



Letícia dos Santos Gonálvez

**A VIDA (AUTOBIOGRÁFICA) DE UMA ANIMADORA NA PRODUÇÃO DE UMA
MONOGRAFIA: O CONHECIMENTO POÉTICO E ARTÍSTICO NA PESQUISA**

**Rio de Janeiro
2023**

Letícia dos Santos Gonavez

**A VIDA (AUTOBIOGRÁFICA) DE UMA ANIMADORA NA PRODUÇÃO DE UMA
MONOGRAFIA: O CONHECIMENTO POÉTICO E ARTÍSTICO NA PESQUISA**

**Projeto de monografia apresentado à Escola
Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio –
Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como
requisito parcial para aprovação no Curso Técnico
em Gerência em Saúde.**

Orientador: Gregorio Galvão de Albuquerque

Rio de Janeiro

2023

RESUMO

As formas e linguagens artísticas possuem sua ciência no seu próprio desenvolvimento. Então como pensarmos e utilizarmos a arte da animação no processo de produção da pesquisa? Essa pesquisa irá responder essa pergunta produzindo a própria animação como uma forma de diário de campo. Através dessa animação, produzida no próprio contexto da pesquisa, representaram não somente a potencia da animação em expressar a subjetividade do animador mas também a expressão subjetiva, negada de uma certa maneira, na produção da ciência.

Palavras-chave: Animação, linguagem, pesquisa

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. JUSTIFICATIVA	09
3. OBJETIVOS	10
4. METODOLOGIA	11
5. CRONOGRAMA	12
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	13
7. PROPOSTA DE CAPÍTULOS	14

1 INTRODUÇÃO

A animação começou quando o francês Émile Cohl, criou a primeira animação, que foi feita em 17 de agosto de 1908 estreava em Paris a animação, que foi um curta de mais pouco de 1 minuto, Ele foi considerado como, "O pai da animação"

A animação vem do latim “anima” e significa “alma” ou “sopro de vida”. Portanto, podemos entender essa arte como o ato de “dar vida” a objetos estáticos e inanimados através de diferentes métodos, tanto em imagens, quanto em objetos. Ou seja, é o ato de dar vida para algo.

Uns exemplos de animação são:

- Animação 3D por computador;
- Animação 2D baseada em vetores;
- Animação tradicional e
- Animação de movimento de paragem.

Uma das empresas mais famosas do mundo são: Disney; Pixar; DreamWorks; Sony animation; Blue sky; (basicamente não existe mais, pois a Disney fechou essa empresa, devido os custos altos que gastou do filme: "Um espião animal", que não fez sucesso.); Illumination (Universal); Aardman; Laika; Focus. As brasileiras quase não são muito conhecidas mas tem o(a)s: StartAnima; Copa Studio; Combo Studio; Fish Film; Split Studios; LIGHTSTAR STUDIOS; 44 toons; Zombie Studios; Super toons

Todos os desenhos, animação etc., dão uma lição da vida. As animações Shrek e Kung fu Panda serão utilizados como uma base para a discussão do uso da animação para representar ensinamentos de vida. Na animação Shrek, fala que de forma lúdica e encantadora nos mostra e, acima de tudo, para as crianças, que nos dias de hoje ser um herói é sair em busca da própria felicidade, se você quer realmente alguma coisa, o único que pode impedir-te de alcançá-la é você. Um dia deixa de ligar às bocas dos outros e passas a importar-te apenas com a sua opinião.

Shrek é um ogro verde com olhos castanhos. Ele veste uma túnica branca de mangas compridas dentro de seu mini colete marrom projetado por tartarugas, calça marrom listrada e botas curtas escuras com um desenho dobrado em cada lado. Enquanto resgata Fiona da torre, ele usa peças de armadura de cavaleiro.

Poucos sabem, mas a criação desse icônico personagem, é inspirada em uma pessoa real e famosa: o lutador, Francês Maurice Tillet. Aos 17 anos, Tillet foi afetado por uma grave doença chamada "acromegalia", que causou o aumento de seu nariz, orelhas, mãos e pés.

Sabe por que o Shrek é o melhor conto de fadas? Porque ensina que ninguém precisa ser perfeito para ter um final feliz.

Na animação do Kung Fu Panda, Po é um panda que trabalha na loja de macarrão de seu pai e sonha em transformar-se em um mestre de kung fu. E finalmente, seu sonho se torna realidade quando, de repente, deve cumprir uma profecia antiga e estudar as artes marciais com seus ídolos, os Cinco Furiosos, Macaco, víbora, tigresa, louva a Deus e garça.

A energia de Kung Fu Panda é muito forte, porque ele nos ensina muito sobre a vida e sobre acreditar sem pensar nos problemas envolvidos. Po, de forma sutil, aprende a usar algo que antes era uma limitação como uma vantagem. Já que não pode controlar o que está a sua volta, ele controla sua própria natureza.

2 JUSTIFICATIVA

Olá, sou Leticia tenho 18 anos, gosto bastante de criar histórias e desenhar. (sendo que, no momento estou ficando sem criatividade, e isso está me deixando um pouco chateada) gosto de comer 😊, gosto de viajar, de passear, estudo na fiocruz, sou de gerência, moro na baixada fluminense em São Joao de Meriti.

Nasci em são joão de meriti, quando eu tinha 4 anos de idade, a minha primeira escola foi (escola municipal otávio kelly) sempre tive dificuldade de fazer amigos, pois eu so gostava de desenha, tenho epilepsia desde 4 anos de idade, quando eu fiz 5 anos, tive uma convulsão forte que me fez esquecer a minha memoria, com 6 anos, meus pais resolveram me colocar numa escola particular, mas, não deu muito certo, quando fiz 7 voltei a estudar em escola publica, só que dessa vez em otavio tarquinio, fiquei la a educação infantil inteira, depois, fiz o ensino fundamental la completo, quando estava no 8 anos, as coisas não deram muito certo, eu quase entrei em depressão pois tinha terminado a minha amizade de 3 anos, depois veio a pandemia, eu acho que sou a única pessoa da fase da terra que adorou a pandemia, pois fiquei em casa, sem precisar me preocupar com meus problemas, e nisso, eu tinha pedido a deus que me colocasse numa escola que eu não conhecia ninguém, depois de um tempo, pensei que ele não tinha escutado a minha oração, mas quando foi no meio do ano, vi essa oportunidade de estudar nessa escola, e hoje estou aqui, com 18 anos estando no 3 ano de gerencia em saúde.

Quando chegou aos 16 anos, comecei a me aproveitar mais nas minhas animações, melhorando cada vez mais, mas quando fiz 17, as coisas começaram a ficar um pouco complicadas, pois todos ao meu redor, (principalmente meu pai) falava, e fala, que isso não me leva a lugar nenhum, e o pior que ate hoje, não sei oque eu irei trabalhar, mas quando eu descobrir o tcc, (trabalho de conclusão de curso) e que eu poderia usar qualquer tema, resolvi escolher o tema que eu sempre quis apresentar e que eu sou muito boa nisso, “como surgiu as empresas americanas” então resolvi falar com meu orientador (e ele e o mais fod@ da escola 😊, Gregorio) mas infelizmente, teria que ser empresas brasileiras, pois sou brasileira 😞, então continuei a fazer as minhas animações ate hoje, e eu aprendi uma licao importante “ nunca desiste de fazer aquilo que você gosta” meu nome, e leticia dos santos gonçalves, ou melhor, um ser humano, e o resto vocês já sabem 😊 .

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Utilizar a linguagem da animação 2D no campo da pesquisa demonstrando sua potencia na expressão subjetivda da pesquisa ciêntifica.

3.2 Objetivos específicos

- Produção de uma animação 2D autobriografia do processo da pesquisa;
- Estudar a linguagem da animação 2D e sua história;
- Analisar a potencia da linguagem na animação na pesquisa;

4 METODOLOGIA

A metodologia empregada será a qualitativa através da revisão de literatura sobre a linguagem da animação em banco de dados como o google acadêmicos e livros com o tema da história da animação mundial e brasileira, além das possibilidades das técnicas da animação. Concomitante a produção da animação autobiografia da pesquisadora como uma forma de diário de bordo da sua pesquisa.

A produção da animação 2D sobre o processo autobiográfico da produção da pesquisa do PTCC será realizada no programa CAPCUT e representará o “diário de campo animado” da pesquisadora. Esse método permite refletir o papel da animação na pesquisa como uma abordagem científica.

Após a sua produção, será realizado uma análise fílmica da própria animação produzida e de outros filmes de animação, utilizando a metodologia de análise fílmica de Francis Vanoye e Anne Goliot-léte. Essa metodologia de análise fílmica será utilizada também para análise de suas animações, Sherek e Kung-fu Panda, que será a base inicial do processo de construção da animação e seu simbolismo e ensinamento do processo científico através da animação autobiográfica.

8. PROPOSTA DE CAPÍTULOS

Serão propostos três capítulos para a produção da pesquisa:

1. O que é animação, sua linguagem e produtora
2. Análise das animações Shrek e Kung fu Panda
3. Produção da animação “a vida (autobiográfica) de uma animadora na produção de uma monografia: o conhecimento poético e artístico na pesquisa”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kung Fu Panda [DVD]. Dreamworks Animation, 2008. (90 min), son., cor, legendado.

MAGALHÃES, Marcos Cartilha Anima Escola : técnicas de animação para professores e alunos / texto Marcos Magalhães ; [organização Joana Milliet, Marcos Magalhães ; ilustrações Marcos Magalhães, Victor Pacheco]. -- 2. ed. -- Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

Shrek I. Produção de Aron Warner, John H. Williams, Jeffrey Katzenberg, Ted Elliot & Terry Rossio. USA: Dream Works home entertainment, 2001. 1 DVD (93 min): DVD. NTSC. Son.color.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. São Paulo: Papirus, 1992. p. 9-66.