



Explorando o dia a dia do Núcleo de Design de Animação: Um Olhar sobre um Ambiente Criativo

Exploring the daily routine life of the Animation Design Core: A Look at a Creative Environment

Katiane de Kacia Pereira¹, Marcelo Abilio Públio² Elisangela Lobo Schirigatti³

RESUMO

Este artigo apresenta uma investigação sobre a rotina diária do projeto de extensão em animação, o Núcleo de Design de Animação, do Departamento de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, um ambiente que estimula a criatividade e a inovação. A animação tem desempenhado um papel cada vez mais significativo nas indústrias do entretenimento, publicidade e educação, e compreender os processos e desafios enfrentados pelos profissionais envolvidos nesse campo é essencial para o avanço dessa arte. Neste estudo, foi seguido uma metodologia partindo de um desenho de pesquisa descritivo com complemento de uma abordagem quantitativa e é examinado as atividades, técnicas e interações sociais que compõem o cotidiano do Núcleo de Design de Animação, visando fornecer uma visão abrangente do ambiente de trabalho dos profissionais de animação e seu impacto na produção de animações de alta qualidade tanto para a comunidade interna da Universidade quanto para a externa.

PALAVRAS-CHAVE: animação, design, núcleo.

ABSTRACT

This article presents an investigation into the daily routine life of the animation extension project, The Animation Design Core, of the Industrial Design Department at the Federal Technological University of Paraná, an environment that stimulates creativity and innovation. Animation has played an increasingly significant role in the entertainment, advertising and education industries, and understanding the processes and challenges faced by professionals involved in this field is essential for the advance of this art. This study followed a descriptive research design complemented by a quantitative approach and examined the activities, techniques and social interactions that make up the daily life of the Animation Design Core, with the aim of providing a comprehensive view of the working environment of animation professionals and its impact on the production of high-quality animations for both the University's internal and external communities.

KEYWORDS: animation, design, core.

INTRODUÇÃO

A animação é uma forma de expressão artística que combina imagens em movimento, design e tecnologia para criar mundos visuais cativantes. Nos últimos anos, a demanda por animações em diversas mídias tem crescido exponencialmente, impulsionada pela evolução tecnológica e pelo apreço do público por histórias visualmente atraentes (SCHIRIGATTI; AVRICHIR, 2021). Nesse contexto, o Núcleo de Design de Animação emerge como um importante pólo de estudo e de criação, onde estudantes, professores e profissionais da área se dedicam ao desenvolvimento de

¹ Bolsista do projeto de extensão Núcleo de Design e Animação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. Email: katianepereira@alunos.utfpr.edu.br. ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7416226505841085>

² Docente no Departamento de Desenho Industrial. Universidade Tecnológica do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: mpublio@utfpr.edu.br. ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5556822338772348>.

³ Docente no Departamento de Desenho Industrial. Universidade Tecnológica do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: elisangelal@utfpr.edu.br. ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8259244507971412>



pesquisas sobre animações que transcendem as barreiras do tempo e do espaço. O Núcleo é um projeto de extensão dividido entre pesquisa científica e extensão, onde tem os eventos técnicos, científicos, mídia digital, projetos de animação, publicação e oficinas; esta prática não é recente e novos núcleos ainda surgem, alguns ainda ativos, tais como o Núcleo de Cinema de Animação da Casa Amarela no Ceará, Núcleo de Arte Digital da PUC Rio, Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, entre outros.

Embora a animação seja frequentemente associada a filmes e séries de animação, o escopo de aplicação dessa forma de arte é muito mais amplo. Animações também são utilizadas em jogos, publicidade, aplicativos móveis e simulações educacionais. O artigo em questão possui o objetivo de descrever as atividades realizadas pela equipe do Núcleo, evidenciando os processos criativos, as etapas de produção e os principais desafios enfrentados. Além disso, são apresentadas as ferramentas e tecnologias utilizadas para a divulgação dessas ações, bem como as dinâmicas de trabalho e as interações sociais que ocorrem dentro desse ambiente criativo. Espera-se que esse estudo proporcione uma compreensão geral do amplo trabalho realizado no Núcleo de Design de Animação, contribuindo para o avanço e aprimoramento contínuo não só dessa forma de arte, mas também do grupo de trabalho que constitui o Núcleo.

METODOLOGIA

O estudo adotou uma metodologia partindo de um desenho de pesquisa descritivo com complemento de uma abordagem quantitativa (CRESWELL; CRESWELL, 2018). O modelo de pesquisa usou dados coletados em um único ponto no tempo, assim, fornecendo uma visão ampla, com descrição das características e eventos estudados, permitindo uma interpretação objetiva. As atividades descritas no presente artigo são referentes ao período de março a julho de 2023. Para a elaboração dos materiais foram utilizados softwares de edição de imagens, como o Photoshop, illustrator e o Canva, tendo fotos e elementos gráficos retirados de banco de imagens públicas.

INICIATIVAS, PARCERIAS E DIVULGAÇÃO

O Núcleo tem como principal objetivo instigar a pesquisa, sensibilidade e conhecimento na área da animação. Durante o período analisado foram organizados materiais didáticos para atrair o público e divulgar os eventos. Atualmente destacam-se três ações ativas: O Grupo de Estudos, o Ela.Anima e o Registro e Divulgação da Animação Brasileira e Latino-Americana. O Grupo de Estudos está vinculado ao projeto de pesquisa Cadeias produtivas da animação e tem como objetivo integrar os estudantes de Iniciação à Pesquisa e Iniciação Científica. O intuito é compartilhar novidades e mecanismos facilitadores de pesquisa, incentivando a participação em eventos técnicos científicos e promovendo a análise de materiais, produção de conteúdos e debates. O Grupo se reúne semanalmente e de forma remota, todas as quinta-feiras.

O Registro e Divulgação da Animação Brasileira e Latino-Americana é uma ação inspirada nas atividades do Observatório Latinoamericano de Animación (OLA) da Red Latinoamericana de Estudios en Animación (Red Sur a Sur). Esse projeto tem como principal desafio a identificação, catalogação e divulgação das animações brasileiras exibidas em festivais nacionais e internacionais. O projeto recebe apoio da Associação Brasileira de Cinema e Animação (ABCA) e de voluntários. Já o projeto de pesquisa

Cadeias Produtivas da Animação, se dedica a estudar as competências dos profissionais, o ensino de animação e a atuação da mulher dentro da animação.

O projeto de extensão é aberto a estudantes de qualquer curso, que gostem de animação e tenham interesse em pesquisas na área, com encontros semanais e remotos. Para entendimento, foi elaborado um diagrama com as iniciativas do Núcleo (Figura 1).

Figura 1 – Iniciativas do núcleo



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

O projeto não apresenta verba disponível para a realização dessas iniciativas e por isso necessita regularmente de voluntários. As chamadas de novos entrantes ocorrem no início do semestre. A disseminação das informações e conteúdos usa como base as mídias digitais: whatsapp, website e rede social, com mais frequência o instagram, que é uma plataforma que tem as ferramentas necessárias para a comunicação e é aberto à comunidade. Neste canal, as divulgações foram exibidas através do perfil @nucleo.designanimacao que atualmente tem 1.805 seguidores (Figura 2).

Figura 2 – Instagram do Núcleo e post de reunião aberta



Fonte: Instagram do Núcleo de Design de Animação da UTFPR (2023)

O núcleo apresenta parceria com o Estímulo, projeto de extensão da UTFPR que conscientiza sobre as doenças da memória e Parkinson. Ambos os projetos estão debruçados na produção de uma animação coletiva com a temática da ODS 3 Saúde e bem-estar. O curta-metragem, que ainda está em processo de desenvolvimento, visa sensibilizar as pessoas sobre a doença e o primeiro episódio aborda a narrativa de uma portadora da doença de Parkinson em uma situação comum de crise. Os encontros técnicos para a execução da animação ocorreram nas sexta-feiras, remotamente e presencialmente. No período, um curso prático do Open Toonz foi realizado para ajudar os voluntários a se familiarizar com o software aberto. A publicação para chamada de voluntários ocorreu em março e a oficina foi aplicada em maio de 2023 (Figura 3).

Figura 3 - Post de divulgação para chamada de voluntários e foto da oficina



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Em 2022, o Núcleo concretizou parceria com a Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) juntamente com o curso de Cinema e Audiovisual que também realiza pesquisas e ações na área de animação. A iniciativa Animaê realiza encontros uma vez por semana e um deles aconteceu em março de 2023 na UTFPR. No evento, foi abordado sobre a importância do mercado de animação, ações do núcleo e uma seção sobre o curta-metragem da diretora brasileira Camila Kater que se chama "Carne" para

debater sobre essa e outras animações produzidas por animadores brasileiros. Em maio de 2023, uma roda de conversa aconteceu com a equipe de Belo Horizonte da Espacial Filmes, sendo eles: Igor Bastos, que tem bacharel em cinema de animação, é roteirista e produtor e atualmente é o mais jovem diretor de animação do Brasil, Elisa Guimarães, diretora de arte, quadrinista e é graduada em Design Gráfico e Christopher Costa, produtor executivo do primeiro longa-metragem de animação do interior de Minas Gerais. O bate-papo rendeu um diálogo sobre as experiências da produção do longa-metragem “Placa-Mãe” e como está o mercado de trabalho na área (Figura 4).

Figura 4 - Convite e fotos do evento Animê e Roda de Conversa



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

No final do primeiro semestre de 2023, o "UTF faz Design" reuniu as apresentações de trabalhos de conclusão de curso. Na ocasião, o Núcleo convidou toda a comunidade para apreciar os resultados, pois vários projetos relacionados com temas de animação foram apresentados. Essa iniciativa contribui para a divulgação na sociedade das pesquisas realizadas dentro da universidade.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Núcleo de Design de Animação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná proporciona várias oportunidades tanto para os estudantes quanto para os professores, uma vez que permite aplicar os conhecimentos na prática e enriquecer a formação discente. Além de incentivar o enfrentamento de desafios reais, também motivam o envolvimento em atividades voluntárias e a adoção de uma postura mais proativa a fim de colaborar com a função social e fortalecer a relação com a comunidade. Dentro desta perspectiva, o artigo destacou a importância dos projetos de extensão para a comunidade, uma vez que essas atividades têm como principal objetivo levar o conhecimento acadêmico para a comunidade externa, com o propósito de desenvolver a troca de conhecimento e ações. O relato também envolveu a importância da animação para nosso país, uma vez que é possível explorar a criatividade e expressões artísticas com a abordagem de vários assuntos com ela. Por fim, a animação contribui para o crescimento e impacto na indústria audiovisual, pois são utilizadas em publicidade, produções comerciais, videocliques, entre outros, ajudando a fomentar as produções cinematográficas do Brasil.

Agradecimentos

Primeiramente agradecer a família e amigos que sempre me motivaram. A orientação do Prof. Dr. Marcelo Abilio Públio na busca de informações e nos registros das atividades, agradeço também à Prof. Dra. Elisângela Lobo Schirigatti pelas sugestões e opiniões. E a todos os colegas atuantes do grupo de estudos em animação do Núcleo de Design de Animação do Departamento Acadêmico de Design Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

Barbosa, Júnior, Alberto Lucena. **Arte da animação. Técnica e estética através da história**. 2. ed. Senac São Paulo, 2005.

Creswell, J., W., & Creswell, J. D. **Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. SAGE Publications. 2018

Revista filme cultura. Rio de Janeiro, ed. 54. 2011.

Schirigatti, E.L., & Avrichir, I. **Competences of animation designers: Perceptions based on a sample of Brazilian professionals**. Curitiba: Arte Final. 2021.