

PROJETO DE AÇÃO DE EXTENSÃO SOBRE CARREIRAS PROFISSIONAIS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

ANDRÉIA VITÓRIA MONTEIRO DA SILVA CARVALHO¹; GUILHERME
CARVALHO DA ROSA²

¹ Universidade Federal de pelotas – vivicasiwa.work@gmail.com

² Universidade Federal de pelotas – guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente texto apresenta o projeto de uma ação de extensão relacionada com palestras sobre carreira profissional, especificamente para a escolha de profissões na área de cinema de animação. Esta é uma ação em estágio inicial que será integrada em um projeto de extensão vinculado ao plano de curricularização da reformulação curricular do Curso de Cinema de Animação, em curso no presente momento. As palestras têm como público os jovens do ensino médio de escolas públicas de Pelotas e região e passarão pelas áreas de Roteiro, Direção e Produção, Design de Personagens, Ilustração, Rig, Storyboard, Animação (2D, 3D e stop motion), Sound Design, Montagem e Composição [*Compositing*].

Será apresentado um panorama mercadológico, em termos de oportunidades de inserção profissional e conexão com o setor produtivo do audiovisual, tanto de grandes empresas quanto de produtoras independentes. Isso porque, ainda que ocupem o mesmo polo no setor produtivo brasileiro, as duas estão extremamente distantes uma das outras.

A problemática central parte do desconhecimento da população, principalmente das/dos jovens aspirantes ao ensino superior público, a respeito do curso de Cinema de Animação ofertado pela UFPEL. Também, trata-se de vislumbrar a formação de um contingente qualificado de trabalho na cidade, com impacto no perfil econômico local que pode ser notabilizado pela indústria criativa. Como observa o egresso do curso Otávio Silva em seu Trabalho de Conclusão Teórico:

Sem os devidos aparatos para o indivíduo se adaptar a uma cidade, que muitas vezes não é seu berço, a tendência é a fuga, em um sentido de que a ideia de se sustentar no local de formação parece quase utópica é possível apenas em casos em que uma oportunidade profissional surja de outro canto do Brasil em regime de trabalho que permitam a distância” (2023, p. 18).

Somado a isso, cabe a própria experiência da autora, quando, na infância, vislumbrava a área de animação como a “melhor profissão do mundo” não tendo um panorama claro sobre como se poderia trabalhar com isso e que não seria tão somente um sonho, mas uma possibilidade viável de carreira profissional.

Dessa forma, a palestra tem como objetivo, apresentar as áreas de trabalho de forma dinâmica e didática, assim como abrir os horizontes para o público e os preparar não apenas para a área a qual querem exercer, mas também o que podem ser convocados a fazer posteriormente como futuros profissionais, oferecendo possibilidades de ensino superior em uma área atualmente bastante demandada.

Como menciona a equipe do estúdio norte-americano Jellybox (2024) na coletânea de curtas *A animação está sob ataque*, as grandes corporações audiovisuais estão abdicando de bom tratamento na área da animação, pondo artistas em mais áreas de trabalho do que deveriam e cancelando em massa outros desenhos animados. Enquanto isso, as equipes independentes, mesmo sem muitos

fundos, vêm chamando a atenção dos espectadores e suprimindo a carência dessas obras que, antes, eram majoritariamente representadas pelas grandes corporações. No contexto brasileiro, ainda que o estágio industrial seja distinto do caso americano, é possível que tal direcionamento político ocorra de maneira semelhante, uma vez que, em alguns casos, produtoras globais, chamadas de *majors*, financiam produções brasileiras, como, por exemplo, parte das animações nacionais disponíveis nas plataformas de sVOD (*signature video on-demand*), como Netflix, Amazon Prime, Disney+, Paramount+, Max, dentre outras.

2. METODOLOGIA

O caminho metodológico consiste em implementar uma estratégia pedagógica de aproximação com as/os jovens, para introduzir a eles o campo. Serão explicadas as etapas da animação e como ocorrem, utilizando de recursos audiovisuais e textuais, para que, em seguida, se atribua uma nota de complexidade para cada área, de 0 a 5. Um exemplo seria a etapa do Storyboard que teria as notas de dificuldade geral 4, necessidade de conhecimento de desenho 5, tempo de demora para a finalização² e assim por diante. A proposta é ter um espaço em branco para que a própria pessoa faça a leitura, expresse sua nota e decida a área que gostaria de exercer.

Será exposto ao público como a animação, assim como mencionado por Rosa e Schneider (2018), é uma profissão em ascensão no país e, com isso, não são todos que sabem da importância da área ou, por vezes, sequer sabem de sua existência. Assim, deseja-se que o público entenda que o campo de trabalho da animação não seria, no sentido figurado, como um cubo num jogo de encaixes, mas sim como uma *slime*¹ que, onde estiver posto, adapta-se. O trabalho em animação pode estar em diversas possibilidades como a publicidade, o cinema, os videocliques, o entretenimento geral, o design de interfaces digitais e outras aplicações.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Como observado, a ação de extensão está em fase de planejamento. O objetivo é que a partir das palestras, as pessoas passem a considerar a carreira de animação para seu futuro profissional, e que assim, a UFPel esteja mais próxima das/dos jovens, especialmente para os públicos de egressas/os do ensino médio que prestam os processos seletivos da Universidade, PAVE e Enem.

4. CONSIDERAÇÕES

Espera-se que a atividade coopere diretamente com o Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação em relação a curricularização da extensão no que se refere à atenção às juventudes da cidade e da região.

¹ O slime é o nome inglês dado a uma massinha de modelar caseira que, diferente da tradicional, possui brilho, é pegajosa e esparrama-se pela superfície onde está contida.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRANDÃO, J. Caminhos para a Produção de séries, In: **CAMINHOS PARA A PRODUÇÃO DE SÉRIES**, 1., São Paulo, 2017, **Anais...** São Paulo: Apresentação de Pesquisa, 2017.

ROSA, G.C. e SCHNEIDER, C.;Ensino de Animação, In: **SEANIMA**, 1., Rio de Janeiro, 2018, **Anais...** Porto Alegre: Seminário, 2018.

SILVA, O.E.P. **Evasão da Mão de Obra Qualificada Em Animação em Pelotas: Causas e Implicações**. 19 mai. 2023. Tese de Conclusão de Curso Teórico (Graduação) - Cinema de Animação, Universidade Federal de Pelotas (UFPEl).

YOUTUBE. **Animation Workers Ignited Shorts**. Jellybox, Califórnia, 27 mai. 2024. Acessado em 7 out. 2024. Online. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLiMTvvfDEpVNp22z2DBqyU48V_V9HMe8