

Momento animação: novas perspectivas para os eventos de extensão em animação durante a COVID-19

Animation moment: new perspectives for animations extension events during COVID-19

Elisangela Lobo Schirigatti¹ , Bruno Azzani Braga¹ 

RESUMO

Diante das diferentes mudanças no mundo por conta da pandemia causada pela COVID-19, as iniciativas acadêmicas de pesquisa, ensino e extensão também tiveram que se reinventar, pois, até então, haviam sido pensadas e aplicadas na modalidade presencial para proporcionar um espaço de vivência, estimulando um local de partilha de conhecimento e experimentação. O presente artigo configurou-se como uma descrição sobre os principais desafios na realização de iniciativas de extensão na área da animação durante a pandemia da COVID-19, efetuadas remotamente pelo Núcleo de Design de Animação na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os principais fatores observados foram: necessidade de aprendizagem de recursos de ensino remoto, mudança na plataforma de exibição, adaptação na definição das temáticas e dinâmica de apresentação, definição de novos cargos de atuação, ampliação da equipe de atuação, principalmente com a adoção de voluntariado.

Palavras-chave: animação contemporânea; projeto de extensão; núcleo de design de animação; animação na pandemia; ensino remoto.

ABSTRACT

Given the different changes in the world due to the pandemic caused by COVID-19, academic research, teaching, and extension initiatives also had to reinvent themselves. Because, until then, they had been designed and applied in the face-to-face modality to provide a living space, stimulating a place for sharing knowledge and experimentation. This article is a description of the main challenges in carrying out extension initiatives in the area of animation during the COVID-19 pandemic, carried out remotely by the Animation Design Center at Universidade Tecnológica Federal do Paraná. The main factors observed were: need for learning remote learning resources, change in the exhibition platform, adaptation in the definition of themes and presentation dynamics, definition of new positions, expansion of the work team, especially with the adoption of volunteering.

Keywords: contemporary animation; extension project; animation design core; pandemic animation; remote teaching.

¹Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Curitiba (PR), Brasil. E-mails: elisangelal@utfpr.edu.br; brunoazzanibraga@gmail.com

Recebido em: 14/06/2021 – Aceito em: 11/10/2021

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 foi marcado pelas diferentes mudanças no mundo por conta da pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2, cuja infecção é conhecida como COVID-19. Diferentes modalidades na vida cotidiana acabaram por ser adaptadas a novos preceitos que respeitassem as regras de segurança emitidas pela Organização Mundial da Saúde (OMS). Entre as recomendações, o distanciamento social foi considerado fundamental para o achatamento da curva de óbitos e da ocupação dos leitos hospitalares (OMS, 2020).

Dessa forma qualquer encontro presencial que não fosse atividade essencial deixou de ser uma possibilidade, afetando as mais diversas áreas, incluindo a educação e o trabalho. Essas novas prioridades começaram a orientar um novo mercado de consumo (CAMARANO, 2021). Segundo SPCINE (2020), as atividades do ramo artístico, criativas e de espetáculo são classificadas como de alto risco à saúde por ocorrerem geralmente em espaços pequenos, que dificultam a manutenção do distanciamento entre os espectadores e entre a audiência e o artista. Por esse fator, as apresentações de natureza artística sofreram forte impacto de bilheteria, o que contribuiu para a vulnerabilidade econômica do setor. Um estudo realizado pela Fundação Getúlio Vargas, pelo Sindicato dos Comerciantes de São Paulo e pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (2020) ressaltou que 63,4% das empresas do setor criativo paralisaram suas ações, 42,1% cancelaram seus projetos e 49,6% tiveram que suspendê-los.

Contidos nessa realidade, as iniciativas acadêmicas de pesquisa, ensino e extensão também tiveram que se reinventar, pois, até então, haviam sido pensadas e aplicadas na modalidade presencial para proporcionar um espaço de vivência, estimulando um local de partilha de conhecimento e experimentação. No entanto os registros deste período atípico se configuram como importantes fontes de informação que podem servir de base para outros estudos que se esforçam para compreender como essas transformações ocorreram, seus reflexos e suas oportunidades para repensar novas estratégias, formas de interação e participação (SOUZA; DOURADO, 2015; BEZERRA *et al.*, 2020). No Brasil, outro fator impactante que deve ser considerado ao cenário educacional é a obrigatoriedade da inserção da extensão no currículo do ensino superior pelas organizações que regem o setor.

Diante desse contexto, o presente artigo configurou-se como um relato sobre os principais desafios na realização de iniciativas de extensão na área da animação durante a pandemia da COVID-19, resgatando a vivência do Núcleo de Design de Animação (NÚCLEO) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A importância da extensão universitária e novos desafios

A discussão sobre a importância da implementação e obrigatoriedade dos projetos de extensão nas universidades não é de hoje. Desde a Lei nº 10.172/2001, Plano Nacional de Educação (PNE) 2001/2011, artigo 4, debatia-se a possibilidade

de parte dos créditos da carga horária da formação dos docentes ser destinada às atividades de extensão. Várias outras leis vieram como tentativa de regularização dessa possibilidade, indicando forte necessidade de sua iniciação sistematizada e demonstrando uma demanda governamental e pedagógica de sua aplicação. Para entendê-la recorre-se à justificativa e aos objetivos dessas leis/projetos educacionais, assim como às regulamentações das resoluções do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e do Conselho Nacional de Educação (CNE).

Para resoluções, como a da PDI, por meio da deliberação nº 35/2017 (em casos como da UTFPR), as políticas de extensão têm sua importância em razão de sua forte frente interdisciplinar e da possibilidade de trabalhar os mais variados temas para o desenvolvimento integral dos docentes. Ela atua com oito frentes amplas, exigindo que os projetos de extensão estejam envolvidos em pelo menos um deles: comunicação, cultura, direitos humanos e justiça, tecnologia e produção, educação, meio ambiente, saúde e trabalho. Projetos de diferentes profundidades podem ser elaborados para situações e casos específicos trabalhando com reflexões próximas aos seus objetos de estudo (nas temáticas) e seu principal beneficiário: a sociedade. Essa intersecção (objeto de estudo e sociedade) é a base fundamental dos objetivos dos projetos de extensão (COUNI, 2017) e se faz necessário, minimamente, que eles (segundo o item 3.6 Políticas de Extensão da Conselho Universitário) funcionem como interações bidirecionais para ajudar a exercer o desenvolvimento de áreas/categorias como: extensão tecnológica, extensão social, sustentabilidade, atividades culturais e ações governamentais de desenvolvimento e cidadania.

Além da construção cidadã dos alunos, as políticas que visam viabilizar os projetos de extensão têm forte apelo para que as comunidades externas se envolvam com as instituições de ensino superior e sejam vinculadas com a formação do estudante (BRASIL, 2018). Não obstante, o artigo 7 da lei do CNE de 18 de dezembro de 2018 demarca esse ponto como fundamental para a consideração de uma atividade como de extensão. Com esse raciocínio entende-se a grande ênfase dada à relação dos saberes do ensino superior e da sociedade, objetivando a criação de docentes que consigam ter uma formação com fortes bases nos direitos humanos e que a comunidade externa e as academias consigam partilhar esses espaços, compreendendo como são as dinâmicas neles e o dia a dia da pesquisa, além de sua importância para ela.

O PNE visa corroborar a implementação nas universidades, criando objetivos e metas a serem alcançadas pelo ensino (além de reforçar outras leis como a lei nº 10.172/2001, PNE 2001/2011, e lei nº 2.010, PNE 2011/2021¹), entendendo os projetos de extensão essenciais para a relação com a comunidade externa, inclusive como promotoras do bem-estar comum.

As ações de extensão contribuem para o desenvolvimento da sociedade e a educação dos estudantes de forma prática e direta. Contudo, apesar desses benefícios, existe uma série de desafios que obsta sua realização. Entre eles a falta

1 Ambas as leis previam que 10% total dos créditos necessários para a formação docente na graduação fossem destinados às atividades de extensão.

de disponibilidade (ou interesse) de discentes voluntários inviabiliza a maturação das iniciativas, pois são necessários para ajudar na construção e formulação dos projetos (sempre com um orientador supervisionando). Outro ponto é não ter recursos disponíveis para as pesquisas; alguns projetos podem requerer materiais mínimos para seus processos, contudo não há garantia de que consigam uma licitação para a compra deles, mesmo após a aprovação e classificação como projeto de extensão. Também há a questão da visibilidade das ações para com a comunidade externa, que, se não for efetiva, pode não lhe chegar e, em razão disso, não ter um público para atuação. Por fim a própria definição das participações possíveis nessas atividades podem vir a dificultar o contato da comunidade externa e interna com os projetos; algumas instituições tentam fazer a regulamentação dessas atividades de extensão para seguir com o planejamento do CNE por conta da Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018² (BRASIL, 2018), que estipulou prazo de três anos (a partir da data dela) para adicionar a resolutiva e a implementação nas matrizes curriculares (em razão das condições de pandemia, o prazo que era para ser de 18 dezembro de 2021 foi prorrogado para 18 de dezembro de 2022 pela Resolução do Conselho Nacional de Educação Câmara de Educação Superior nº 1, de 29 de dezembro de 2020), como a UTFPR pela regulamentação nº 69/2018, do Conselho de Graduação e Educação Profissional, estipulando a responsabilidade de definição das atividades de extensão para os colegiados dos cursos em duas modalidades (para completar a competência de 10% dos créditos voltados às atividades de extensão): formando disciplina as quais os estudantes prestarão como matéria optativa (créditos validados diretamente no sistema) e atividades como de programas, empresa júnior, equipe executora de eventos e equipe executora de cursos (validação mediante comprovação e encaminhamento da documentação ao órgão avaliador da instituição).

Esses critérios e regulamentos para fomentação dessas atividades vêm com o objetivo de dar ênfase às atividades práticas de pesquisa, de extensão e de aplicação de projetos (COUNI, 2017) para que o estudante seja cada vez mais protagonista de sua formação técnica acadêmica quando enfrenta problemas e situações reais/práticas que precisa resolver (sempre com supervisão de um professor/orientador responsável), gerando respostas e outras perguntas com a comunidade externa, trabalhando ainda as habilidades na interdisciplinaridade e desenvolvendo esse novo conceito de sala de aula pelo eixo estudante/professor/comunidade. Por esse motivo e pela dinamicidade das relações dadas, os projetos de extensão colaboram com a visão de beneficiar (por meio de pesquisa com respaldo na ciência) a sociedade, colocando-a como vetor de suas ações, e ajudar estudantes a formar/amadurecer seus pensamentos.

Assim, por conta das intempéries no ano de 2020, um dos grandes desafios do mundo acadêmico foi pensar em como elaborar atividades remotas que colaborassem para a extensão universitária.

2 Esse regulamento visa fazer o detalhamento e a regulamentação de como devem ser executados os processos de curricularidade, nas matrizes curriculares, das instituições de ensino superior.

Evento presencial: estrutura e necessidades

A princípio, formular um evento presencial pode parecer simples em virtude do número de etapas que precisamos pensar e executar: pré-evento, evento e pós-evento. Contudo, dentro de cada uma, há várias subetapas (DRIESSEN, 2019) a serem concluídas e uma série de incógnitas que podem variar de um minuto ao outro (como clima, atrasos inesperados e outras intempéries), demandando tomadas de decisões pelos organizadores com o objetivo de manter a melhor experiência de evento possível para os convidados com conexões valiosas (SEGAR, 2015). Dentro dessa perspectiva, estar o mais organizado possível ajudará no desenvolvimento estratégico para reduzir possíveis desconfortos/problemas durante o evento e atingir o pretendido com ele.

Essas ideias são derivadas do livro de Judy Allen (2009), o *Event Planning The Ultimate Guide To Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives Other Special Events*. Nele a autora compara a criação de eventos com o desenvolvimento de um filme sem ensaio prévio e com apenas uma tomada (*take*). Por isso se realiza crucial saber o objetivo para atingir um dos maiores desafios na construção de um evento presencial: “o envolvimento e as expectativas dos participantes”. Precisa-se ter isso em mente para seguir, pois ajudará na tomada das decisões durante o planejamento.

Com esse entendimento, o organizador começa seu processo pelo desenvolvimento do evento, compreendendo qual é o seu tipo, pois cada um terá uma série de metas a serem alcançadas para medir a taxa de sucesso de sua realização. Por exemplo: encontros (*meetings*) podem ter como objetivos informar sobre um novo produto ou companhia, simplesmente trocar ideias, dar treinamentos, achar soluções para problemas ou até mesmo reunir o pessoal do trabalho em um ambiente diferente do institucional. Outros tipos, como conferências (*conferences*), podem tentar trazer uma variedade de pessoas para trocar informação sobre temas e ideias, lançar um novo produto ou reconhecer/entender as vendas de uma empresa/produto. Além desses, temos vários outros, como: reuniões de diretoria, reuniões de negócios, eventos de valorização do cliente, convenções, *shows* corporativos, seminários de treinamento personalizados envolvendo desafios emocionais e físicos³ etc., para citar alguns. Esse entendimento, em conjunto com o limite orçamentário, chama-se visão do evento (*event vision*) (ALLEN, 2009), que objetiva compreender o panorama do evento e, assim, estruturá-lo. Sua formulação consiste em cinco etapas:

1. Os elementos — todas as partes que constituem um evento (*the elements — all the parts that make up the event*) (Figura 1);
2. O essencial — tem que ter (*the essentials — must-haves*);
3. A ambientação — local e estilo (*the environment — venue and style*);
4. A energia — criando o clima (*the energy — creating a mood*);
5. A emoção — sentimentos (*the emotion — feelings*).

3 Tradução livre pelos autores: *board meetings, business meetings, client appreciation events, conventions, corporate shows, custom training seminars involving emotional and physical challenges*.



Fonte: elaborada pelos autores com base em Allen (2009, p. 18-20).

Figura 1. Os elementos a serem levados em consideração nessa etapa.

A primeira é a tomada consciente e com a criação de planilhas e desenhos/esboços do que se pretende, como/quando/onde será a realização do evento e quanto há de orçamento. Esse esquema servirá como base para tomada de decisões futuras e contemplará a visão em 360° dos realizadores. Nesse momento estrutura-se o pretendido do projeto e refina-se para obtenção do melhor plano possível. Alguns dos elementos a serem considerados nele podem ser: transporte de passageiros, acomodações dos convidados, importação de itens, preço do aluguel dos locais, assim como custo da mão de obra, comida para equipe, aluguel do equipamento, permissões/concessões, seguro, se esse custo será apenas no pré-evento ou durante o evento terão outros etc. A segunda etapa considera quais desses itens levantados no panorama são essenciais para construção e realização do evento. Eles são considerados fundamentais para o projeto, sendo tratados como não negociáveis, ou seja, retirá-los pode criar uma situação de desconforto para a equipe e os convidados ou levá-lo ao fracasso.

A terceira etapa trata da escolha do local do evento e o estilo da atmosfera/do efeito que quer passar com a ambientabilidade. Além de entender as possibilidades de locação (mansões privadas, hotéis, centro de convenções, galeria de arte, entre

outros), alguns pontos principais a serem considerados são a localização em relação aos convidados (sendo de preferência o mais próximo da maioria), a data (se for em dias comemorativos, podem aumentar o custo), a estação do ano (no verão, por exemplo, necessita-se de ar condicionado para locais com temperaturas elevadas), o horário do dia (se for à noite, será requerida maior iluminação artificial), o ambiente ao ar livre ou fechado, se o evento ocorrerá em vários locais e, finalmente, o orçamento disponível. Ainda na terceira etapa, a ambientalidade cumpre o papel de desenvolver o clima pretendido no evento, assim como ajuda a guiar a identidade visual, podendo ser ela tradicional, clássica, moderna, *country*, cultural etc. A combinação dessas decisões ajudará a construir a etapa 4, a energia do ambiente, que, dependendo de como foi o planejamento, poderá ser positiva ou negativa. Essa percepção é dada pelos participantes e pode ser de estar à vontade ou não com o evento. Finalmente a etapa da emoção (final) será influenciada principalmente pela etapa 3, quanto ao estilo escolhido do ambiente, pois ela irá evocar nos convidados certos sentimentos que podem variar de intimidade à ternura. Após o preparo dessas etapas e a formulação da estrutura, isso facilitará na conclusão e enumeração das atividades para a realização do evento presencial.

Evento presencial de animação

Com relação à organização de eventos específicos de animação, não foram encontradas bibliografias que abordassem o assunto ou indicassem um consenso sobre essa categoria. Contudo, ao observar as programações de festivais renomados mundialmente, como Annecy International Animated Film Festival, Anima Mundi, Melbourne International Animation Festival, LA Film Festival, é possível perceber uma estrutura padrão marcada pela apresentação de palestras, elaboração de oficinas técnicas e exibição de mostra das animações.

As atividades presenciais de animação exigem planejamento prévio similar a qualquer evento. No caso de uma mostra, deve-se considerar a distribuição de horários para maximizar o uso dos espaços de exibição das animações, permitindo maior aproveitamento por parte dos participantes. Outro fator comum a se considerar é a exclusividade para exibição como caráter básico para inscrição, impedindo a liberação completa da obra para outros públicos até o término do festival. Com isso, para se ter contato com essas exibições, o interessado precisa estar presencialmente no local do evento, caso contrário deve esperar a liberação do material ou comprar seu direito. Dessa forma, ao custo para participar dos eventos, soma-se os de locomoção e de estada. Nesse aspecto, os eventos *on-line* na área de animação têm a possibilidade de aumentar o acesso e reduzir custos dos interessados.

Diferenças entre ensino a distância e remoto emergencial

A modalidade de ensino à distância já era ofertada em diferentes formatos educacionais, como em cursos de especialização, graduações e formações técnicas (KLINKO; CARVALHO, 2021). Dentre as diferentes metodologias de ensino à distância (EaD) adotadas para os alunos (ATREYA; ACHARYA, 2020) durante a pandemia

da COVID-19, destaca o ensino remoto emergencial (ERE), criada, segundo Hodges *et al.* (2020), por e em países desenvolvidos, a proposta objetiva continuar com os ensinamentos escolares e as atividades de pesquisa científica durante adversidades, como guerras, crises, catástrofes ou pandemias.

Cada modalidade possui sua diferença, segundo Aguiar da Silva, Benedetti, Esteve e Fossa (2020): as EREs usam os meios tecnológicos digitais, em sua maioria, em modalidade síncrona, como em webconferências (com aulas nos horários equivalentes no que seria nos ambientes presenciais), por meio de espaços virtuais (com a disponibilidade de acesso mediante a *login* e senha criados em plataformas como Skype®, Meet®, Zoom® ou em redes sociais). Citados pelos autores, Garcia *et al.* (2020, p. 5) consideram que “ensinar remotamente não é sinônimo de ensinar a distância, embora esteja diretamente relacionado ao uso de tecnologia e, nesse caso, digital”, dependendo das habilidades do docente em trabalhar com essas ferramentas objetivando fixar a atenção do estudante em cenários não presenciais.

Já no EaD, a questão do deslocamento do espaço e tempo é alterada simultaneamente; enquanto nas EREs os estudantes e professores se encontram nos mesmos horários de aula (equivalentes do presencial) para trocarem conhecimento e realizarem as atividades pedagógicas, na modalidade de EaD eles estão em tempos diferentes (ZHU *et al.*, 2020), com materiais didáticos objetivando alcançar o maior número possível de estudantes sem que nenhum deles precise estar em conjunto com o professor para absorver o conteúdo.

METODOLOGIA

Em um primeiro momento, a fundamentação teórica foi desenvolvida com base em estudos que abordam a extensão no ensino superior, as diferenças entre as terminologias do ensino não presencial e os conceitos de planejamento do evento presencial. Em um segundo momento, uma pesquisa qualitativa foi realizada para descrever uma realidade (CRESWELL; CRESWELL, 2018). Para identificar os desafios enfrentados nos eventos remotos da área de animação durante a pandemia da COVID-19, foi realizado um estudo descritivo sobre as iniciativas do NÚCLEO da UTFPR. A descrição foi realizada pelos autores com base nas experiências adquiridas por eles durante a organização dos eventos. O texto traz as principais vantagens e desvantagens, destacando alguns *feedbacks* dos participantes dos eventos que foram identificados na pergunta “Sugestões e/ou opiniões” do formulário de presença do Google Forms, o mesmo utilizado para efetuar o registro das horas para emissão do certificado de participação. Como a questão não era obrigatória, as respostas foram pontuais, por isso não possuem âmbito quantitativo. Por outro lado, esses retornos foram de grande valia para apontar pontos que poderiam ser melhorados, portanto as principais observações foram inseridas no tópico “Aprendendo com os eventos remotos: vantagens e desvantagens”. Outros pontos de melhoria foram evidenciados a partir da comparação descritiva entre as ações do primeiro e do segundo semestre de 2020. Em virtude do grande número de atividades e da limitação de publicação, o foco deste estudo foi direcionado para as rodas de conversa e o Momento Animação.

RESULTADOS

Descrição do objeto de estudo

O NÚCLEO é um projeto de extensão gerido por professores do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da UTFPR. O objetivo do núcleo é desenvolver atividades na área de animação, tais como: debates, palestras, análises e discussões sobre temas diversos, demonstração/aplicação de técnicas e desenvolvimento de projetos. Dentro os objetivos específicos estão: abordar de forma crítica a animação; entender sua história social e suas influências; praticar a técnica; promover produção autoral de peças dentro ou fora da universidade; criar eventos que celebrem e impulsionem a aprendizagem na área. Assim, proporciona um espaço de partilha que fomenta o conhecimento teórico e técnico das diversas vertentes da animação. O NÚCLEO não possui órgão financiador; suas ações são realizadas por voluntariado, e seus eventos ofertados são gratuitos e abertos à comunidade interna (estudantes, docentes e técnicos administrativos) e externa (comunidade em geral). As atividades dos encontros eram efetuadas presencialmente, com exceção da comunicação dos organizadores, do repositório de trabalhos (apresentados pessoalmente) e da troca de referências pelas redes sociais.

Em 2020, por conta das medidas preventivas de saúde da OMS para combater a disseminação do vírus SARS-CoV-2 (causador da COVID-19), os encontros na modalidade presencial foram cancelados no início de março do mesmo ano. Diante disso, o NÚCLEO teve de repensar as formas de se comunicar e elaborar as atividades com os membros da comunidade externa e interna, atuando na modalidade remota, mas mantendo a qualidade em suas ofertas e se baseando principalmente no pensamento entre as ideias de Macedo (2016) e Martins e From (2016). O primeiro amplia o entendimento do espaço da atuação e expressão da animação para além do cinema, afirmando que não se limita a ele, pois se estende para outros meios, como jogos, publicidade, televisão e computadores/internet, esta última variando desde *streamings*, como a Netflix (plataforma que disponibiliza animações), até canais como YouTube (com vídeos sobre a temática) e pequenas interações animadas com as telas ao clicar em um ícone ou mesmo fechar uma aba.

Já Martins e From (2016, p. 5) diz que:

O [EaD] torna-se uma ferramenta indispensável para dar continuidade eficiente no processo de aprimoramento educacional... pois somente ela consegue romper com as barreiras geográficas e temporais tendo agora como aliado as novas tecnologias que auxiliam neste novo processo de ensino aprendizagem.

Com esses autores compreende-se que a fomentação da animação pode dar-se para além dos encontros e das práticas recorrentes do NÚCLEO, visto que o EaD é um método que facilita e rompe com a barreira geográfica. Notou-se que essa modalidade ainda foi favorável para pessoas de outras cidades e países participarem das atividades do NÚCLEO.

Contudo, Hack (2011) adverte no como se deve pensar nesse fazer da educação a distância para não se criar conteúdo expositivo não estimulante aos participantes, causando certo repúdio. Ele diz (HACK, 2011, *apud*. MARTINS; FROM, 2016, p. 3): “Educação à distância, no que lhe concerne, exige aprender a aprender, elaboração e conseqüente avaliação. É uma modalidade de realizar o processo de construção do conhecimento de forma crítica, criativa e contextualizada, no momento em que o encontro presencial do educador e do educando não ocorre, promovendo-se, então, a comunicação educativa através de múltiplas tecnologias”. Assim foram trazidas novidades das áreas em cada momento/atividade do NÚCLEO, buscando conteúdo sobre técnicas e metodologias aplicadas atualmente, assim como locais para procura de referências auxiliando nessa contextualização que Hack (2011) defende.

A importância da educação a distância e do planejamento é reforçada por autores como Martins e From (2016), pois, segundo elas, o EaD, na presente sociedade, é uma modalidade que pode possibilitar diferentes visões de mundo, assim como de aprender e ensinar, em razão de suas capacidades de democratizar oportunidades de educação e atuar na emancipação do indivíduo de seu contexto vivido.

Rodas de conversa: a primeira experiência

A roda de conversa foi uma das primeiras experiências de encontro *on-line* do NÚCLEO para mantê-los sequenciados e não colocar ninguém em risco. A participação foi livre e realizada todas as quintas-feiras do primeiro semestre de 2020, de março a junho, sobre um tema novo ou continuado a cada semana. Os assuntos eram sugeridos pelos professores coordenadores e os participantes das atividades de extensão, para então serem escolhidos por votação. Já a continuidade do tema dependia da abrangência da pretensão da discussão ou do interesse do grupo, por exemplo: a história da animação polonesa se dividiu em dois encontros, o primeiro sendo uma perspectiva da construção da história da animação polonesa, debatendo alguns autores principais, e o segundo uma retomada mais específica de outras vertentes e referências no tema.

A forma aplicada de construir os diálogos eram por meio das informações e pesquisas que cada participante trazia para a roda. Para isso, a temática era avisada com uma semana de antecedência, com intuito de todos terem tempo para a pesquisa. Ao longo da semana, as referências visuais e teóricas eram compartilhadas no grupo de WhatsApp para a familiarização com o tema. No dia do encontro, os professores organizadores do NÚCLEO iniciavam a sessão com alguns pontos e, dada essa perspectiva primária, os outros membros poderiam fazer perguntas ou colaborações.

Esse primeiro período de transição do presencial ao remoto foi o ponto de partida para o estabelecimento das dinâmicas nesse ambiente e de pontos de melhoria para futuros projetos na modalidade remota. Percebeu-se que a duração dos encontros (duas horas semanais) não era o suficiente para a abordagem de várias áreas da animação e que essas rodas foram voltadas para as questões sócio-históricas no passado da produção da animação, ou seja, eram debates com o objetivo de

se falar sobre as condições de época que influenciaram reflexões e experimentações a serem desenvolvidas na animação, mas não necessariamente se debruçaram sobre uma técnica específica ou o mercado de trabalho. Em razão disso, foram elaboradas novas propostas de encontros.

Momentos de animação: a expansão das iniciativas

Com a descoberta e o *feedback* dos membros do NÚCLEO, notou-se certo anseio por determinados assuntos mais que outros. Dessa forma, foram criados espaços para contribuição em diferentes horários e sobre assuntos mais específicos. Essas iniciativas ganharam a alcunha de Momento Animação e tinham o intuito de criar oportunidade para outras discussões em áreas mais delimitadas e com profundidade, trazendo curiosidades contemporâneas. A princípio, foram ofertados Momento 3D e Realidade Aumentada, Momento Animação Contemporânea e Mercado e Momento *Stop-Motion*. No segundo semestre de 2020, os momentos citados continuaram sendo agregados: o Momento Pintura Digital e o Momento Direção de Arte e Cenografia.

O Momento Animação 3D e Realidade Aumentada teve o intuito de abordar a técnica 3D digital, incluindo apresentação de como se começa na animação 3D e desmistificação da curva de aprendizado da técnica. Algumas curiosidades sobre esse universo foram compartilhadas: lógica da modelagem 3D, programação de interações com ferramentas de realidade aumentada e demonstrações da técnica.

Os encontros do Momento Animação Contemporânea e Mercado tiveram como objetivo criar pontes entre o mercado de trabalho nas mais diferentes técnicas da animação, principalmente do *motion graphics* e seu uso na publicidade, com aqueles que querem iniciar na área. Não limitado a isso, foram trabalhados outros aspectos, como exercitar o pensamento crítico na área quanto ao gênero, raça e classe que se interseccionam na cadeia produtiva, disponibilizando material de referência de iniciativas com essa perspectiva no setor e criticando a falta de diversidade no mercado de trabalho.

As discussões acerca da construção dos portfólios para agências e produtoras foram desenvolvidas, complementando informações sobre as normas propostas no combate à pandemia pelo setor e os cargos que surgiram em razão dela. Durante esse momento, foram feitas indicações e detalhamento dos estúdios de animação brasileiros para abarcar técnicas de *motion graphics*, *stop motion*, 3D e 2D tradicional, indicando as competências exigidas para a contratação no mercado. Com o intuito de facilitar o acompanhamento das novidades no mercado, foram disponibilizados *links* com indicação de conteúdos para pesquisas mais aprofundadas.

O Momento *Stop Motion* teve o objetivo de abordar o mercado dessa área, ressaltando novidades, desafios de trabalho, competências da profissão, dicas de técnicas para experimentação, recomendações de produções e referências para estudos, entre outros. Já o objetivo do Momento Pintura Digital foi o de abordar diversos temas sobre o mercado da ilustração profissional, com o enfoque no artista e em sua arte. O tom das exposições durante esse momento foi de descontração,

voltada ao esclarecimento de assuntos de cunho mais básico relacionados ao mercado da pintura digital. Para completar o aprendizado, foram propostos exercícios de pintura e criatividade, auxiliando na construção de um portfólio de ilustração. Algumas leituras, ferramentas e alguns vídeos *on-line* foram recomendados como suporte à aprendizagem.

Por fim, o Momento Direção de Arte e Cenografia objetivou entender melhor sobre os desafios que tange a construção de projetos de animação, pensando e detalhando elementos que fizessem sentido para a narrativa. Os encontros abordaram a importância da integração de cores e a composição das cenas na construção das emoções que seriam transmitidas na história, ressaltando o olhar para as cenografias em animações e pensando como valorizá-las em projetos autorais ou comerciais.

Além disso, dentro dessa área as questões técnicas são mesmo diversamente complexas. Pode-se falar de determinado assunto e abordá-lo de maneira a analisar as técnicas 2D tradicional, 3D, realidade aumentada, *stop motion*, *pinscreen*, *motion graphics* e tantas outras, cada qual buscando uma forma de expressão que melhor se adequasse a uma ideia ou várias ideias. Sobretudo presentemente, a massificação de processos e a facilitação de produções de animação (DENIS, 2007) colaboram para mais produções várias técnicas, sendo difícil citar uma ou outra apenas.

Processos: inscrição, divulgação e exibição

O NÚCLEO utilizou as mídias sociais para manter o contato remotamente com os membros por meio da página de Facebook do grupo das Narrativas Visuais da UTFPR⁴ e no WhatsApp, paralelamente à criação do perfil no Instagram para comunicação externa e do canal no YouTube para realização de eventos e rodas de conversa.

O grupo de Facebook foi direcionado para os avisos de eventos do NÚCLEO e outras atividades relacionadas às Narrativas Visuais, enquanto o WhatsApp foi utilizado para dinamizar informações como compartilhamento de *links*, artigos ou ideias sobre o universo da animação, além de avisos. Já o Instagram serviu como plataforma de comunicação das atividades do NÚCLEO para a comunidade externa, detalhando sobre o Momento Animação e outras atividades. Como já haviam sido iniciados os estudos sobre animação no começo de 2020, optou-se por dar continuidade às reflexões e aos pensamentos sobre os mais variados temas em forma de roda de conversa.

As inscrições foram realizadas mediante a inscrição no Google Forms ou QR Code, liberando acesso para o grupo do Google Meets. A divulgação foi toda elaborada por meio do perfil do Instagram (Figura 2), para avisar a comunidade que havia sido dada continuidade às atividades do NÚCLEO remotamente. No segundo semestre a plataforma de apresentação foi alterada para o YouTube enquanto se utilizava uma ferramenta de gerenciamento de telas conhecida como StreamYard.

⁴ Grupo de pesquisa na área de *design*, artes e afins, na linha de narrativas visuais.



Fonte: elaborada pelos autores.
Figura 2. Momento (primeiro e segundo semestre).

Os encontros tinham a duração de uma hora, e a execução da grade de atividades contou com a ajuda de voluntários na apresentação e condução das *lives* e de professores orientadores como moderadores. O comentário dos participantes do projeto era colhido por meio dos comentários nas plataformas da apresentação dos encontros e dos formulários para emissão de certificados, que também continham perguntas objetivas avaliativas.

Aprendendo com os eventos remotos: vantagens e desvantagens

A descrição das ações revelou algumas diferenças entre os encontros remotos ocorridos durante o primeiro e o segundo semestre de 2020 (Figura 3). Um dos pontos a se destacar é o formato da organização das falas. Quando há vários membros em grupo, essas conversas iniciais realizadas por meio do *software* gratuito Google Meets acabavam dificultando a interação simultânea de várias pessoas. É preciso certa ordem para entrar na conversa e, nesse processo, é comum um participante interromper o outro. Muitas vezes, alguma informação importante se perdia quando as vozes se sobressaiam. Com isso, as rodas de conversa começaram a ser organizadas diferentemente.



UTFPR: Universidade Tecnológica Federal do Paraná; DADIN: Departamento Acadêmico de Desenho Industrial; NÚCLEO: Núcleo de Design de Animação.

Fonte: elaborada pelos autores.

Figura 3. Estrutura e recursos utilizados pelo Núcleo de Design de Animação antes e durante da pandemia.

Por exemplo, a escolha do tema era definida uma semana antes do encontro, o que permitia aos membros maior tempo para pesquisa e estudo das referências, facilitando o compartilhamento das informações no grupo do WhatsApp. Essa foi uma forma de impulsionar a pesquisa fora do horário destinado ao encontro, reforçando as próprias habilidades e curiosidades dos membros. Os membros relataram

que esse tempo de pesquisa e compartilhamento no grupo durante a semana ajudou na absorção e internalização dos assuntos, não restringindo o descobrimento de novas perspectivas durante as rodas de conversa. Notou-se que, com a presença dos professores orientadores guiando as discussões com a perspectiva sócio-histórica dos temas, ocorreu um processo de maior fluidez entre as etapas na conversa.

Os *feedbacks* identificados nas fichas de presença dos participantes foram positivos para organização desses encontros, visto que, para muitos participantes, foi a primeira vez que tiveram contato com assuntos sobre animação. Muitos relataram ter sido um alívio estar vendo conceitos do mercado de trabalho tão próximos com a realidade do aprendizado das técnicas, entender ser possível ter uma carreira na área e ainda conseguir criar algumas obras durante os encontros.

No segundo semestre de atividade remota, os momentos foram concentrados no mês de setembro, enquanto as rodas de conversa sobre animação foram delimitadas em outubro, tendo sido essa uma estratégia para tentar evitar a dispersão do público em eventos longos. O conjunto de encontros do Momento Animação acumulou mais de 21 horas de conteúdo gravado e disponível gratuitamente no canal de YouTube do NÚCLEO da UTFPR. Durante o período de exibição, foram somadas 1.845 visualizações no canal, sem contabilizar os outros conteúdos ofertados pelo NÚCLEO, tais como: exercícios de animação, trabalhos de conclusão de curso, rodas de conversas e outros eventos, como o ExperimentAnima, a III Semana de Jogos, Quadrinhos e Animação e o Laboratório Aberto de Animação. Diferentemente da modalidade presencial, a permanência do conteúdo no canal, associada à disponibilidade sem custo e sem restrições de quantidade de acesso e horário, foram fatores que colaboraram para um público maior apreciar o material.

Dentre as principais vantagens do evento remoto, pode-se destacar os seguintes fatores:

- A redução dos investimentos necessários para o deslocamento e a estada de palestrantes e os aluguéis dos ambientes técnicos para palestras, auditórios e laboratórios consequentemente reduziu o custo para realização dos eventos.
- A otimização da agenda dos palestrantes poupou tempo e possibilitou a maior participação de profissionais da área, resultando em debates com maior diversidade e riqueza de contribuições e experiências.
- Os eventos *on-line* reduziram ou extinguiram suas taxas de inscrição, facilitando a adesão de mais participantes às iniciativas.
- As mídias sociais permitiram maior divulgação das ações realizadas e trocas de informação entre os realizadores de eventos e seus públicos, ampliando a identificação de oportunidades de participação e apreciação dos conteúdos.
- A maior flexibilidade na oferta de horário das atividades resultou em maior participação de públicos diversos e em diferentes localidades.
- A organização do conteúdo nas plataformas de exibição e a disponibilidade de acesso ao acervo após o evento contribuíram para a construção de um legado técnico-científico na área de animação, ampliando a apreciação e fortalecendo o repertório base do estudante e de pesquisadores sobre a área.

Com relação às principais desvantagens do evento remoto, podem-se ressaltar os seguintes pontos:

- Os encontros *on-line* com qualidades baixas de conexão à internet acarretaram algumas interações com áudios com *delay* ou sobreposição das falas, dificultando o entendimento em certos pontos ou repetições desnecessárias de assuntos;
- A falta de acesso a equipamentos com câmera/*webcam* ou o desconforto em abri-las dificultaram o entendimento pelo palestrante do interesse dos participantes quanto ao entendimento da sua apresentação;
- A disponibilidade do uso do *chat* para sanar dúvidas e perguntas, em alguns momentos, perdia-se entre as conversas paralelas e acabava não sendo percebida;
- A dependência da qualidade de conexões estáveis e boas muitas vezes não era possível, acarretando cancelamento sem aviso das exposições ou compartilhamento de telas com qualidade reduzida.

Como pensar a estrutura de eventos remotos

Assim como no presencial, o processo de organização de um evento remoto de extensão pode ser dividido em três grandes fases: o pré-evento, o evento e o pós-evento (ALLEN, 2009). Em cada etapa se pensa nos objetivos a serem alcançados e de que forma eles contribuem para o nosso geral. Esse cuidado em estruturar os projetos se deriva da ideia de Sousa e Ramalho (2012) quando dizem que, para o maior efeito das atividades EaD, deve-se planejar pensando na melhor adequação delas aos participantes.

A primeira etapa já se baseia nesse cuidado sendo o planejamento da plataforma que será exposta à atividade, ao contato/aos convites com o público, ao uso das redes sociais para descrição delas e à convocação de voluntários para operar no dia e ajudar com dúvidas dos participantes e os apresentadores. A segunda etapa já se caracteriza por ser o próprio evento; é o momento que necessita maior foco dos voluntários no manejo da atividade e na responsabilidade pela comunicação de avisos urgentes ou das próximas ações. O pós-evento é a forma de expansão e exposição dos resultados do evento, incluindo o agradecimento geral à equipe organizadora e a divulgação dos principais pontos. Nessa etapa final, sugere-se a aplicação de uma categoria de avaliação do conteúdo e das dinâmicas, visando ao melhoramento das ações e à evolução das propostas.

Na modalidade remota, necessidades de materiais visuais e novos papéis surgiram, inclusive para exibição no YouTube, tais como: operador de sala, gestor de sala de conversação interno e externo, apresentador, moderador e responsável pela cobertura do evento. Conseqüentemente, a quantidade de atuantes na equipe de organização teve que ser ampliada. Uma das soluções foi realizar a chamada de voluntários e formalizá-los perante o Departamento de Extensão. A Figura 4 mostra as etapas de planejamento de um evento *on-line*.



Fonte: elaborada pelos autores.
Figura 4. Esquema para se pensar projetos em animação remotamente.

Em resumo, os principais fatores observados foram: necessidade de aprendizagem de recursos de ensino remoto, mudança na plataforma de exibição, adaptação na definição das temáticas e dinâmica de apresentação, definição de novos cargos de atuação e ampliação da equipe organizadora, principalmente com a adoção de voluntários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que as primeiras iniciativas do NÚCLEO foram uma sucessão de tentativas para descobrir quais os melhores formatos de apresentação e discussão da animação com interessados e aspirantes na área. Observou-se que, do primeiro ao segundo semestre, existiram melhorias evidentes na forma de se organizar e expor os momentos que facilitaram o acesso de novos participantes ao material exposto, servindo como ponto de partida para seus estudos e suas revisões.

Em estado de quarentena por conta da pandemia, o projeto limitou-se a seu formato remoto, contudo isso facilitou a entrada de diferentes voluntários para a participação do projeto estando a quilômetros de distância da base operacional do NÚCLEO. Relativo ainda à questão do espaço geográfico, a forma remota possibilitou continuar em contato com os participantes que tiveram de retornar às suas casas nas cidades natais. Com essa passagem geral ao mundo digital, foi possível ampliar ainda mais a rede de contatos do NÚCLEO, atingindo pessoas que não poderiam estar nos encontros presenciais.

Ainda há muito a ser melhorado na disponibilização dos conteúdos apresentados, e o entendimento é que teremos variáveis incontroláveis, como a qualidade de internet de cada participante. No entanto já podemos notar que, de um semestre a outro, existiram melhorias notáveis, como a estruturação da identidade visual do projeto, que se tornou única e concisa para as atividades, já que no primeiro semestre cada momento tinha sua própria linguagem, que se diferenciavam entre si.

Outro ponto foi a mudança nos formatos de apresentação, ou seja, a passagem do Google Meets para o YouTube, que serviu como alerta para dois pontos: o primeiro se caracterizava por uma conversa mais próxima e menos formal, com a permissão de interrupções constantes e disputa da fala entre o palestrante e os participantes, enquanto no YouTube criou-se um distanciamento nesse quesito, mas existiu um aumento na organização das perguntas e formalização mais didática dos conteúdos. Contudo, ao final desse primeiro ano, em ambos os formatos o NÚCLEO conseguiu atingir os objetivos de fomentar a área de animação e contribuir para ela.

Com relação às restrições do estudo em questão, pode-se apontar que foi um estudo de caso descritivo, por isso seria interessante que novos estudos qualitativos fossem realizados com outras iniciativas de mesma natureza de modo a identificar a existência de padrões nos pontos destacados.

REFERÊNCIAS

- AGUILAR DA SILVA, R. H.; BENEDETTI, A. C.; ESTEVES, P. E. C. C.; FOSSA, R. S.; Ensino Remoto Emergencial em um curso de Medicina: avaliação do trabalho docente na perspectiva discente. *Revista Docência do Ensino Superior*, Belo Horizonte, v. 10, p. 1-21, 2020. <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2020.24654>
- ALLEN, J. **Event planning the ultimate guide to successful meetings, corporate events, fundraising galas, conferences, conventions, incentives other special events**. Ontario: Tri-Graphic Printing Ltd., 2009.
- ATREYA, A.; ACHARYA, J. Distant virtual medical education during COVID-19: half a loaf of bread. *The Clinical Teacher*, p. 1-2, 2020. Wiley. <http://doi.org/10.1111/tct.13185>
- BRASIL. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018. *Diário Oficial da União*, Ministério da Educação, Brasília, DF, p. 49, 2018. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/55877808. Acesso em: 07 jun. 2021.
- BEZERRA, A. C. V.; SILVA, C. E. M.; SILVA, J. A. M.; SOARES, F. R. G. Fatores associados ao comportamento da população durante o isolamento social na pandemia de COVID-19. *Ciência e Saúde Coletiva*, v. 25, n. 1, 2020. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.1.10792020>
- CONSELHO UNIVERSITÁRIO DA UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ (COUNI). Deliberação Nº 35/2017, de 18 de dezembro de 2017. Considerando o Art. 5º da Lei nº 11.184, de 07/10/05, publicado no Diário Oficial da União, de 10 de outubro de 2005. *Diário oficial da União*, Brasília, DF, Brasil, 2017. Disponível em: <https://cloud.utfpr.edu.br/index.php/s/15P0OcMLMdt9Rv7>. Acesso em: 04 jun. 2021.
- CAMARANO, A. A. Envelhecimento e consumo: o que mudou com a pandemia? *ESPM-Rio, Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 16, p. 26-34, 2021.
- CARVALHO, J. S. F.; KLINKO, J. Escola remota: como resistir à domesticação da experiência escolar? *Estilos da Clínica*, v. 26, n. 1, p. 58-67, 2021. <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v26i1p58-67>
- CRESWELL, J., W.; CRESWELL, J. D. **Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- DENIS, S. **O cinema de animação**. Lisboa: Armand Colin, 2007.
- DOURADO, L.; SOUZA, S. C. Aprendizagem baseada em problemas (abp): um método de aprendizagem inovador para o ensino educativo. *HOLOS*, v. 5, 2015. <https://doi.org/10.15628/holos.2015.2880>
- DRIESSEN, A. **The non-obvious guide to event planning** (for kick-ass gatherings that inspire people) (non-obvious guides). EUA: Ideapress Publishing, 2019.
- GARCIA, T. C. M.; MORAIS, I. R. D.; ZAROS, L. G.; RÊGO, M. C. F. D. **Ensino remoto emergencial: proposta de design para organização de aulas**. Proposta de design para organização de aulas. Natal: NSEDIS/UFNR, 2020. p. 1-17. Disponível em: https://repositorio.ufnr.br/bitstream/123456789/29767/1/ENSINO%20REMOTO%20EMERGENCIAL_proposta_de_design_organizacao_aulas.pdf. Acesso em: 7 out. 2020.

HACK, J. R. **Introdução à educação à distância**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2011.

HODGES, C.; MORRE, S.; LOCKEE, B.; TRUST, T.; BOND, A. The difference Between emergency remote teaching and online learning. **Educause Review**, 2020. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning#fn1>. Acesso em: 19 jul. 2020.

MACEDO, R. **Esboço para uma história da animação brasileira**. São Paulo, 2016.

MARTINS, K.; FROM, D. A. A importância da educação a distância na sociedade atual. **Assessoritec**, 2016. Disponível em: <https://www.assessoritec.com.br/wp-content/uploads/sites/641/2016/12/Artigo-Karine.pdf>. Acesso: 15 set. 2020.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Consideraciones para la cuarentena de los contactos de casos de COVID-19**, 2020. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/333968/WHO-2019-nCoV-IHR_Quarantine-2020.3-spa.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 26 mai. 2020.

SEGAR, A. **The power of participation: creating conferences that deliver learning, connection, engagement, and action**. Carolina do Sul: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

SOUSA, A. S. Q.; RAMALHO, B. L. Políticas de Formação de Professores no Brasil e a modalidade a distância: pontos para reflexão. **Exitus UFOPA**, ano 2, 2012.

SPCINE. **Observatório Spcine: Ações de Proteção do Audiovisual frente a Crise da Covid-19 no Brasil e no Mundo**. 2020. Disponível em: http://spcine.com.br/wp-content/uploads/Atualizações-Ações-e-Pol%C3%ADticas-de-Proteção-do-Audi-ovisual-no-Brasil-e-Mundo-18_05ok.pdf. Acesso em: 27 set. 2020.

ZHU, N.; ZHANG, D.; WANG, W.; LI, X.; YANG, B.; SONG, J.; ZHAO, X.; HUANG, B.; SHI, W.; LU, R.; NIU, P.; ZHAN, F.; MA, X.; WANG, D.; XU, W.; WU, G.; GAO, G. F.; TAN, W. A novel coronavirus from patients with pneumonia in China, 2019. **The New England Journal of Medicine: Brief Report**, Pequim, v. 382, n. 8, p. 728-733, 2020. Mensal. <https://doi.org/10.1056/NEJMoa2001017>

Sobre os autores

Elisângela Lobo Schirigatti: designer e docente do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (DADIN) da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR), onde leciona as disciplinas de fotografia e animação. É coordenadora do Núcleo de Design de Animação e do Núcleo de Fotografia, ambos da UTFPR. É responsável pela organização dos eventos de extensão: Encontro Nacional de Animação Experimental (ExperimentAnima), Semana de Jogos, Quadrinhos e Animação (JoQA), Momento Animação, Roda de Conversa Animada e o Laboratório Aberto de Animação (LAAB). Fez parte da equipe de organização do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA 2020), é membro da Red Latinoamericana de Estudios de Animación – Sur a Sur e júri do Festival Internacional de Animação de Curitiba (Animatiba 2021). Na área da pesquisa coordena os projetos Observatório Internacional do Ensino em Animação e a Cadeia Produtiva da Animação, onde estuda as competências dos profissionais de animação.

Bruno Azzani Braga: graduado em pedagogia pela Universidade Paulista (UNIP), técnico em Design de Jogos pela MICROCAMP e graduando em Tecnologia de Design Gráfico pela Universidade Federal do Paraná (UTFPR), suas áreas de interesse e estudo são educação, animação, estratégia e estudos culturais, entendendo que interdisciplinaridade do conhecimento pode ajudar na construção de um futuro mais justo. Cofundador do projeto de extensão Design Anima-Ação na UTFPR, onde atuou como professor voluntário com o objetivo de ensinar os processos de animação e seguir com o objetivo primário dessa iniciativa de fomentar a cultura dessa área no ambiente universitário e fora dele de maneira gratuita e aberta ao público interno e externo da faculdade. Já atuou sendo ministrante convidado para dar minicursos de animação com a técnica de Motion Graphics com a plataforma After Effects na UTFPR de forma voluntária. Participou da organização e foi um dos idealizadores do tema da Semana Acadêmica de Design na UTFPR Câmpus Curitiba, o Algures 14, com a presença de quase 500 encontristas. Ex-membro da empresa júnior Estalo Design, onde atuou na área de estratégia. Participou como seminarista e palestrantes em eventos de pesquisas científicas nas áreas de animação, como o SEANIMA e Experimenta Anima, apresentando os resultados de suas pes-

quisas sobre a importância do estudo da animação e desenvolvimento de processo e técnicas, além de ter obras de animação exibidas em festivais como o MOVA Festival. Trabalha há quase três anos como Animador/Motion Designer e Designer Gráfico, tendo a oportunidade de desenvolver projetos culturais, produções audiovisuais (principalmente usando as linguagens animadas) para videoclipes ou mercado comercial e desenvolvimento de trabalhos com clientes internacionais como Estados Unidos, Alemanha e Canadá.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

Contribuições dos autores: Schirigatti, E. L.: conceituação, curadoria de dados, análise formal, investigação, metodologia, administração do projeto, supervisão, validação, visualização, escrita – primeira redação, escrita – revisão e edição. Braga, B. A.: conceituação, curadoria de dados, investigação, software, visualização, escrita – primeira redação, escrita – revisão e edição.

