



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Thaís Schiavinoto Guimarães

Animando com Marcinha: produção de *teaser* para de série educativa
metalinguística em animação *stop motion* sobre *stop motion*

Florianópolis

2023

Thaís Schiavinoto Guimarães

Animando com Marcinha: produção de *teaser* para série educativa metalinguística em animação *stop motion* sobre *stop motion*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação - Bacharelado do Centro ou Campus Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof.^a Eliete Auxiliadora de Assunção Ourives

Coorientador: Prof. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Florianópolis

2023

Guimarães, Thaís Schiavinoto

Animando com Marcinha : produção de teaser para série educativa metalinguística em animação stop motion sobre stop motion / Thaís Schiavinoto Guimarães ; orientadora, Eliete Auxiliadora de Assunção Ourives, coorientador, Luiz Fernando Goncalves de Figueiredo, 2023.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Stop Motion. 4. Metalinguagem. 5. Infante-juvenil. I. Ourives, Eliete Auxiliadora de Assunção. II. Figueiredo, Luiz Fernando Goncalves de. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. IV. Título.

Thaís Schiavinoto Guimarães

Animando com Marcinha: produção de *teaser* para série educativa metalinguística em animação *stop motion* sobre *stop motion*

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 23 de 06 de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca examinadora:

Prof.^a Eliete Auxiliadora de Assunção Ourives

Prof. Luiz Fernando Goncalves de Figueiredo, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.^a Eliete Auxiliadora de Assunção Ourives

Professora Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a minha mãe Rosana, que me ajudou a redesenhar caminhos, e a meu companheiro Caio, que me acompanhou nesta jornada, mesmo ha algumas centenas de quilômetros de distância.

RESUMO

Este texto se trata de uma pesquisa sobre o desenvolvimento de um *teaser* para uma série de animação *stop motion* de caráter educativo cuja temática é a criação de animações em *stop motion*, enfatizando a utilização de metalinguagem para demonstrar o funcionamento da técnica enquanto os personagens protagonizam a narrativa. Desta forma, buscou-se: elaborar universo narrativo com apelo ao público infanto-juvenil; utilizar das particularidades do *stop motion* para criar situações humorísticas na narrativa referenciando a técnica; incorporar ao roteiro um exercício introdutório à animação *stop motion* possível de ser replicado pelo espectador; utilizar recursos de pré-produção, produção e pós produção específicos para um projeto profissional de animação *stop motion* na construção do *teaser*. O ensino de animação para crianças e adolescentes pode ser dificultado quando se exige domínio básico de desenho, uso de softwares complexos ou acessórios caros (como mesas de luz, ou tablets de desenho). A diversidade de materiais e técnicas possíveis de serem trabalhados na animação *stop motion* tornam esta uma linguagem acessível e fácil de ser explorada por leigos, bastando o acesso a uma câmera e um objeto a ser animado. O projeto visou mesclar o conteúdo educativo à narrativa da série de forma descontraída e com personagens autênticos, com o intuito não só de ensinar formas de se trabalhar a animação *stop motion*, mas também entreter o público infanto-juvenil. Alguns conceitos explorados durante a pesquisa são “metalinguagem”, uma figura de linguagem que faz referência à própria linguagem, e “*stop motion*”, uma técnica de animação que se utiliza de sequencias de fotografias de objetos inanimados com leve alteração de posição para criar a ilusão de movimento. Através de pesquisa e desenvolvimento do *teaser* de Animando com Marcinha buscou-se, então, construir maior entendimento sobre a aplicação de metalinguagem em obras de *stop motion*, relação entre metalinguagem e humor em séries de animação e processos relacionados à criação de uma série animada em *stop motion*, além de aplicar os conhecimentos adquiridos em uma peça audiovisual educacional que, ao mesmo tempo, divirta o público infanto-juvenil e o apresente a ferramentas acessíveis e conhecimentos que o permitam desenvolver suas próprias animações.

Palavras-chave: Animação, Stop Motion, Metalinguagem, Ensino, Infanto-juvenil

ABSTRACT

This text is about a research on the development of a teaser for an educational stop motion animation series focusing on creating stop motion animations while emphasizing the use of metalanguage elements to showcase the technique's functioning, all while the characters play leading roles in the narrative. The goals were as follows: to create a narrative universe that appeals to children and teenagers, to use the peculiarities of stop motion to create humorous situations referencing the technique, to incorporate an introductory stop motion animation exercise that viewers can replicate, to utilize pre-production, production, and post-production resources specific to a professional stop motion animation project in crafting the teaser. Teaching animation to children and teenagers can be challenging when basic drawing skills, complex software, or expensive accessories like light tables or drawing tablets are required. The diversity of materials and techniques possible in stop motion animation makes it an accessible and easy-to-explore language for beginners, needing only a camera and an object to animate. The project aimed to blend educational content with the narrative of the series in a lighthearted manner, featuring authentic characters, with the intention not only to teach stop motion animation techniques but also to entertain the young audience. Some concepts explored during the research include "metalanguage", a figure of speech referring to language itself, and "stop motion," an animation technique using sequences of photographs of inanimate objects with slight positional changes to create the illusion of movement. Through the research and development of the teaser for "Animating with Claymentine", the goal was to gain a deeper understanding of applying metalanguage elements in stop motion works, the relationship between metalanguage and humor in animation series, and the processes related to creating a stop motion animated series. Additionally, the research aimed to apply the acquired knowledge in an educational audiovisual piece that both entertains the young audience and introduces them to accessible tools and knowledge to develop their own animations.

Keywords: Animation, Stop Motion, Metalanguage, Education, Children and Youth.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Motivação da escolha de título favorito	16
Figura 2 – Motivação de escolha de seus personagens favoritos	16
Figura 3 – Trecho de mapa mental com destaque para conceito de personagens	17
Figura 4 – Estudos iniciais de Marcinha	18
Figura 5 – Estudos iniciais de Gato	19
Figura 6 – Thumbnails da cena do despertar de Gato	20
Figura 7 – Thumbnail de Gato derrubando itens da estante	21
Figura 8 – Thumbnails de Marcinha lutando contra rigging	21
Figura 9 – Thumbnail Gato arranha Marcinha	22
Figura 10 – Trecho do teaser em que Marcinha chuta Gato	23
Figura 11 – Trecho do teaser em que Marcinha apresenta Gato à “mágica da animação”	24
Figura 12 – Diferentes estágios da produção do boneco de Marcinha	25
Figura 13 – Diferentes estágios da produção do boneco de Gato	25
Figura 14 – Cena do curta Fresh Guacamole	26
Figura 15 – Marcinha no cenário da animação	26
Figura 16 – Programas educativos X Tudo, O Mundo de Beackman e Art Attack	28
Figura 17 – Exercício de aceleração e desaceleração de Williams	28
Figura 18 – Sequencia em que carrinho de brinquedo pula circulo de fogo	29

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Técnicas utilizadas para a produção do humor

19

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 DESENVOLVIMENTO	13
2.1 PÚBLICO-ALVO	13
2.2 HUMOR E PIADAS	19
2.3 O EXERCÍCIO	27
3 CONCLUSÃO	30
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE A – Roteiro do episódio piloto de Animando com Marcinha	35

1 INTRODUÇÃO

Este texto se trata de um trabalho de conclusão de curso referente a uma pesquisa sobre o desenvolvimento de um *teaser* para uma série de animação *stop motion* de caráter educativo cuja temática é, justamente, a criação de animações em *stop motion*, enfatizando o caráter metalinguístico da obra com intuito de demonstrar o funcionamento da técnica enquanto os personagens protagonizam a narrativa. Desta forma, buscou-se: (1) elaborar universo narrativo com apelo ao público infanto-juvenil (2) utilizar das particularidades do *stop motion* para criar situações humorísticas na narrativa referenciando a técnica; (3) incorporar ao roteiro um exercício introdutório à animação *stop motion* possível de ser replicado pelo espectador sem prévios conhecimentos na área e com poucos recursos exigidos;

O ensino de técnicas de animação para crianças e adolescentes pode ser dificultado quando se exige domínio básico de desenho, uso de softwares complexos ou acessórios caros (como mesas de luz, ou tablets de desenho). Segundo Magalhães “A animação em *stop-motion*, em alguns casos, pode ser feita mais rapidamente que o desenho animado: um mesmo boneco é fotografado em várias poses, em vez de se desenhar (e colorir) todas as etapas do movimento.” (MAGALHÃES, 2015, p. 80), . A respeito dos materiais empregados, Magalhães diz ainda que “[...] é possível realizar uma animação em *stop-motion* com cenários de cartolina e bonecos de massinha simples.”(MAGALHÃES, 2015, p. 80). Segundo Shaw, tudo o que alguém precisa para começar a animar em *stop motion* é “[...] (1) Uma câmera. (2) Algo para mantê-la firme. (3) Algo para gravar sua animação.” (SHAW, 2008, p. 8, tradução nossa). Shaw também enfatiza que, apesar de possibilitar produções elaboradas, os primeiros exercícios para aprender animação *stop motion* devem ser feitos com objetos do cotidiano:

“Objetos inanimados são uma boa maneira de aprender sobre animação e personagem. Pegue uma caixa de fósforos e tente imaginá-la como um cão ou um carro e, em seguida, começar a dar-lhe características de cão/carro.” (SHAW, 2008, p. 22, tradução nossa).

Portanto, é possível afirmar que uma das vantagens do ensino de *stop motion* é a possibilidade de vasta exploração da técnica e de conceitos de animação com materiais encontrados na casa ou na escola do público-alvo.

Outra problemática do tema refere-se à narrativa trabalhada em séries de teor educativo. Existem animações que, direcionando toda atenção ao conteúdo didático, subestimam a audiência ou tornam-se desinteressantes. Campos, Wolf e Vieira descrevem os resultados de Adriana Fernandes, em seu livro “As Crianças e os Desenhos Animados” de 2012, ao questionar crianças em idade escolar sobre o que torna um desenho animado interessante:

“Segundo elas, um desenho animado é interessante quando: apresenta comédia, a história se desenrola de forma não repetitiva, os personagens possuem alguma aproximação com a aparência e vida dos espectadores, a previsibilidade não acontece (no sentido do vilão sempre ser vilão e não ‘se dar bem’, ou o herói sempre ser herói e não perder um desafio) e, por fim, quando existem aventuras e desafios”. (CAMPOS, WOLF, VIEIRA, 2014, p. 3).

Alguns conceitos a serem explorados durante a pesquisa são “metalinguagem” e “*stop motion*”. Segundo Souza

"Metalinguagem é uma das funções da linguagem e está relacionada a mensagens que deixam em evidência a própria linguagem utilizada na comunicação. Desse modo, é identificada em textos verbais e não verbais que se voltam para si mesmos, como um filme que fala de cinema." (SOUZA, 2022).

Segundo Magalhães *stop motion*

“é o fundamento de todo e qualquer suporte audiovisual: a ilusão de movimento que é conseguida através de uma sucessão de imagens fixas. Mas, no meio profissional, stop-motion designa genericamente toda animação que realiza o movimento com fotografias de objetos reais que na vida real são imóveis, parados” (MAGALHÃES, 2015, p. 78) .

Dessa forma, a aplicação de metalinguagem no roteiro de uma animação em *stop motion* possibilita que menções à técnica se mesquem à narrativa de forma bem humorada quando feitas com o auxílio de técnicas de humor visual, enumeradas por Cargnin (2019) contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, infortúnio, repetição, transposição e travessura, cumprindo o requisito “comédia” citado pelas crianças estudadas por Adriana Fernandes e descritas por Campos, Wolf e Vieira (2014).

Através de pesquisa e desenvolvimento do *teaser* de “Animando com Marcinha” buscou-se construir maior entendimento sobre a aplicação de

metalinguagem em obras de *stop motion*, relação entre metalinguagem e humor em séries de animação e processos relacionados à criação de uma série animada em *stop motion*, além de aplicar os conhecimentos adquiridos em uma peça audiovisual educacional que, ao mesmo tempo, divirta o público infanto-juvenil e o apresente a ferramentas acessíveis e conhecimentos que o permitam desenvolver suas próprias animações.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 PÚBLICO-ALVO

Segundo McKee “Nenhum filme pode ser feito sem a compreensão das reações e antecipações do público. Você deve moldar seu filme de maneira que ele tanto expresse sua visão quanto satisfaça os desejos do público” (MCKEE, 2018, p. 21). Considerando a imperativa de McKee, a primeira etapa no desenvolvimento do projeto “Animando com Marcinha” foi a definição do público-alvo e recolhimento de informações sobre suas preferências.

Atentando à proposta do projeto de não apenas entreter, mas também incentivar a prática de animação *stop motion* entre os espectadores, estabeleceu-se como critério que o público-alvo deveria possuir a capacidade de seguir instruções, habilidades motoras desenvolvidas, além de ser capaz de interpretar e produzir textos, permitindo entendimento do conteúdo abordado, realização dos experimentos propostos em ambiente doméstico e criação das próprias animações a partir do aprendizado.

Rodrigues e Melchiori, considerando crianças em idade escolar entre 7 e 11 anos, destacam

“a criança em idade escolar apresenta uma capacidade de raciocinar sobre o mundo de uma forma mais lógica e adulta, embora adquira a habilidade de realizar essas operações apenas no concreto, ou seja, vendo, pegando, experimentando.”(RODRIGUES, MELCHIORI, 2014, p.3).

Afirmam ainda que “Especialmente no início deste estágio, é imprescindível que as aprendizagens contemplem oportunidades de contar, comparar, analisar, experimentar, rever.” (RODRIGUES, MELCHIORI, 2014, p.3). Dessa forma, não é apenas possível afirmar que crianças nesta faixa etária são propícias à assimilação de conteúdos didáticos, mas que é desejável que sejam estimuladas à experimentação desses conteúdos em situações do dia a dia.

Em “Matrizes de referência de linguagens Língua Portuguesa do Saeb – BNCC” o Inep define que habilidades como “Localizar informações explícitas em textos; Inferir o assunto de um texto; Inferir informações em textos verbais; Inferir informações em textos que articulam; linguagem verbal e não verbal; Produção

textual; Escrever texto” (BRASIL, 2022, p.4) fazem parte do currículo de língua portuguesa estipulado para o 2º ano do ensino fundamental, voltado para crianças de 7 anos de idade. Sendo assim, pode-se afirmar que crianças brasileiras nesta idade começam a desenvolver habilidades de produção e interpretação textual, permitindo a criação de suas próprias histórias e entendimento de instruções.

A prática da animação *stop motion* não requer habilidades avançadas em desenho ou modelagem, mas é benéfico possuir entendimento espacial sólido para dispor os objetos na cena. Além disso, conseguir manipular esses objetos delicadamente é importante para fazer ajustes sutis de posição. Essas habilidades possibilitam às crianças evitar frustrações ao realizar a atividade e experimentarem uma sensação de realização ao contemplar os resultados de seu trabalho. Segundo Minikowski

“Por volta dos 6 a 7 anos, a criança se caracteriza pela aquisição, estabilização e diversificação das habilidades básicas. Nos anos seguintes, até por volta dos 10 a 12 anos, teremos o refinamento e diversificação na combinação destas habilidades em padrões cada vez mais complexos” (MINIKOWSKI, 2010, p.6).

Com base nas informações coletadas, observou-se que a proposta do projeto “Animando com Marcinha” seria melhor aproveitada pelo público de 7 a 12 anos em relação a outras faixas etárias, partindo-se, assim, para a avaliação das preferências deste público em relação a desenhos animados.

Cargnin (2019) descreve um experimento realizado por pesquisadores que visavam relacionar a apreciação de humor à capacidade cognitiva de crianças em diferentes faixas etárias. Segundo Cargnin

“Zigler, Levine e Gould apresentaram uma série de desenhos a crianças da segunda à quinta série, com o objetivo de investigar a relação entre o desenvolvimento cognitivo e a percepção do humor. Ao assumir que a habilidade cognitiva das crianças aumenta com a idade, eles observaram que o nível de compreensão do humor aumentou de acordo com a série, uma vez que as crianças da quinta série apresentaram um nível de compreensão mais elevado do que as demais.”. (CARGNIN, 2019, p.41).

No mesmo estudo, no entanto, as crianças mais velhas, apesar de compreenderem as situações humorísticas apresentadas, não acharam tanta graça do material quanto as crianças mais novas. Cargnin conclui

“Segundo esse princípio, as crianças preferem um humor que não seja nem tão fácil nem tão difícil de compreender, favorecendo aquele que se situa em um nível ótimo de dificuldade, ou seja, que proporciona um desafio à altura de suas capacidades.” (CARGNIN, 2019, p.41).

Duarte, Leite e Migliora (2006) também identificam a aprovação do público infantil por materiais educativos, a habilidade deste público em desenvolver reflexão crítica sobre a programação, além da desaprovação por materiais que subestimem suas capacidades. Para entender essa relação deste público com a programação televisiva, as pesquisadoras se utilizaram, principalmente, do diálogo com as próprias crianças:

“O spot convidava crianças da Região Sudeste, com idades entre 8 e 12 anos, a enviar cartas, desenhos ou mensagens eletrônicas para o grupo de pesquisa, com suas reflexões a respeito do que viam na televisão, do que gostam e do que não gostam de ver e por quê.” (DUARTE, LEITE, MIGLIORA, 2006, p.500).

Ao analisar o material recebido, concluem que

“Apesar das duras críticas que os adultos, sobretudo os educadores, fazem à televisão, as crianças, segmento mais significativo de telespectadores na maioria dos países do mundo, a têm em alta conta porque, na opinião delas, ela consegue aliar ‘ensinagem’ e ‘entretenimento’.” (DUARTE, LEITE, MIGLIORA, 2006, p.507).

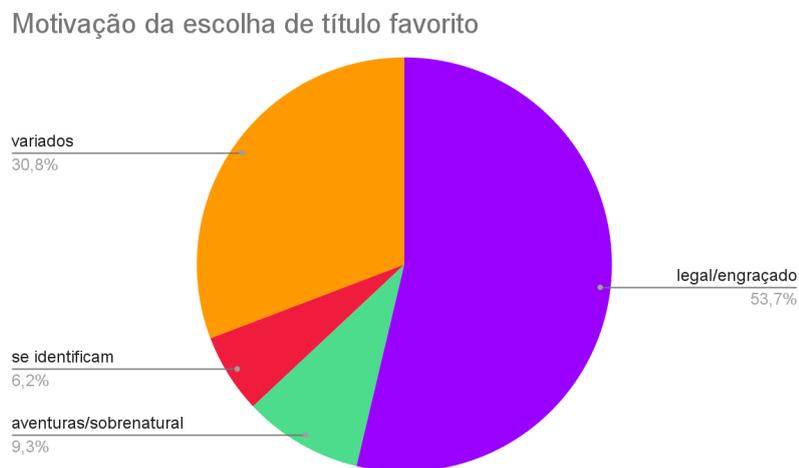
elas afirmam ainda

“As crianças acreditam que a televisão tem um papel social a desempenhar na educação das pessoas, e têm propostas de como ela deve cumpri-lo; apresentam reflexões sofisticadas a respeito do conteúdo do que é exibido e se mostram capazes de estabelecer diálogos criativos com a programação, apesar dos constrangimentos impostos a sua criatividade e reflexão pelo sistema padronizado (muitas vezes, pasteurizado) de produção televisiva.” (DUARTE, LEITE, MIGLIORA, 2006, p.508).

Em pesquisa realizada com 162 alunos, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, de uma escola municipal de uma cidade do interior paulista, Oliveira e Shimizu (2011) procuraram entender as preferências dessas crianças quanto a seus desenhos e personagens favorito. Quando indagadas sobre o motivo da escolha de título favorito, as crianças entrevistadas apresentaram 3 respostas principais: “porque é legal/engraçado (53,7%), porque tem arte/brincadeiras/aventuras ou porque tem poderes sobrenaturais (9,3%) ou porque se identifica com o desenho

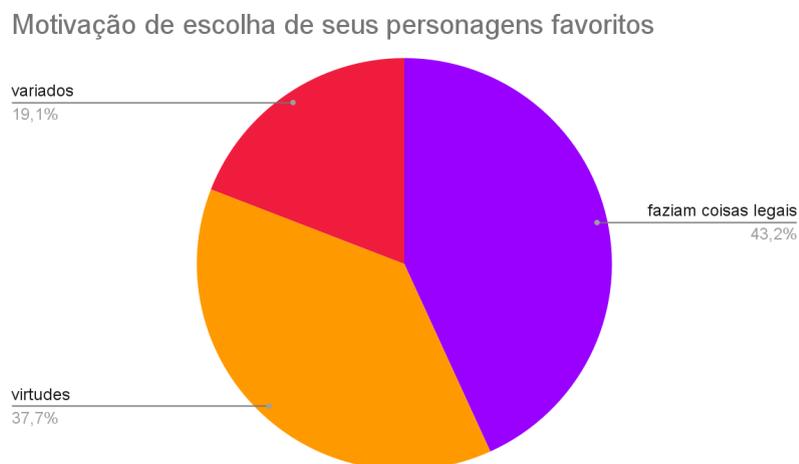
(6,2%).” (OLIVEIRA, SHIMIZU, 2011, p.888), como demonstrado no gráfico da Figura 1 . Sobre a motivação de escolha de seus personagens favoritos as crianças apontaram: “porque faziam coisas legais/engraçadas/brincadeiras (43,2%), porque tinham características como coragem, inteligência, beleza/ e poder (37,7%)” (OLIVEIRA, SHIMIZU, 2011, p.888), como demonstrado no gráfico da Figura 2. É possível, portanto, afirmar que o entretenimento e humor são as principais características procuradas por estas crianças em animações, o que se refere tanto ao programas escolhidos quanto aos personagens favoritos.

Figura 1 – Motivação da escolha de título favorito



Fonte: adaptação de Oliveira e Shimizu (2011) pela autora (2023)

Figura 2 – Motivação de escolha de seus personagens favoritos



Fonte: adaptação de Oliveira e Shimizu (2011) pela autora (2023)

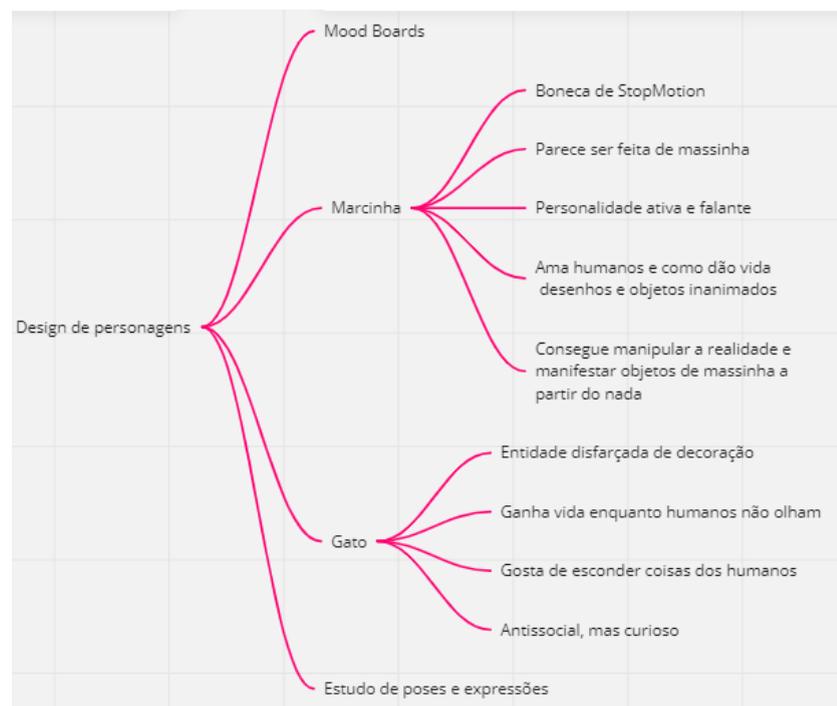
Considerando a análise de preferências do público escolhido, iniciou-se o desenvolvimento dos personagens e do roteiro.

Na criação dos personagens da série "Animando com Marcinha", atentou-se à escolha do gênero humorístico adotado. Wright (2002) descreve algumas formas de utilizar a construção de personagem para reforçar o humor em uma produção:

“O que torna esse personagem naturalmente engraçado? Use a atitude, maneirismos e diálogo do personagem para aumentar a comédia. As reações muitas vezes podem ser mais engraçadas do que a piada que ocorreu antes. Use personagens tão diferentes entre si quanto possível, para que essas personalidades conflitantes possam se chocar de forma engraçada.” (WRIGHT, 2002, tradução nossa).

Os personagens do projeto foram idealizados, justamente, considerando personalidades, trejeitos e aparência contrastantes entre si, como pode ser observado no trecho do mapa mental de planejamento do projeto destacado na Figura 3, nos estudos iniciais de Marcinha da Figura 4 e nos estudos iniciais de Gato da Figura 5.

Figura 3 – Trecho de mapa mental com destaque para conceito de personagens

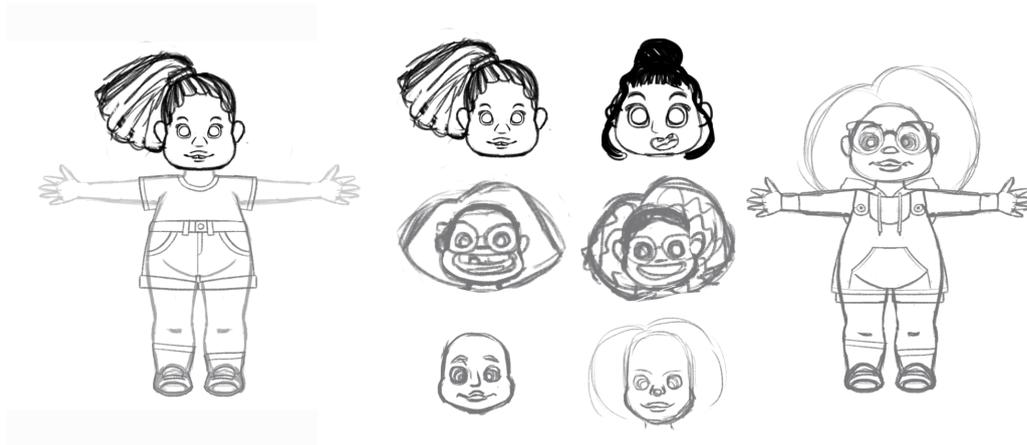


Fonte: autora (2023)

A partir das definições pontuadas no mapa mental da Figura 3, construiu-se um breve perfil de ambos os personagens, com a finalidade de guiar a construção da narrativa:

- Marcinha: Uma fantoche de Stop Motion, animada, falante e com alguns parafusos a menos. Seus assuntos favoritos são animação em Stop Motion e criatividade humana. Apesar de se mexer sozinha quando humanos não olham, se diverte aprendendo como dão vida a objetos inanimados através do Stop Motion. Usando seu conhecimento em animação, consegue manipular a realidade e manifestar objetos de massinha a partir do nada;

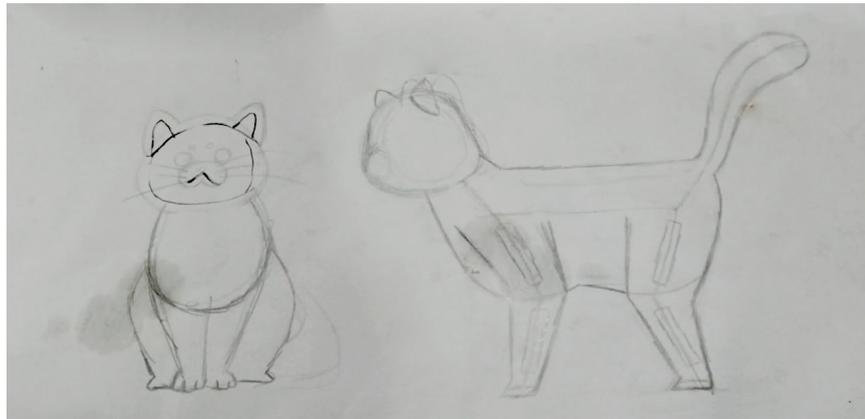
Figura 4 – Estudos iniciais de Marcinha



Fonte: autora (2023)

- Gato: Uma criatura que se disfarça de um simpático bibelô e ganha vida enquanto humanos não olham. Sua diversão é causar pequenos incômodos no estúdio, como esconder materiais, derrubar canecas e sujar papéis. Antissocial, mas curioso, se incomoda com a imprevisibilidade de Marcinha, mas não consegue parar de fazer perguntas.

Figura 5 – Estudos iniciais de Gato



Fonte: autora (2023)

No tópico a seguir, serão abordados a tipificação de ferramentas de humor visual em animações, sua aplicação no roteiro do episódio piloto de “Animando com Marcinha” e a relação com a função de linguagem metalinguagem.

2.2 HUMOR E PIADAS

Segundo Cargnin “Se o humor está relacionado à violação de regras e convenções, é necessário conhecê-las para que se identifique corretamente quando elas são subvertidas, produzindo incongruências.” (CARGNIN, 2019, p.105) . O pesquisador identifica em sua pesquisa 9 técnicas utilizadas para produção de humor visual, apresentadas no Quadro 1:

Quadro 1 – Técnicas utilizadas para a produção do humor

Técnica	Definição
Contraste	Grau marcante de diferença ou oposição entre coisas suscetíveis de comparação.
Desarranjo	Modificar a ordem ou posicionamento das partes de um todo.
Distorção	Deformação em relação ao aspecto original.
Exagero	Representação das coisas de modo a julgá-las maiores do que são.
Exclusão	Eliminar uma ou mais partes de um todo.

Técnica	Definição
Infortúnio	Retratar uma situação ruim ou desfavorável para uma ou mais personagens.
Repetição	Replicar um ou mais elementos de maneira fiel ou similar.
Transposição	Apresentar algo em um contexto diferente do original; transferir características de uma coisa para outra.
Travessura	Representação de um comportamento inadequado que ameaça a ordem ou o bem-estar dos outros.

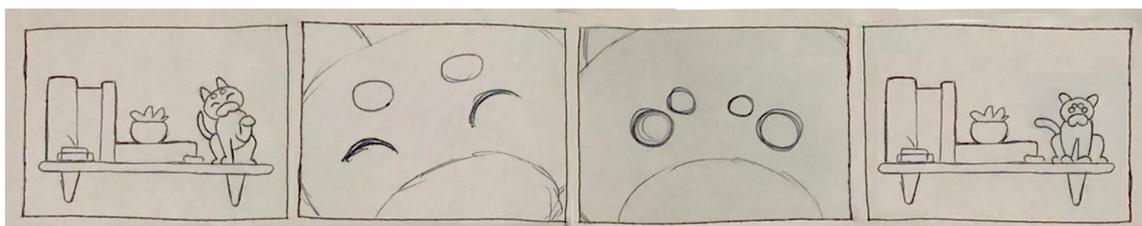
Fonte: CARGNIN, 2019, p.116

A partir destas técnicas, realizou-se a análise do roteiro confeccionado para o episódio piloto de “Animando com Marcinha” (apêndice A) e de cenas do *teaser* em busca de momentos humorísticos visuais e entendimento das ferramentas utilizadas.

Além disso, foram identificados momentos em que a metalinguagem destaca-se como parte da situação humorística. Segundo Azeredo (2011), metalinguística é uma função da linguagem que coloca em evidência o código de comunicação. Azeredo afirma que “Na função metalinguística, muito comum no discurso cotidiano, o usuário toma o próprio código de comunicação para assunto: é a função presente no ato de falar sobre a linguagem [...]” (Azeredo, 2011, p.70).

A primeira situação de humor visual acontece no início do roteiro (apêndice A), quando Gato, ao despertar, muda bruscamente sua expressão amigável para indiferença, como é possível visualizar nas *thumbnails* da cena, na Figura 6 . Nesta cena, se identifica o recurso contraste.

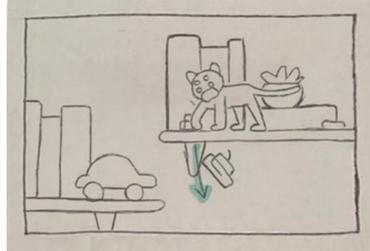
Figura 6 – *Thumbnail*s da cena do despertar de Gato



Fonte: autora (2023)

O personagem então caminha pelas estantes do que aparenta ser um escritório, derrubando objetos propositalmente, uma demonstração de travessura, como apresentado na Figura 7.

Figura 7 – *Thumbnail* de Gato derrubando itens da estante



Fonte: autora (2023)

Algum tempo depois, Marcinha tenta remover o *rigging* a suas costas e cai, como demonstra a Figura 8. São utilizados, aqui, os recursos transposição, contraste e infortúnio. Esta é uma das cenas do episódio piloto em que humor visual mais se relaciona à metalinguagem, neste caso pela transposição: o *rigging* de Marcinha, objeto utilizado para facilitar movimentos de personagens de *stop motion*, é reconhecido na cena como objeto existente no universo da animação. Este objeto é comumente apagado na pós produção de animações em *stop motion*, de forma que seu reconhecimento como parte da diegese de “Animando com Marcinha” apresenta-se como situação inesperada. O contraste aparece na expressão de gato, que muda bruscamente de relaxado, enquanto se concentra em limpar o rosto, para alarmado, ao escutar um barulho a suas costas quando Marcinha cai. O infortúnio é identificado pela queda de Marcinha.

Figura 8 – *Thumbnails* de Marcinha lutando contra *rigging*



Fonte: autora (2023)

Na cena em que Gato arranha Marcinha, demonstrada na Figura 9, novamente é evidenciado o recurso travessura.

Figura 9 – *Thumbnail* Gato arranha Marcinha



Fonte: autora (2023)

Na cena em que Marcinha chuta Gato, demonstrada na Figura 10, identifica-se infortúnio, exagero e transposição. Como Marcinha é a causadora do acidente de Gato a situação poderia ser confundida com travessura, porém, ao contrario da cena anterior, em que Gato arranha Marcinha, o chute de Marcinha é uma reação à lesão causada por Gato, portanto, não há intensão de causar mau-estar, apesar da reação gerar uma situação desconfortável para Gato. O exagero é identificado na intensidade do chute, que faz Gato voar para fora da câmara e entortar o ângulo de enquadramento ao aterrisar. A transposição é identificada quando passarinhos de origami rodeiam a cabeça de Gato, desacordado, atuando como o equivalente aos passarinhos cartunescos que rodeiam a cabeça de personagens desorientados em diversos desenhos animados.

Figura 10 – Trecho do *teaser* em que Marcinha chuta Gato



Fonte: autora (2023)

Quando Marcinha cita “a mágica da animação”, Figura 11, pode-se observar a aplicação dos recursos contraste e transposição. O contraste é observado em vários aspectos da cena: As expressões destoantes entre os personagens no início da cena; a diferença entre o design dos personagens, evidente na cena pela proximidade de ambos; a mudança brusca na expressão de Marcinha ao se decepcionar quando constata que Gato não entende do que “a mágica da animação” se trata. A transposição é notada no uso de massinha como material para o efeito visual do arco íris, culminando também na ênfase do caráter metalinguístico da obra.

Figura 11 – Trecho do *teaser* em que Marcinha apresenta Gato à “mágica da animação”



Fonte: autora (2023)

Pode-se dizer que a transposição está presente durante todo roteiro e *teaser* de “Animando com Marcinha”, pela simples presença dos personagens em cena. Isso acontece principalmente pelo reconhecimento dos materiais utilizados na fabricação dos bonecos dos personagens como notado na cena anteriormente analisada.

A plastilina utilizada em Marcinha é um material barato, de ampla disponibilidade, utilizado em atividades escolares, de forma que sua aparência e natureza elástica são facilmente reconhecidas pelo público. O reconhecimento é tanto que obras de stop motion feitas com “massinha” são frequentemente referidas pelo público por uma categoria a parte: “*claymation*”.

A concepção de Marcinha visava se aproveitar desta fácil identificação, com objetivo de reforçar a metalinguagem, explicitando que, assim como no mundo real, no universo da série Marcinha também é um boneco de *stop motion* feito de massinha, como explicitado na Figura 12, que apresenta diferentes etapas da fabricação da boneca. Desta forma, Marcinha é feita de massinha, tanto na vida real quanto na diegese da série e, tanto em um quanto em outro, não é humana e não

deveria se mover sozinha, porém, assume características humanas, apesar de não o ser.

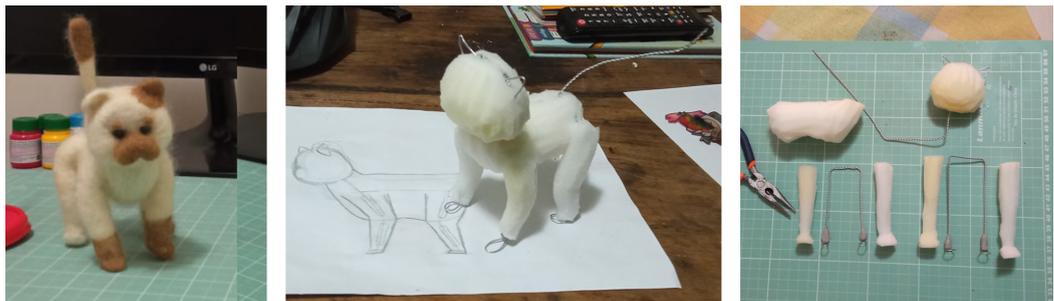
Figura 12 – Diferentes estágios da produção do boneco de Marcinha



Fonte: autora (2023)

Gato também apresenta características semelhantes: produzido pela técnica de feltragem, com etapas destacadas na Figura 13, se assemelha a um “bichinho de pelúcia”, mas se comporta, ao mesmo tempo, como um gato de verdade e como um humano, sendo capaz de falar.

Figura 13 – Diferentes estágios da produção do boneco de Gato



Fonte: autora (2023)

Nota-se a transposição como recurso humorístico comum em animações *stop motion*, justamente pela possibilidade de utilização de qualquer objeto do mundo real pela técnica. Shawn recomenda a prática como exercício: “Objetos inanimados são uma boa maneira de aprender sobre animação e personagem. Pegue uma caixa de fósforos e tente imaginá-la como um cão ou um carro e, em

seguida, começar a dar-lhe características de cão/carro.” (SHAW, 2008, p. 22, tradução nossa).

Pode-se observar este recurso sendo utilizado em “Fresh Guacamole” (2013), curta nomeado ao oscar, em que o animador prepara uma receita utilizando objetos não comestíveis, que se comportam como ingredientes na animação, como demonstrado na Figura 14.

Figura 14 – Cena do curta Fresh Guacamole



Fonte: PES, no youtube (2023)

Além da transposição, o visual dos personagens possui uma relação de contraste, notada quando aparecem em cena ao mesmo tempo: Marcinha com cores saturadas, expressiva, mais alta, superfície lisa; Gato com cores neutras, mais baixo, menos feições para expressão, superfície com fibras aparentes.

O contraste também é percebido na relação dos personagens com o cenário. A história se passa na mesa de um estúdio, com objetos reais, como evidenciado na Figura 15. Neste contexto, os personagens, com visual cartunesco e proporções diminutas, se destacam.

Figura 15 – Marcinha no cenário da animação



Fonte: autora (2023)

Outro momento em que a metalinguagem e humor visual se relacionam é na sequência em que Marcinha propõe um exercício de *stop motion* para o público, que será analisada no tópico a seguir.

2.3 O EXERCÍCIO

Em entrevista a Carolina Masci (2017) pela Latin Lab, Gabriela Augustowsky, pesquisadora de inovação educacional e nas artes, quando questionada por que a criação audiovisual pelas crianças pode favorecer a ampliação de direitos e a inclusão, conclui

“[...] a criação audiovisual demonstra seu enorme potencial, faz parte daqueles conhecimentos que Violeta Nuñez denomina como o “tesouro das heranças” e implica não apenas o acesso à tecnologia, mas também a um universo simbólico no qual as crianças aprendem a se expressar, a conhecer seus direitos, a pensar e produzir de maneira complexa, a expandir seu olhar e seu mundo.” (MAsCI, 2017, tradução nossa)

Considerando a fala de Augustowsky, registrada por Masci (2017), ensinar animação a crianças não possui apenas o caráter didático, de demonstrar como animações são feitas, mas também de empoderamento da criança, estimulando-a a produzir suas próprias obras audiovisuais, utilizando a própria voz na criação de roteiros, exercitando suas habilidades de pesquisa e organização. Dessa forma, o projeto de série animada “Animando com Marcinha” propõe trazer em cada episódio, além de conteúdo teórico sobre história e produção de animações *stop motion*, exercícios que possam ser executados em ambiente doméstico que, gradualmente durante a série, se tornarão ferramentas para a produção de peças audiovisuais pelos espectadores.

No roteiro do episódio piloto de “Animando com Marcinha” (apêndice A), Marcinha demonstra passo a passo como fazer um carrinho de brinquedo se mover com animação *stop motion*. Essa interação com o público inclui um chamado à ação, encorajando-o a realizar o experimento com objetos encontrados em casa, seguindo exemplos de programas educativos como “X tudo” (1992), “O Mundo de Beackman” (1991) e “Art Attack” (2000), ilustrados pela Figura 16, que dedicavam segmentos de seus episódios para propor experimentos relacionados aos temas neles abordados.

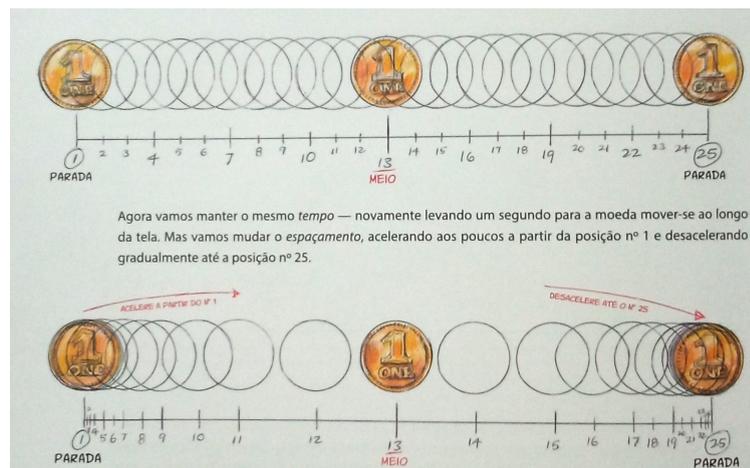
Figura 16 – Programas educativos X Tudo, O Mundo de Beackman e Art Attack



Fonte: google imagens (2023)

O experimento de Marcinha no roteiro (apêndice A) é uma releitura de uma demonstração retirada de de "Manual de Animação", Figura 17, de Williams (2016), que exemplifica como diferentes espaçamento de um objeto dentro de um mesmo tempo influenciam sua animação.

Figura 17 – Exercício de aceleração e desaceleração de Williams



Fonte: WILLIAMS, 2016, p. 38

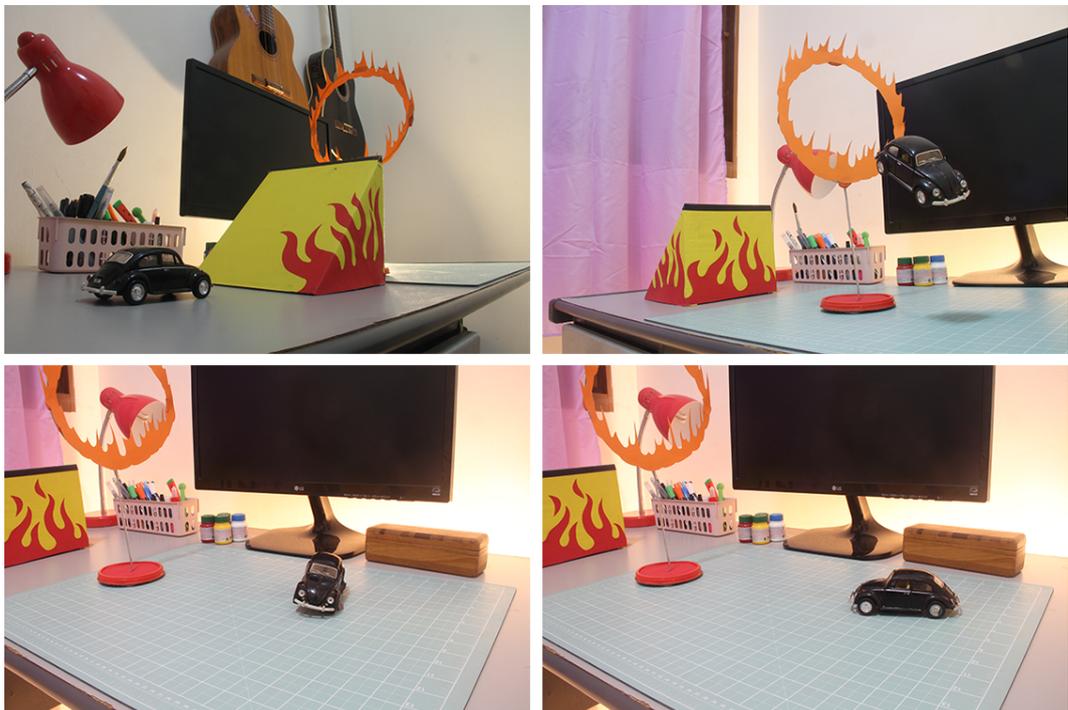
O exercício também é sugerido como ponto de partida para animadores iniciantes em "Stop Motion: Craft Skills for Model Animation" de Shaw (2008):

“Um primeiro passo essencial na animação de movimento é entender que um movimento começará lentamente, depois acelerará até atingir uma velocidade constante e, em seguida, a menos que seja interrompido por algo inesperado, diminuirá gradualmente até parar.”. (SHAW, 2008, p.24 tradução nossa)

Assim como nos exercícios de Williams (2016) e Shaw (2008), Marcinha começa demonstrando como simular um objeto em velocidade constante, distribuindo espaçamentos iguais entre o objeto de um frame a outro por 24 frames que, somados, tem duração de um segundo. Depois, Marcinha adiciona dificuldade ao exercício propondo a inclusão de aceleração e desaceleração, de forma que o espaçamento entre o objeto nos frames aumenta no início e diminui no final da animação, mantendo os mesmos 24 frames por segundo.

Em uma terceira etapa, Marcinha demonstra o que será possível fazer quando o espectador dominar os exercícios propostos, culminando no clímax de mais uma situação humorística utilizando-se de exagero, contraste e incongruência, relacionados à metalinguagem. No trecho, demonstrado pela Figura 19, o carrinho do exercício anterior, que servia como objeto de estudo e se movia apenas em linha reta, aparece agora acelerando, saltando de uma rampa para o interior de um círculo de fogo e girando 180° ao aterrisar.

Figura 18 – Sequencia em que carrinho de brinquedo pula círculo de fogo



Fonte: autora (2023)

O contraste ocorre porque a cena não segue a lógica dos exercícios anteriores, que possuíam explicação didática, carrinho se movimentando em linha reta e câmera paralela ao objeto. A estabilidade e monotonia das cenas dos

exercícios é sobreposta pela cena atual, que possui elementos de cenário relacionados a esportes radicais, diferentes ângulos de câmera e movimentos, que apesar de ainda terem como cerne a aceleração e desaceleração, são mais complexos.

O modelo do carrinho, o cenário do escritório e material de papelaria utilizado para construção dos props se destacam do contexto da cena, já que não são comumente associado a acrobacias automotivas, revelando a presença de incongruência.

O exagero acontece na complexidade do novo exemplo de animação fornecido por Marcinha, na dramaticidade das cenas e movimentos “radicais” do carrinho.

A metalinguagem está presente em todo o trecho, dos exercícios ao climax da piada, já que a sequência de cenas demonstra exercícios de *stop motion*, sendo as próprias cenas animadas em *stop motion*.

3 CONCLUSÃO

Stop motion é uma técnica versátil e acessível que, exigindo somente o auxílio de uma câmera e algo para imobilizá-la, possibilita ao animador dar vida a qualquer objeto do mundo real. Dinâmica semelhante acontece entre crianças e seus brinquedos, que ganham personalidade e vivem grandes aventuras com o uso da imaginação de seus donos. O projeto “Animando com Marcinha” visa unir estas duas realidades, trazendo ferramentas para que crianças compartilhem suas histórias fantásticas por meio de suas próprias animações.

O principal desafio do projeto foi a concepção de um roteiro que fosse capaz de entreter o público e introduzi-lo à animação de forma simples e acessível. Com base em pesquisas pode-se notar que o público alvo é receptivo a conteúdo humorístico e que não só é capaz de realizar experimentações propostas, como a prática de exercícios motores e de criatividade são desejáveis para seu desenvolvimento.

A variedade de técnicas possíveis de serem aplicadas no *stop motion* ficou evidente durante a produção do teaser. A série mescla fantasia ao ambiente real de um escritório, assim, qualquer material de papelaria utilizado na animação ainda respeitaria o universo do projeto. Dessa forma, foi possível realizar constantemente autorreferências ao *stop motion*, o que favoreceu a aplicação das técnicas de humor visual Transposição e Contraste.

A Transposição se beneficia do fato de que na animação qualquer material poderia exercer função diferente da convencional, apesar de ainda ser reconhecido por suas características. O papel, por exemplo, foi adotado em algumas cenas como efeito prático: ele representa chamas em um arco de fogo em uma cena de ação, e dá forma aos passarinhos de origami que rodeiam a cabeça de um personagem desorientado. Um carinho de brinquedo ainda é reconhecido como carrinho de brinquedo, mas executa manobras semelhantes a performances reais de acrobacias.

O Contraste também é notado durante toda a obra, justamente pela variedade materiais empregados. Os personagens, por exemplo, dividem a cena a todo momento, mas são claramente discrepantes: são construídos de materiais diferentes, se movimentam de forma diferente, e possuem personalidades diferentes.

Juntos, eles propositalmente destoam do cenário, por sua aparência cartunesca, que se destaca em meio a objetos reais.

Além de uma ferramenta de humor visual, a adoção do contraste na identidade do projeto facilitou a composição do cenário, já que nem todos os itens precisaram ser confeccionados do zero a fins de se obter uma unidade visual. O uso de objetos reais na fotografia permitiu a exploração de combinações de cores e texturas diversas, enriquecendo a identidade visual do projeto e reforçando a tese de que a prática de animação stop motion não exige muitos recursos.

Espera-se que o desenvolvimento deste projeto possa prosseguir com a profissionalização dos métodos de produção e serialização, sendo através de mecanismos de fomento cultural ou de forma independente.

REFERÊNCIAS

- AZEREDO, José C. de. **Gramática Houaiss da Língua Portuguesa**. 3ª ed. São Paulo: Publifolha, 2011.
- CAMPOS, Josiane V.; WOLF, Paulo H.; VIEIRA, Milton L. H. **O design no processo de criação de narrativas infantis: Estudos para o desenvolvimento de roteiro para uma série animada educativa**. São Paulo: Revista Digital Art&, ano 12, n 15, novembro de 2014.
- CARGNIN, Filipe A. **Framework conceitual para produção do humor visual no design de animações para Crianças**. Dissertação (Mestrado), Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-graduação em Design. Florianópolis, 2019.
- DUARTE, Rosália; LEITE, Camila; MIGLIORA, Rita. **Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê**. Revista Brasileira de Educação, v. 11 n. 33, setembro/dezembro de 2006.
- MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola : técnicas de animação para professores e alunos**. 2ª ed. Rio de Janeiro : IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.
- MASCI, Carolina. **La creación audiovisual en la infancia. Entrevista con Gabriela Augustowsky**. Latinlab. Disponível em: <https://latinlab.org/index.php/2017/07/27/la-creacion-audiovisual-en-la-infancia-entrevista-con-gabriela-augustowsky/>. Acesso em 23 de maio de 2023.
- MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 1ª ed. Curitiba: Arte e Letra, 2018.
- MINIKOWSKI, Roselaine D. M. **Avaliação do desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais em alunos da 5ª série dos anos finais**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2010. Curitiba: SEED/PR., 2014. V.1. (Cadernos PDE).
- OLIVEIRA, Dilian M. S. de; SHIMIZU, Alessandra de M. **A criança e o desenho animado: concepções sobre os desenhos mais assistidos e os personagens preferidos**. Londrina - PR: III Encontro Nacional de Estudos da Imagem, 03 a 06 de maio de 2011.
- RODRIGUES, Olga M. P. R., MELCHIORI, Lígia E. **Aspectos do desenvolvimento na idade escolar e na adolescência**. Disponível em: <http://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/155338>. Acesso em: 15 de maio de 2023.
- SHAW, Susannah. **Stop Motion: Craft skills for model animation**. 2ª ed. Oxford: Focal Press, 2008.

SOUZA, Warley. **Metalinguagem**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/gramatica/metalinguagem.htm>. Acesso em 15 de dezembro de 2022.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. 1ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2016.

WRIGHT, Jean A. **Animation Comedy and Gag Writing**. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/animation-comedy-and-gag-writing>. Acesso em 15 de maio de 2022.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Matrizes de referência de linguagens Língua Portuguesa do Saeb – BNCC**. Brasília, 2022.

APÊNDICE A – Roteiro do episódio piloto de Animando com Marcinha

INT. ESCRITÓRIO - MEIA LUZ

*A camera dá um **ZOOM IN** em direção ao quarto à meia luz, focando no bibelô de gato na estante.*

CORTA PARA *um **PLANO DETALHE** dos olhos do bibelô. Inicialmente fechados, eles se abrem com pupilas dilatadas, que se estreitam logo em seguida.*

PLANO GERAL CENTRALIZADO *no bibelô. Ele se sacode, com um movimento que começa na cabeça e termina na ponta do rabo. Antes congelado em uma expressão sorridente, agora relaxa o rosto, aparentando mau humor.*

TRAKING - *Gato caminha até o fim da estante, derrubando objetos. Pula no monitor, na caixa organizadora, no teclado e desce para a mesa.*

PLANO GERAL - *Gato está à direita da tela, de frente para a câmera, lambendo a pata que passa no rosto. Um barulho atrás dele chama sua atenção. Ele para de se limpar, arrepia a calda e as orelhas em alerta, vira o rosto para trás. Marcinha, no canto superior esquerdo, fora de foco, tenta se desvencilhar do rigging às suas costas. Ao chamar a atenção de Gato, sua imagem ganha foco. Marcinha se liberta do rigging e cai de cara no chão.*

PLANO GERAL PERFIL - *Marcinha tenta se levantar, enquanto Gato se aproxima da boneca com expressão cautelosa, orelhas e rabo para trás, caminhando lentamente.*

PLANO AMERICANO PERFIL - *Marcinha surge de baixo da área de visão da câmera, se levantando e sacudindo a poeira, enquanto a pata de Gato se aproxima pela direita com garras à mostra. Ele arranha Marcinha.*

PLANO GERAL FRONTAL - *Marcinha, no canto superior esquerdo, chuta Gato para longe com um grito e expressão de dor. Gato voa fora do alcance da*

câmera e aterrissa no canto inferior direito, próximo da câmera, que entorta em um ângulo estranho. Marcinha segura a posição de ataque, olhos fechados, perna direita erguida, braços para trás e punhos cerrados.

PLANO AMERICANO - *Gato surge de baixo, de fora do alcance da câmera, como se estivesse se levantando.*

GATO

Heey! Por que você fez isso?

PLANO GERAL - *Marcinha cruza os braços.*

MARCINHA

Eu é que te pergunto! É assim que você cumprimenta as pessoas?

PLANO AMERICANO PERFIL - *Gato e Marcinha estão enquadrados. Gato adota uma postura ofensiva enquanto Marcinha levanta as mãos em posição defensiva.*

GATO

O que diabos é você? Um duende? Um objeto amaldiçoado? Um robô? Nunca vi nada se mexendo sozinho por aqui além de mim e dos humanos?!

PLANO AMERICANO FRONTAL - *Marcinha, à esquerda da câmera, faz uma expressão de ultraje e coloca as mãos na cintura.*

MARCINHA

Que absurdo! Já ouvi falar que tem gente com medo do desconhecido, mas isso não é motivo pra sair batendo nos outros assim, sua coisinha intolerante... EU sou QUEM, não O QUÊ. Meu nome é Marcinha.

PLANO AMERICANO FRONTAL - *Gato, à direita da câmera, revira os olhos e gira a pata direita, pedindo para acelerar.*

GATO

Tatatata... E como é que você fala? Eu já vi o povo daqui assistindo aqueles filmes de bonecas que dão medo! Não tente me enganar!

(Gato aponta para Marcinha de forma acusatória)

PLANO AMERICANO PERFIL - *Gato e Marcinha estão enquadrados. Marcinha vira o rosto com descontentamento e fecha os olhos.*

MARCINHA

Eu não tô tentando enganar ninguém! É tudo...

(Volta o rosto para o gato com expectativa)

PLANO AMERICANO - *Marcinha e o gato estão enquadrados. Marcinha se aproxima rapidamente do gato, passa o braço direito por trás de seu pescoço, colando suas bochechas. Com a mão esquerda, ela gesticula um arco de onde saem estrelas e um arco-íris. Com um sorriso e olhos brilhando, ela diz articuladamente:*

MARCINHA

A mágica da animação!

Gato aparenta desconforto durante toda a cena

GATO

Hein?

A expressão de Marcinha murcha, mas ela mantém a mão no ar.

MARCINHA

(*Suspiro*) Haaaai ai... Ok. Você sabe o que é Stop Motion?

GATO

Eu... Não sou muito bom em línguas estrangeiras.

MARCINHA

Bom, em português a gente pode traduzir Stop Motion para "movimento parado". Isso porque é uma técnica de animação que permite que criemos a impressão de movimento em objetos do mundo real que, na verdade, estão parados. E como se faz isso? Através de sequências de fotos!

O primeiro filme já feito usava os mesmos princípios do Stop Motion. Uns caras que curtiavam corrida de cavalos apostaram para ver se, durante uma corrida, o cavalo em algum momento tirava todas as patas do chão ao mesmo tempo.

Mas, se só no olho não dava pra perceber se isso acontecia ou não, como daria pra descobrir quem estava certo?

Para isso, eles tiraram várias fotos, uma atrás da outra, enquanto o cavalo corria, tentando capturar todas as diferentes posições das patas do cavalo no ciclo da corrida.

Depois de tiradas as fotos, notaram que se passassem essas imagens bem rápido em sequência, criava-se a ilusão de que o cavalo ainda estava em movimento. Foi assim que se descobriu como filmar coisas... E que um cavalo nunca tira todas as quatro patas do chão enquanto corre.

É também assim que se faz animação. São feitos vários desenhos dos personagens com poses diferentes. Quando passamos essas poses bem rápido, uma seguida da outra, temos a impressão de que o personagem está vivo!

Na animação Stop Motion, em vez de desenhos, os criadores utilizam fotos de objetos no mundo real com leves alterações de posição, uma seguida da outra, o que é bem parecido com o que se fez na época da aposta do cavalo.

O mais legal é que para fazer Stop Motion você só precisa de alguma coisa pra animar e, citando o cineasta brasileiro Glauber Rocha, uma câmera na mão e uma ideia na cabeça. Bom, na verdade, é melhor a câmera ficar em um tripé, porque precisamos da maior estabilidade possível para que as várias fotos que vamos tirar fiquem alinhadas.

Quer tentar fazer esse carrinho andar com o poder da animação?

Vamos tirar uma foto dele parado.

(foto é marcada por flash e som de camera)

Agora meche ele bem pouquinho pra frente e tira outra foto

e mais uma

e assim por diante!

Colocando todas as fotos, uma seguida da outra, em um vídeo, olha só, fica assim.

PLANO GERAL - *carrinho anda em linha reta, com aceleração ao início do movimento e desaceleração ao final*

MARCINHA

Mas tá ainda muito simples, né?

Que tal a gente criar a impressão de que o carrinho acelera no começo e breca no final?

Pra isso, o movimento do carrinho no começo tem que ser bem pouquinho. A distância entre o carrinho da foto anterior e da próxima vai ficando cada vez maior de acordo com o que ele ganha velocidade

Vou fazer aqui um desenho que podemos usar como sugestão pra fazer isso

(marcações de posição aparecem na tela)

Para ele diminuir a velocidade, a distância da frente do carrinho na próxima foto tem que ser menor que a anterior

Ficou mais legal, né?

PLANO GERAL - *carrinho anda em linha reta, com aceleração ao início do movimento e desaceleração ao final*

MARCINHA

Com um pouquinho mais de prática, os movimentos que criamos podem ser cada vez mais elaborados, tipo isso aqui

PLANO SEQUENCIA - *carrinho salta uma rampa entre um anel de fogo enquanto rotaciona no próprio eixo, aterrissando em um cavalinho de pau*

MARCINHA

Bom, te expliquei isso tudo porque queria dizer: eu sou a Marcinha, e também sou uma boneca feita especialmente para Stop Motion. Enquanto tiver uma câmera para registrar e alguém para me ajudar a caminhar, eu sou alguém, e não algo.

Agora, Gato, vem cá, você fez um monte de pergunta sobre como eu consigo me mexer e EU RESPONDI! Você não parece humano, nem bicho, e nem sabia usar a mágica da animação, como é que VOCÊ se mexe também?

GATO

(dá de ombros) Sei lá, forças sobrenaturais?

MARCINHA

Arregala os olhos com medo, e se afasta andando de costas

Ma-mas...

Sua expressão muda para descontentamento e ela cruza os braços

Peraí. Então por que você me perguntou se EU era um objeto amaldiçoado?

GATO

(revirando os olhos) É que eu não queria ter que dividir minha área com mais um. Já é difícil demais encontrar novas coisas pra esconder, quebrar e derrubar sem dividir com ninguém.

FIM