmente. Sabes, a vocação consumista, que torna tudo o resto na vida irrelevante - é muito estranho hoje em dia. Penso que o termo "arte" está completamente banhado na cultura contemporânea. Veja-se, por exemplo, o título: "artista de pick-up" :D



How would you describe the art culture in your geographical area?

I think I just did. I think art and culture is for years no longer connected to the geographical area. From my own experience: I am a Romanian jewish filmmaker living in Berlin. But my "Art" if I may call it like that is not German, Romanian or Jewish, my influences, as I said, come from all over: from Japan to Argentina. I think people have to try hard to create works that reflect their regional identity, it doesn't come naturally anymore, since the internet, globalization and so on.

What do you like and dislike about the art/cinema world?

Oh, I'm not really part of these worlds... There are a few short film authors that are part of those worlds, but I am not. I can only talk as a consumer. And I am a very estranged consumer as mother of a 4-year-old after 2 years of pandemic. I can only say Netflix has surpassed my expectations and: "Streaming is not going to kill the cinema stars" I hope I'll soon get to go into theaters again and what I definitely don't like: NFTs !!! I think they are bad for the art world and for the environment.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Penso que a arte e a cultura já há anos que não está ligada à área geográfica. A partir da minha própria experiência: Sou uma cineasta judia romena que vive em Berlim. Mas a minha "Arte", se assim lhe posso chamar, não é alemã, romena ou judia, as minhas influências, como disse, vêm de todo o lado: do Japão à Argentina. Penso que as pessoas têm de se esforçar para criar obras que reflitam a sua identidade regional, já que não surge naturalmente, com a Internet, globalização e assim por diante.

O que gostas e o que não gostas no mundo da arte/cinema?

Oh, eu não faço realmente parte destes mundos... Há alguns autores de curtas metragens que fazem parte desses mundos, mas eu não faço. Só posso falar como consumidora. E eu sou uma consumidora muito distante como mãe de uma criança de 4 anos, após 2 anos de pandemia. Só posso dizer que a Netflix superou as minhas expectativas e: "O *streaming* não vai matar as estrelas de cinema" espero em breve voltar a entrar nos cinemas e aquilo de que definitivamente não gosto: NFTs!!! Penso que são más para o mundo da arte e para o ambiente.

What are your plans for the future?

I don't make plans anymore. With the pandemic and now the spectre of nuclear war, I can only plan one day at the time. I have hopes for the future: I hope I'll get to see my son grow up, I hope I'll have my loved ones around for a while still, I hope I'll get to do more films. ■

Quais são os teus planos para o futuro?

Eu já não faço planos. Com a pandemia e agora o espectro da guerra nuclear, só posso planear um dia de cada vez. Tenho esperanças para o futuro: Espero poder ver o meu filho crescer, espero ainda ter os meus entes queridos por perto durante algum tempo, espero poder fazer mais filmes. ■





Elmano Diogo

Universidade Lusófona, Lisboa

Quais as grandes influências na tua prática artística como cineasta?

Inicialmente, uma das maiores influências que tinha em mente foi o *Studio Ghibli*, pois os filmes a que assisti durante a minha infância me encantaram imenso e inspiravam-me completamente, tanto pela beleza gráfica como pelas histórias em si. Um dos filmes que mais me inspirou foi *Princess Mononoke*, tendo sido o primeiro filme do *Studio Ghibli* que assisti ainda em criança, e que criou o bichinho em querer criar histórias que pudessem criar emoções da mesma forma que este filme e outros assim criaram em mim. Quando estudei animação na Universidade Lusófona adicionaram-se outras influências também, como Pedro Serrazina e José Miguel Ribeiro, tendo sido aluno dos mesmos durante o tempo que lá estudei, abrindo os meus horizontes, que até então estavam focados em anime.

Como é o teu processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

Eu ainda estou à procura de uma resposta exata sobre o meu processo de criação, pois na produção de cada filme aprendo novas

técnicas, novas abordagens, novos métodos de trabalho, entre muitas outras coisas, então vou evoluindo aos poucos e alterando o meu processo a cada vez que inicio um novo projeto, principalmente o início. Atualmente, começo por pensar em algo sobre o qual quero falar/mostrar, uma sensação, uma mensagem, um momento, algo que me inspire e que eu sinta que quero partilhar com outras pessoas. Abro o meu baú figurativo de ideias e vejo quais dos fragmentos que tenho guardado entra dentro do que eu tenho em mente, e a partir daí começo também a construir uma ideia melhor sobre o que quero falar, a criar os “porquês” destas ideias e que mensagem quero passar para o espetador. Após isto começo um processo de pesquisa sobre o tema e os fragmentos que escolhi de forma a poder responder às questões que criei, para poder perceber melhor estes temas, e perceber que caminhos estou a seguir e se esses caminhos são os que me ajudarão a transmitir a ideia. Quando tenho certezas sobre o tema, começo o processo de *thumbnailing* que me permite ver de uma forma mais simples e rápida o projeto, e caso necessário posso alterar ou reordenar rapidamente planos ou cenas já que também não

existe grande apego aos pequenos desenhos até então. Depois passo para storyboard com desenhos mais detalhados e continuo a reordenar ou alterar planos e cenas conforme o filme necessitar até então. Também neste estado começo já a juntar tudo e a colocar num *animatic* inicial para poder determinar mais facilmente os tempos do filme e ter uma melhor percepção do filme. Também durante este estado já tenho alguns *concepts* e alguma experimentação de técnicas e grafismo, como também alguns testes técnicos e de animação. Após estar satisfeito com o *animatic*, separo os planos e cenas e a partir daqui aplico as técnicas e grafismos escolhidos durante o resto da produção final. Claro que em todos os projetos existem dezenas de imprevistos, em que várias coisas se alteram do que mencionei, mas em relação à minha experiência atual, diria que este é o meu processo por defeito.

Fala-nos mais sobre a curta “Dandedog”.

O *Dandedog* começou no fim de uma viagem de dois meses por Portugal, que passou por luto e introspeção. Após a morte do meu cão, decidi fazer uma viagem por algumas partes do país em busca de um tema para o filme de graduação como também para poder ultrapassar a dor de perder alguém que me fora querido durante anos. Quando essa viagem estava a acabar, percebi que a jornada do *Dandedog* estava a começar, e senti o desejo de querer partilhar um pouco de mim, dessa perda, e do ultrapassar da mesma através de uma viagem. Após o quebrar

do peito da personagem principal debaixo de água, eu quis demonstrar uma cura lenta no vazio do peito, que seria curada nesta viagem, não por visitar algum lugar em específico, mas por curar aos poucos a cada passo dado, ao conectar-se com a natureza, ao aceitar os acontecimentos e seguir em frente com gratidão pela existência destes sentimentos fortes por alguém.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

Segundo o que assisti nestes últimos anos, acredito que a arte, principalmente na animação, atualmente transmite grandes mensagens relacionadas com autodescobrimento, introspeção, consciencialização sobre o nosso mundo e as pessoas que o habitam, algo que atualmente necessitamos para entender novas perspetivas sobre temas sensíveis nos dias de hoje, dessa forma também servindo também como uma subtil educação criativa para quem tem curiosidade nos mesmos.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Nasci na Madeira, e infelizmente nunca soube muito sobre a animação na Madeira, sendo que a maior parte do conhecimento de animação no arquipélago que adquiri foi após começar a estudar animação na Universidade Lusófona em 2017, após conhecer alguns artistas madeirenses ou de encontrar alguns dos festivais quando comecei a enviar os meus filmes para festivais.

Do que é que gostas e não gostas no mundo da arte/cinema?

Gosto bastante de conhecer novas pessoas da animação, principalmente de outros países em que existe uma diferença de culturas, também pela curiosidade criada quando estas diferenças são também aplicadas nas suas obras, mostrando pontos de vista bem diferentes do meu e que expandem a minha visão em relação a diferentes temas dos quais não estou habituado a refletir. Algo que não gosto é como a animação é vista pelas pessoas que não estão relacionadas com animação e, por às vezes serem apenas associadas com desenhos animados para crianças ou não se-

rem levados a sério ou haver a noção errada que animação é fácil, sendo uma das coisas que gostaria de ajudar a mudar.

Quais são os teus planos para o futuro?

Tenho em mente criar um estúdio em Portugal ou no estrangeiro e mais tarde conseguir outros estúdios em outras cidades ou países, para poder continuar a haver uma partilha de informação cultural entre as diferentes pessoas que farão parte da(s) equipa(s). Além disso, acredito que poderá ser uma forma mais acessível de conseguir coproduções em diferentes países, ao invés de uma produção em que é baseada em apenas um país. ■





Maria Trigo Teixeira

Filmuniversity Babelsberg KONRAD WOLF

Quais as grandes influências na tua prática artística como cineasta?

Dentro do cinema de animação, as minhas influências mais directas são realizadores que me marcaram como o Jan Svankmajer, a Caroline Leaf e o Boris Labbé. No entanto, prefiro ir “beber” a outras áreas que estejam um pouco mais distantes do formato em que eu própria trabalho, como é o caso da pintura, ilustração, teatro, dança ou a música.

Como é o teu processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

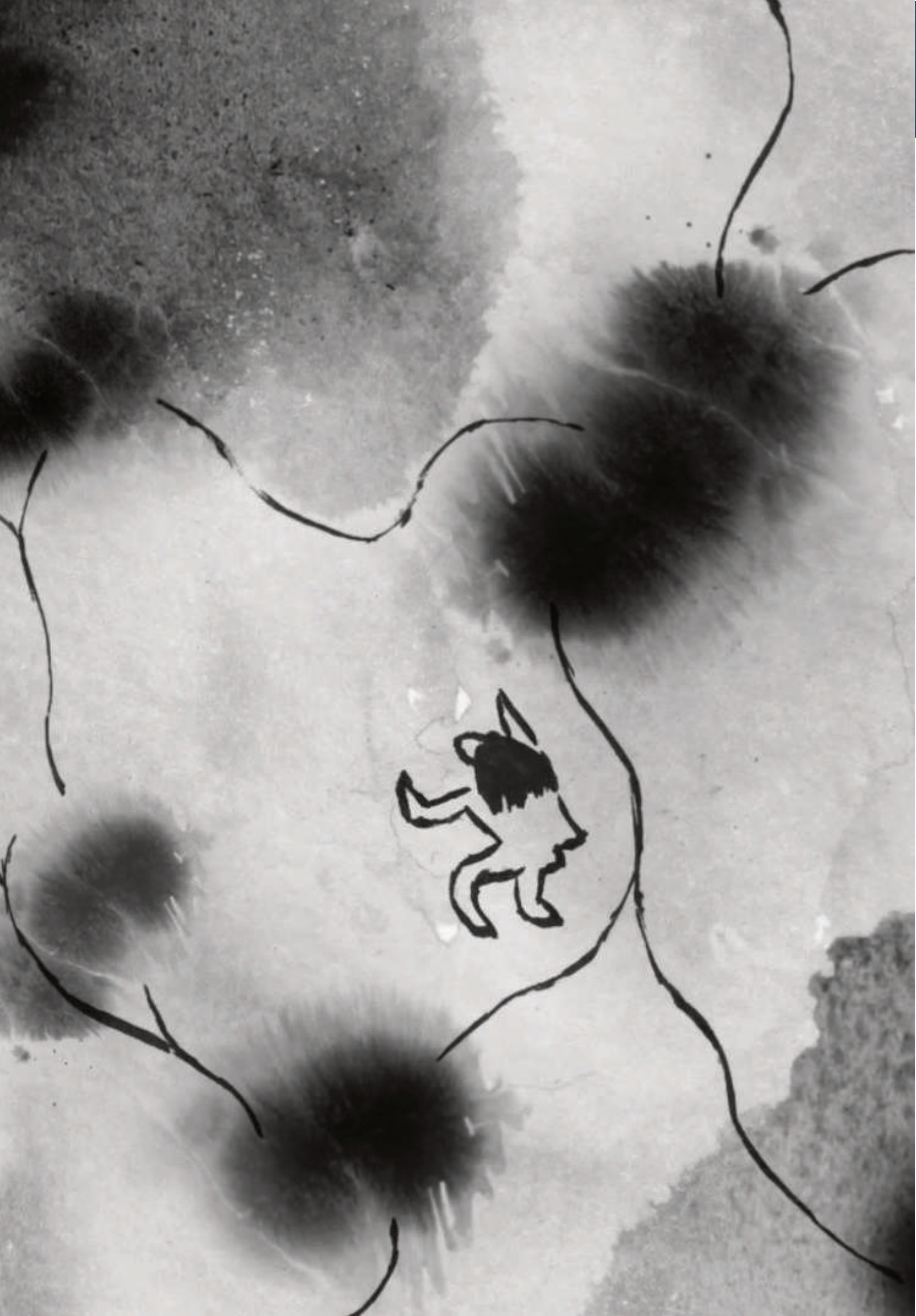
Estou neste momento a realizar a minha segunda curta de animação, pelo que ainda estou a descobrir qual é o meu processo de trabalho.

No entanto, já me apercebi que, para mim, tudo parte de um sentimento que eu queira explorar e transmitir. Este sentimento vem aliado a uma temática e os dois formam a base para a história e para a estética a desenvolver. As imagens e a história vão surgindo em paralelo. Gosto de desenvolver a técnica de animação específica-

mente para cada projecto, de forma a encontrar a linguagem fílmica que melhor se adequa ao que pretendo transmitir.

Fala-nos mais sobre a tua curta "Inside Me".

A curta "Inside me" foi o meu filme de final de curso na Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf (Potsdam, Alemanha). Interessou-me explorar o tema de o aborto de um ponto de vista íntimo - o de alguém que teve essa experiência - para perceber melhor as questões e sentimentos com que uma mulher se vê confrontada e a complexidade do tema. A interrupção voluntária de gravidez é muitas vezes analisada de um ponto de vista moral, social ou religioso e é dada pouca relevância a relatos pessoais. Mesmo em países onde é legal, o aborto continua a ser um tema tabu, há pouca abertura para falar dele. A história que me interessava contar era de alguém que tivesse abortado por sua livre vontade e num contexto em que fosse legal. Queria focar-me na experiência pessoal e em como uma mulher lida com essa decisão. Comecei por



me encontrar com várias mulheres e gravar as suas histórias. Depois, durante a edição, decidi que seria melhor focar-me só numa dessas histórias, de forma a criar uma relação mais íntima com a protagonista. A voz que ouvimos no filme é o áudio original.

Enquanto editava a entrevista, fui fazendo alguns testes de animação e desenhando ideias que tinha. Quando já tinha a estrutura da história, algumas imagens-chave e um *storyboard* muito solto, comecei a animar. Demorei cerca de oito meses a animar tudo e esta foi sem dúvida a parte mais intensiva do projeto. Paralelamente, fui trabalhando com a designer de som, Aleksandra Landsmann, e com o Falk Meutzner, que fez a música.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

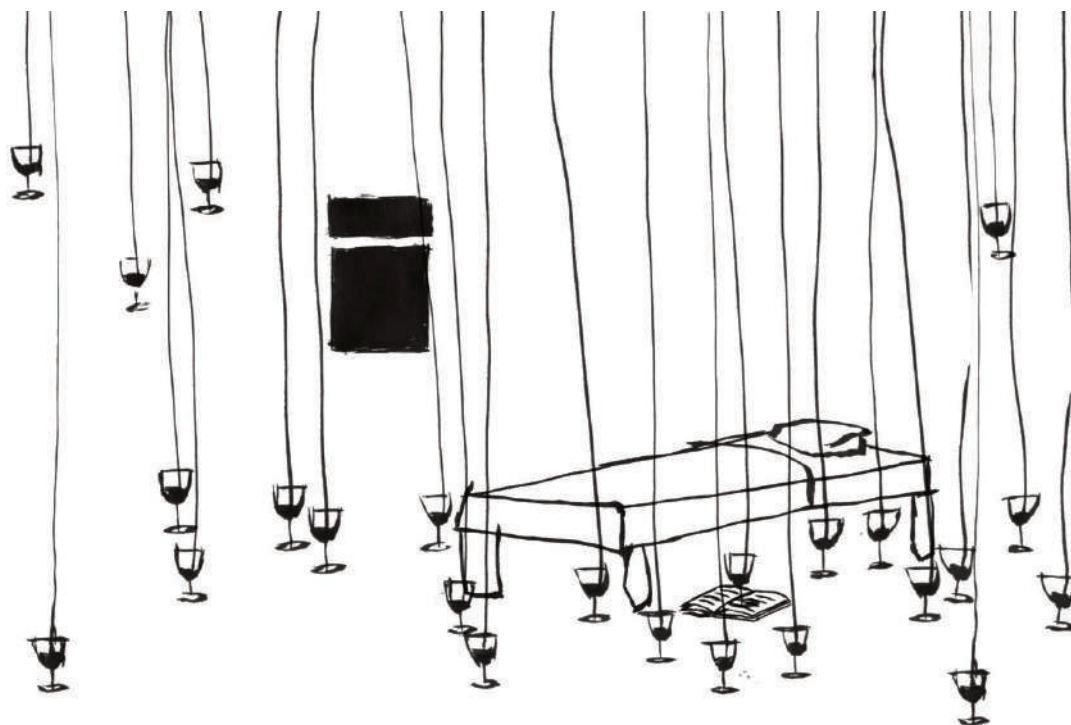
Para mim a arte é um espaço de reflexão sobre nós próprios e sobre o mundo.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Como só regresssei ao Porto há alguns meses (depois de 7 anos em Berlim), ainda estou a redescobrir a cidade pelo que ainda não formei uma opinião.

Quais são os teus planos para o futuro?

Neste momento estou a trabalhar na minha nova curta de animação “Oma” (título temporário de produção) que conta a história de uma mãe e de uma filha num momento em que os seus papéis se parecem inverter, devido à idade avançada da mãe. O filme, com cerca de 10 minutos, será animado em carvão sobre papel e deverá estrear em 2023. Nesse ano começarei a desenvolver uma nova curta para a qual, felizmente, também já tenho financiamento assegurado. No futuro, para além de continuar a realizar, gostaria também de explorar outros formatos como o desenho/animação ao vivo. ■





Laura Pires Marta Ribeiro

Universidade do Algarve

Quais as grandes influências na vossa prática artística como cineastas?

(Laura Pires) Eu não me considero realizadora, sou mais *concept artist* e ilustradora, mas diria que as minhas maiores influências como cineasta são o Miyazaki e um pouco de Tim Burton.

(Marta Ribeiro) O desenvolvimento conceptual e composição visual são os principais fatores que tento aprofundar enquanto cineasta. Com um interesse particular em tonalidades texturadas e movimentos contrastantes entre sombra e luz, considero os trabalhos da Regina Pessoa uma grande influência - não só pela sua narrativa íntima, mas pelo seu apelo à poesia visual. Alexandra Ramires, Laura Gonçalves, David Doutel e Vasco Sá também se destacam muito como inspiração. E sem esquecer Sylvain Chomet, Tim Burton e Miyazaki.

Como é o vosso processo de criação na realização de uma obra filmica/de animação?

(Laura Pires) Quando crio, procuro normalmente um *plot* simples e com um *twist*, daí o conceito vem do tipo de personagem

que quero retratar, pois tenho um grande interesse em design de personagens.

(Marta Ribeiro) O meu processo de criação começa com a seleção objetiva de uma temática que me é significativamente relevante, seguindo com um Brainstorming que explora a visualização desse contexto de diferentes formas/perspetivas. Tento sempre explorar o conceito ao máximo até ter a certeza daquilo que quero. Partilho sempre com os meus colegas que me são mais próximos, assim que me sinto segura do processo, às vezes com esboços ilustrativos ou uma sinopse ou argumento mais simplificado. Inicialmente não explico muito, para ter uma noção do que as pessoas de fora compreendem do projeto. Por vezes estamos tão focados na nossa própria visão, que existem sempre pequenos detalhes que nos possam escapar. Acho fundamental a partilha constante do nosso processo, especialmente na fase inicial da criação, para não surgirem problemas mais tarde na produção. Realizo quase sempre um *moodboard* que acompanhe a identidade gráfica que pretendo criar e para finalizar estudos visuais de composição, textura e cor.

Falem-nos mais sobre a vossa curta «Ímpar».

(Laura Pires) A curta-metragem «Ímpar» veio em âmbito da disciplina de projeto 1 do segundo ano no curso de imagem animada. Fui contactada pelas minhas colegas supertalentosas Marta Ribeiro e Laura Equi para realizarmos um filme de dois minutos. Foi um processo tão gratificante trabalhar com elas e estou super orgulhosa deste projeto como meu primeiro filme, tal como da Laura Equi. Não quero dar *spoilers* nenhuns por isso não vou dizer mais nada, mas espero que o filme seja visto com o coração.

(Marta Ribeiro) A nossa curta «Ímpar» foi realizada no âmbito da nossa primeira cadeira de Projeto, no segundo ano, orientada pela professora Sandra Santos. Admito que senti um carinho particular ao desenvolver o conceito da mesma. Nós as três tínhamos um interesse comum de criar uma narrativa que de certa forma sensibilizasse emocionalmente o espectador, com um personagem genuíno e só. É uma curta que abrange o conceito de liberdade e que faz um desfecho com uma metáfora visual, na qual defende que a maior prisão somos nós próprios.

Na vossa opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

(Laura Pires) A meu ver, a arte na cultura contemporânea é tudo. A arte está envolvida em todo o tipo de temática e trabalho, a cultura contemporânea não consegue viver sem artistas.

(Marta Ribeiro) Eu penso que a cultura contemporânea não seria cultura sem arte... Arte é a fonte de tudo. A cultura alimenta-se da arte e a arte da cultura. Ambas se complementam.

Como descreveriam a cultura artística na vossa área geográfica?

(Laura Pires) Em Quarteira, a cultura artística está a ganhar mais renome, com os projetos Sou Quarteira e Quarteira Criativa, mas sempre achei que os nossos grafiteiros e *tattooadores* são muito bons!

(Marta Ribeiro) Acredito que o Porto seja das cidades que mais promove conteúdo cultural e artístico. Posso dar o exemplo da Escola Artística de Soares dos Reis, uma escola de ensino secundário onde frequentei que promove o âmbito artístico e que possibilita os alunos a experienciar uma prática direta com maior parte das unidades artísticas, desde Comunicação Audiovisual, a Design de comunicação, Design de Produto e Produção Artística.

O que gostam e não gostam no mundo da arte/cinema?

(Laura Pires) O que eu mais gosto do mundo da arte é a expressão tratada pelos artistas, qualquer o formato ou técnica. O que desgosto mais, diria que é a voracidade de como é consumida.

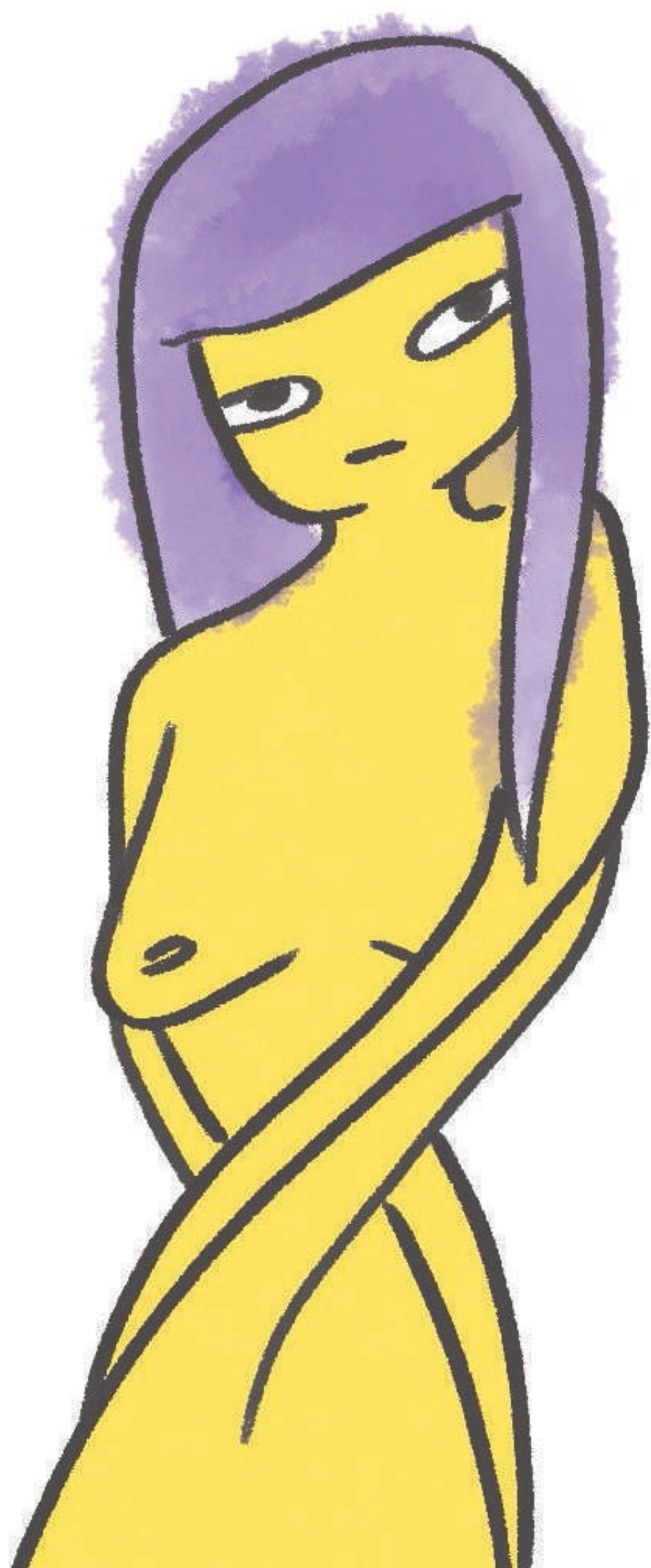
(Marta Ribeiro) O que mais gosto no mundo da arte... diria a partilha expressiva constante, que leva à criação de uma comunidade que influencia e inspira todos os seus integrantes de diferentes formas. O que menos gosto, talvez o pretensiosismo...

Quais são os vossos planos para o futuro?

(Laura Pires) Num futuro próximo desejo continuar no ramo de *concept art* e vou trabalhar em ilustrações, tentando manter-me sempre ligada à animação.

(Marta Ribeiro) Realização de Animação, como interesse principal, desejo poder fazer parte de um estúdio, onde me possa inserir na fase de pré-produção de projetos, desde o desenvolvimento do conceito, brainstorming, design de personagens e de cenários. ■





Sam Marques

Universidade Lusófona, Lisboa

Quais as grandes influências na tua prática artística como cineasta?

Eu tiro bastante inspiração dos meus professores, gosto imenso do trabalho do meu professor Pedro Serrazina e João Real, mas sinto-os mais como inspiração para o trabalho que quero fazer.

Como é o teu processo de criação na realização de uma obra fílmica/de animação?

Eu tenho um processo criativo um pouco caótico, tento desenhar o máximo possível, em vários estilos diferentes até encontrar o que mais me chama, sendo a partir daí que começo a ter maior criatividade e motivação.

Fala-nos mais sobre a tua curta "In the Middle of Nowhere".

A curta que realizei vem de um conflito interno que tenho há mais tempo que me consigo lembrar, é um trabalho de auto reflexão e de auto descoberta, também um meio de mostrar a mim e às pessoas se se sentem como eu, que não estamos sós nem que a nossa experiência é alien ao resto das pessoas.

Na tua opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

Hoje em dia, sinto que a arte não é só um meio de escape para o público, mas

também um meio de descoberta e de conforto, um meio que nós podemos ver nos e nós podemos sentir que conseguimos enquadrámo-nos em qualquer sítio, real ou fictício.

Como descreverias a cultura artística na tua área geográfica?

Vivo bastante perto de Lisboa, não só uma capital de um país como também um sítio cheio de vários tipos de pessoas de todo o mundo. Sinto que isso faz com que a área onde vivo tenha bastante gente artística que tem muito para mostrar de novo, algo sempre em mudança.

Do que é que gostas e não gostas no mundo da arte/cinema?

O mundo do cinema é vasto, acho que tem tantas categorias e tantas vertentes, que é difícil dizer o que gosto e não gosto de cada uma, mas consigo dizer que gosto bastante deste mundo ser assim, cheio de facetas e de modos de realizar.

Quais são os teus planos para o futuro?

O meu futuro neste momento é incerto, sinto que tenho muito a crescer e a aprender ainda, não só no mundo do cinema de animação mas também como pessoa, mas sei que quero continuar a criar obras que me fazem feliz e que sinto que têm impacto no futuro. ■



João Monteiro Luís Vital

Instituto Politécnico de Portalegre

Quais as grandes influências na vossa prática artística como cineastas?

Cada um de nós tem as suas influências cinematográficas, para a realização da “Ode à Infância” juntámos alguns realizadores que já tínhamos como influência, tais como os cineastas Stanley Kubrick, Andrei Tarkovsky, Gaspar Noé e Satoshi Kon. No entanto para este filme queríamos aprender a transmitir diferentes sensações na animação, para isso fomos à descoberta de outros artistas que se enquadravam naquilo que procurávamos e achamos que o Jonathan Djob Nkondo e Masaaki Yuasa eram perfeitos para nos ensinar uma nova forma de construir a animação. O Masaaki Yuasa pela sua animação expressiva em que quebra as barreiras da realidade com as suas personagens a ficarem com as proporções exageradas e em contraste o Jonathan Djob Nkondo com as suas animações simples mantendo o realismo de cada movimento que queríamos dar.

Como é o vosso processo de criação na realização de uma obra filmica/de animação?

Todos os filmes têm uma forma diferente de abordar, porque todos nós vamos mu-

dando e vamos pensando de forma diferente com a experiência que adquirimos de processos passados. No caso da “Ode à Infância” foi-nos proposto um tema de uma conversa à volta de uma mesa e desconstruirmos o tema para algo metafórico num parque infantil em que duas crianças têm um diálogo mais físico. Depois escrevemos algumas palavras-chave que representar o que queríamos falar e fizemos ilustrações a partir disso, quando sentimos que já tínhamos ilustrações que representavam bem o que queríamos, decidimos imprimi-las em pequenos formatos de papel e metemos numa linha cronológica de forma a criar uma ligação entre as imagens que tínhamos, quando víamos que algumas imagens não ligavam bem tentámos encontrar uma melhor ligação entre elas. Dessa forma simplificamos logo o processo de edição e montagem. No fundo criamos um storyboard como se tivéssemos a construir um puzzle. A partir daqui vem o método mais tradicional de um filme de animação, passando pelo, animação, sonoplastia, cenários e música.

Falem-nos mais sobre a vossa curta “Ode à Infância”.

A “Ode à Infância” mais do que um filme,

foi um exercício de animação para nós, a oportunidade de poder trabalhar num projeto de curta metragem sem qualquer medo ou preocupação por ainda sermos estudantes fez nos querer mais que tudo aprender com este projeto, usando-o como ferramenta de aprendizagem onde o principal objetivo era estudar a forma de conseguir transmitir emoções com as personagens que tivessem no filme, no filme que tínhamos trabalhado anteriormente “A Viagem” sentimos que a história suportava a filme e a personagem não acrescentava nada de relevante e na “Ode à Infância” fomos tentar melhorar essa lacuna e fizemos um estudo grande de caracterização das personagens de forma a que personagem fosse o principal veículo da narrativa.

Na vossa opinião, o que significa a arte na cultura contemporânea?

(João) A arte é algo indispensável a meu ver para cultura contemporânea, se nós pensarmos em quase tudo que existe hoje em dia teve influência direta ou indireta através da arte. Tanto em coisas do quotidiano como uma simples *t-shirt* que antigamente era apenas um pouco de tecido para cobrir o corpo e hoje em dia já é algo que é pensado para ter um estilo diferenciado e muitas vezes a referência vem da arte, como na própria arte é capaz de se inspirar em arte. Posso dar um exemplo que me ficou sempre na retina, numa entrevista do *Tyler, the creator* fala como foi o processo de criação de uma música e disse que foi através de uma fotografia que passava uma sensação que procurava para a música e pensou qual é que seria o som apropriado para a fotografia. As pessoas quando ouvem a música não vão sa-

ber desta ligação, mas a influência da arte está lá, por isso podemos pensar em quantas coisas no dia a dia é que não tiveram uma influência como esta.

Como descreveriam a cultura artística na vossa área geográfica?

(Luís) Não sei muito bem como responder a esta pergunta porque não estou enquadrado nas atividades culturais da zona onde resido. Na minha terra natal, ilha do Porto Santo, conheço algumas das atividades que se vão desenvolvendo, muitas delas desenvolvidas por professores de artes do arquipélago, mas acabo por nunca me envolver e participar de forma a apoiar a cultura artística. Sinto que estou mais ligado às comunidades online e são estas que muitas vezes me influenciam. (João) A cultura artística em Setúbal diria que é bem movimentada, não é tão variada como em Lisboa, mas existem várias exposições de ilustração que decorrem mensalmente e tem sempre artistas variados que são interessantes de conhecer. Também o Fórum Luísa Todi costuma ter um cartaz musical e de cinema bastante interessante.

O que gostam e não gostam no mundo da arte/cinema?

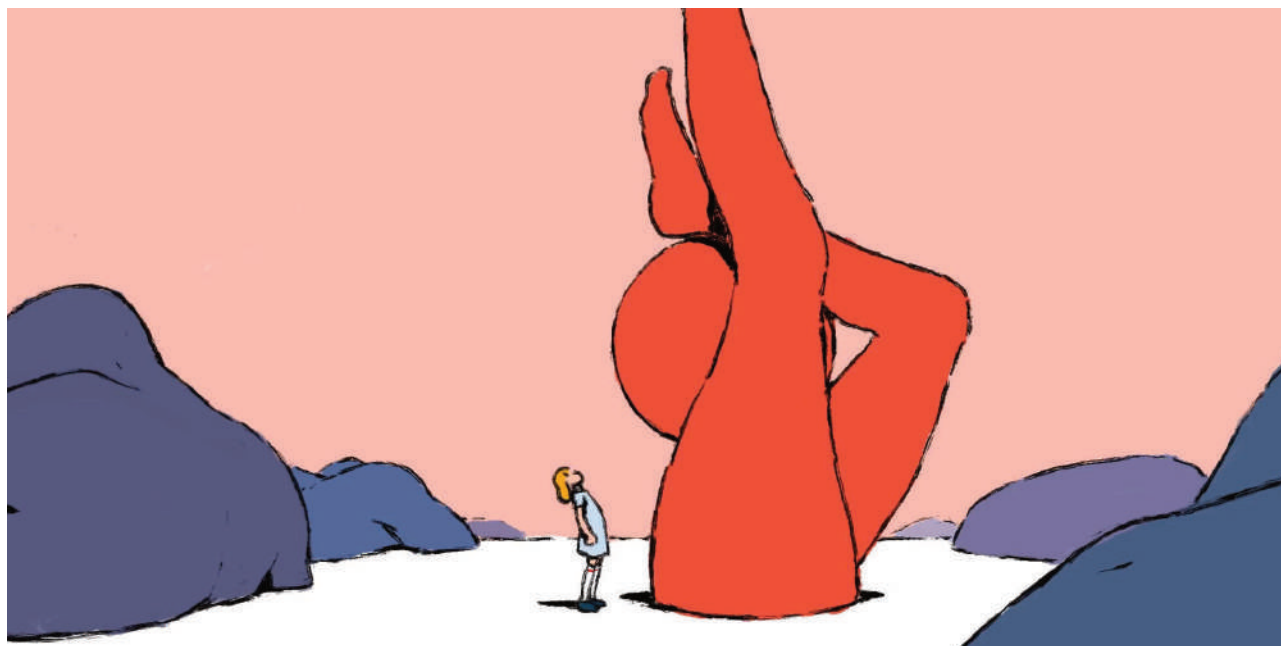
(Luís) Na arte e cinema é difícil simplesmente dizer o que gosto ou não. Tento ser o mais aberto possível e experienciar todo o tipo de peças de arte, andar sempre à procura de algo diferente. Tento não criar ilusões e expectativas mesmo com os artistas que mais gosto e tenho interesse. (João) Gosto especialmente de ser surpreendido por um filme que toma riscos na sua narrativa, cinematográfica ou *acting*. Daí os realizadores que sigo com mais atenção são quase todos filmes que po-

dem não ser consensuais para todas as pessoas, posso dar como exemplo o “Irreversível” do Gaspar Noé, na sua estreia no festival de Cannes fez com que houvesse muitas pessoas a sair a meio do filme, por ser demasiado controverso, mas é um filme que eu nunca mais esqueci, até à altura nunca tinha visto um filme que fosse capaz de desafiar assim o espectador e isso está interligado com o que não gosto no cinema. Os filmes de *franchise* em que fazem dos filmes uma indústria de fazer dinheiro acho isso errado, claro que isso faz com que haja pessoas a ir ao cinema, mas são filmes que pouco ou nada arriscam no que se pode fazer num filme e isso faz com que os filmes sejam todos idênticos, porque são todos pensados da mesma forma e com o objetivo de encaixar no formato que interessa aos estúdios desses filmes.

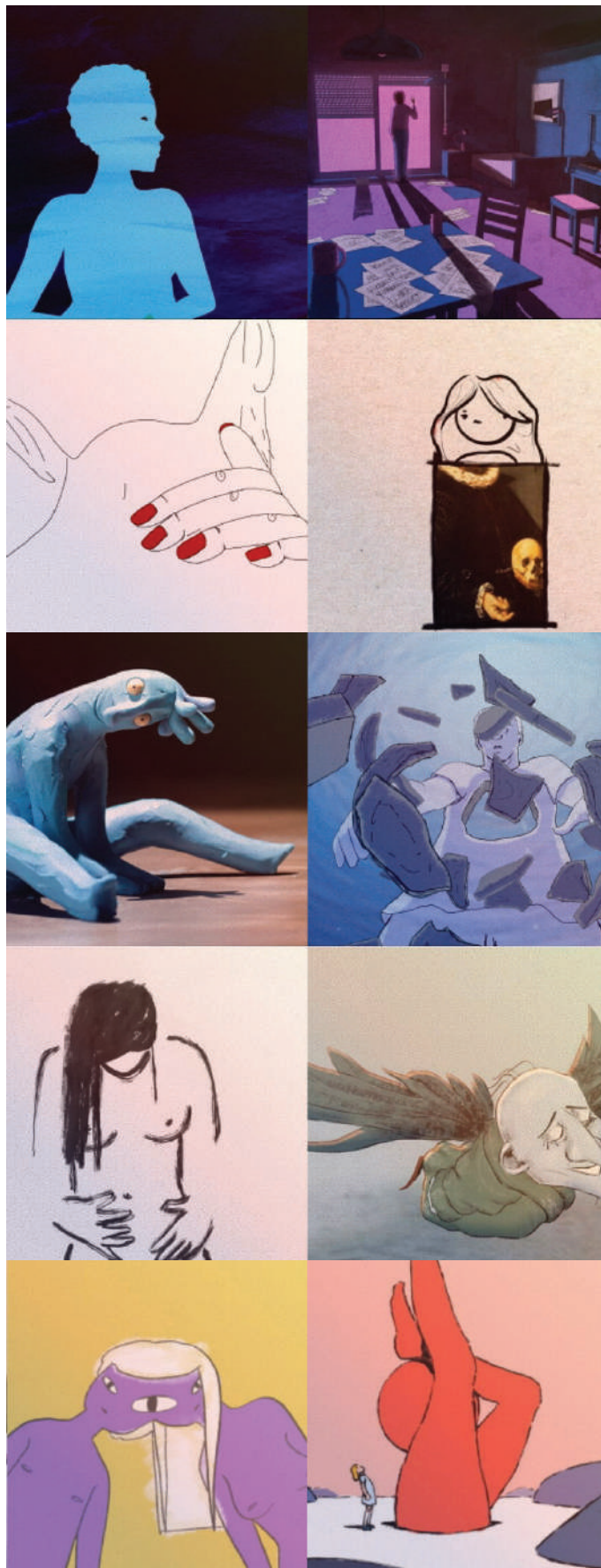
Quais são os vossos planos para o futuro?

(Luís) Gostava de transportar o meu gosto por pequenas histórias e juntar o mun-

do dos videojogos e criar pequenas histórias onde o jogador possa se deixar levar pela narrativa ou pela jogabilidade. Sempre tive esse desejo, mas com o passar do tempo tenho vindo a gostar cada vez mais apenas do trabalho de animação e por isso gostava conseguir trabalhar lado a lado com alguns dos animadores que mais me têm vindo a impressionar, não só pela forma como estes muitas vezes simplificam a forma mas também como se deixam levar pela abstração e quebram os moldes que a *Disney* introduziu nos seus filmes de animação 2d. (João) Para já quero continuar a trabalhar em animações de diferentes realizadores para tirar o máximo de experiência e processos de trabalho para mais tarde trazer isso para o próximo projeto pessoal que fizer, depois procurar trazer as histórias de vida que tenham um ângulo interessante para um filme. Isto para um futuro mais próximo, porque daí para a frente é difícil prever o que pode acontecer, mas gostava de um dia deixar de fazer filmes para procurar outra atividade, seja em artes ou não. ■



JOVENS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: REFLEXÕES



ISBN 978-989-99273-5-3

