



SOCIEDADE EDUCACIONAL DE SANTA CATARINA

PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ALLAN GABRIEL SILVINO PASCOALINI

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

UMA ANÁLISE DA SÉRIE DE BREAKING BAD

BLUMENAU

2021

LINGUAGEM AUDIOVISUAL
UMA ANÁLISE DA SÉRIE DE BREAKING BAD

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Sociedade Educacional de
Santa Catarina como parte dos requisitos
exigidos para a obtenção do título de
bacharel em Publicidade e Propaganda,
sob a orientação da professora Marta
Brod.

BLUMENAU

2021

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia, por processos fotocopiadores e outros meios eletrônicos.

Pascoalini, Allan

Linguagem audiovisual: uma análise da série Breaking Bad /
Allan Gabriel Silvino Pascoalini. -- Blumenau, 2021.

Monografia (Publicidade e Propaganda) -- Faculdade Unisociesc
Blumenau, 2021.

Orientadora: Prof^a. Marta Brod.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	REVISÃO DE LITERATURA	7
2.1	AUDIOVISUAL	7
2.2	PLANOS E ENQUADRAMENTOS.....	8
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	12
4	ANÁLISE DE DADOS	13
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
	REFERÊNCIAS	21

RESUMO

O presente artigo teve como proposta analisar a forma como a linguagem audiovisual da série Breaking Bad influencia diretamente no desenvolvimento de seu protagonista. Para isto foi feita uma coleta de dados e posterior análise de capítulos da série com base em roteiro de observação. O seriado televisivo criado por Vince Gilligan foi transmitido pelo canal norte-americano AMC nos anos de 2008 a 2013 e faz parte da estrutura da televisão americana. Tal seriado cativou seu público não somente por sua história, mas também pela criação de um personagem icônico, seu protagonista Walter White, que neste artigo, tem sua narrativa apresentada e analisada, com objetivo de entender a evolução de seu personagem a partir das cenas e movimentos construídos. Ao final do artigo pôde-se compreender que a análise apresentada cumpriu com seu objetivo proposto, onde foi possível perceber que realmente a linguagem audiovisual evoluiu com a história de seu personagem.

Palavras-chave: Linguagem Audiovisual. Linguagem Cinematográfica. Walter White. Breaking Bad.

ABSTRACT

This article aims to analyze how the audiovisual language of Breaking Bad series directly influences the protagonist's development. For this, a data collection and subsequent analysis of the series' chapters was carried out based on an observation script. The television series created by Vince Gilligan was broadcast by the American channel AMC from 2008 to 2013 and it is part of American television's structure. This series captivated their audience not just for their story, but also for the creation of an iconic character, their protagonist Walter White, who in this article has his narrative presented and analyzed, in order to understand the evolution of his character from the scenes and constructed movements. At the end of the article, it was possible to understand that the analysis presented fulfilled their proposed objective, where it was possible to see that the audiovisual language actually evolved with the story of their character.

Keywords: Audiovisual language. Cinematic Language. Walter White. Breaking Bad.

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço e desenvolvimento da sociedade, o modo de se comunicar evoluiu também, até chegarmos nos modelos que possuímos hoje, com rádios, televisores, cinema e celulares que são meios de comunicação que permitem inúmeros tipos e modelos de mensagens, como podcasts, séries, músicas, todos fazem parte do ciclo de consumo de informações que possuímos hoje.

O audiovisual vem a cada dia tomando mais espaço em nosso cotidiano, onde muitas das imagens antes estáticas agora ganham movimento e som. Antes limitado ao entretenimento, hoje está presente até mesmo na educação a distância, que usa do audiovisual e da internet para transmitir conhecimentos. Com a televisão, o audiovisual ganhou força e hoje com as plataformas de *streaming* como a Netflix, traz dinamismo e comodidade na escolha do que quer e quando quer assistir, não sendo limitado ao conteúdo voltado à massa e a horários pré-determinados.

Neste sentido, o presente estudo possui sua contribuição com o objetivo de analisar a linguagem cinematográfica, a partir dos enquadramentos e planos, do primeiro episódio, da primeira temporada de *Breaking Bad*, em comparação com a análise do sexto episódio da quarta temporada, no intuito de evidenciar a diferença na construção das cenas, demonstrando a relação do personagem com o jogo de câmeras e as sensações que as cenas buscam passar em sua carga dramática.

A escolha deste material se dá pelo interesse do autor em mostrar como a construção de um personagem é direcionada e pela construção filmica e narrativa que a série apresenta aos telespectadores. *Breaking Bad* foi uma série distribuída e comercializada pela AMC nos Estados Unidos e conta a história de um professor de química que ao descobrir um câncer e se ver sem perspectiva de futuro, começa a fabricar metanfetamina. *Breaking Bad* foi considerado um símbolo de narrativa e construção de personagem, fato que se dá principalmente por seu protagonista, Walter White, que ao longo de cinco temporadas protagonizou momentos históricos da série, e demonstrou toda a frieza e evolução que um personagem pode ter ao longo de uma narrativa, indo desde uma pessoa qualquer e vulnerável, a um megalomaníaco traficante de drogas.

O artigo está subdividido em quatro capítulos e inicia com a seção de audiovisual, apresentando sua história e ponto de vista dos autores a partir do tema, esclarecendo sobre os principais pilares da estrutura audiovisual e apresentando o que os compõem e em seguida temos a apresentação dos planos e movimentos, após isso tem-se início os procedimentos metodológicos e análise de dados.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 AUDIOVISUAL

O universo da produção audiovisual gira em torno de três pilares: roteiro, quadros e movimentos. Neste artigo, nos aprofundaremos nos planos e movimentos e como eles contam sua história apenas pelas formas que observamos a cena, porém sem tirar toda a importância que o roteiro tem na obra.

A nomenclatura audiovisual surge da convergência entre áudio e imagem para um mesmo objetivo, comunicar e gerar emoção. No início, se dava pelas imagens passando em uma tela enquanto uma orquestra que estava no local, acompanhava sonorizando as cenas. (RIBEIRO, 2008).

O audiovisual deixou de ser apenas imagem e som, e passou a ser uma construção de sentimentos, combinando simultaneamente, melodias, palavras, sons e músicas. Em suma, passou a ser multidimensional e plurissensorial integrando diversos outros sentidos. (BETHÔNICO, 2006).

De acordo com Rockenbach (2017) toda narrativa audiovisual também está mergulhada na literatura e na poesia, pois constantemente utiliza de metáforas, simbologias e significações para contar sua história. Deste modo, uma produção audiovisual pode ser vista como a combinação das melhores características das artes. Rockenbach afirma ainda que uma produção cinematográfica é muito mais conturbada do que se parece, pois ela traz um pedaço de cada arte, podendo ser difícil de se trabalhar; caso não haja harmonia entre todos os elementos, o resultado não será agradável, porém deve-se entender que uma produção sempre será resultado de milhares de referências, porém sempre tendo seu peso e valor artístico único

Segundo Ribeiro (2008), toda a linguagem audiovisual tem como sua fonte principal o cinema, considerada a linguagem contemporânea do mundo, as produções audiovisuais tomaram as rotinas das pessoas, porém desde seu início, foi o cinema quem possibilitou às pessoas de expressarem ideias e contemplarem a sociedade através das belas artes. Para o autor, o audiovisual causa sensação de continuidade para o telespectador, representando o universo que é proposto no filme, toda esta sensação é formada por uma construção de fatores que estão dentro de quadro, como diálogos, objetos, pessoas, interações e a utilização de diferentes formas de mostrar um mesmo ambiente, tudo o que está fora de quadro, fica a critério da imaginação do telespectador, resultando na sensação de continuidade.

Tem-se como registro da primeira exibição pública de um filme, a obra produzida pelos irmãos Lumière, nomeada de “A chegada do trem na estação”, que aconteceu em 28 de dezembro de 1895, em Paris. A produção em si era muito simples, fotos montadas quadro-a-quadro, para quando reproduzidas, formarem um improvisado *stop motion* (técnica de animação produzida quadro-a-quadro) de um trem se aproximando da tela, porém na época chocou a todos os que presenciaram este curta que marcou a história do cinema mundial. Contudo, o primeiro filme a ser produzido com narrativas e histórias, veio a público somente em 1902 por George Méliès. (RODRIGUES, 2007).

Em 1927 já se tem registro de produções sonorizadas, aspecto que resulta em efeito sinestésico em seus espectadores, a partir destes acontecimentos e com as evoluções recentes da tecnologia, temos como resultado o cinema e as produções audiovisuais como conhecemos hoje. (HAGEMeyer, 2013)

2.2 PLANOS E ENQUADRAMENTOS

Plano é a denominação dada a uma imagem capturada por uma câmera de vídeo que enquadra algo, geralmente humanos. Tem como objetivo a construção de uma cena que posteriormente será conectada a outra para gerar sentido à narrativa, conforme apresenta Vanoye, Goliot-lété (2008).

A construção de um filme, é feita da mesma forma desde seus primórdios. Antigamente, dava-se a partir dos rolos de filmes que eram marcados pelas câmeras da época, seu manuseio era feito a partir do recorte e colagem destes filmes. Hoje em dia temos esta mesma forma de recorte, porém 100% digital.

O primeiro cineasta a padronizar e classificar esses enquadramentos foi David Griffith, que por produzir filmes na época do cinema mudo, utilizava principalmente do jogo de ângulos para transmitir as sensações que inclui necessárias para a cena. Suas técnicas, posteriormente, dariam início a Linguagem de planos e movimentos, que tem como objetivo, criar uma narrativa de fácil compreensão a todos e explorar ao máximo a carga emocional da narrativa.

Os planos não são caracterizados por seu tempo, podem durar apenas um mísero segundo, como em um plano detalhe que tem o objetivo de dar foco a alguma parte da cena, ou até mesmo o filme todo, como é o caso dos filmes em plano sequência, que podem durar minutos ou até mesmo horas, porém sempre dentro do seu nível complexidade. Segundo MOREIRA (2011), a cada plano novo que é incluído no filme, novas sensações são transmitidas ao público.

Sendo o principal elemento do enquadramento, os planos definem basicamente a distância e ângulo com que você representará a sua cena, sendo assim, escolher o plano certo, é a chave para passar o sentimento que você deseja com sua cena.

Os autores Pisani (2013) e Rodrigues (2007) explicam, didaticamente, o que são os planos e suas características:

- a) **Grande Plano Geral:** Tem como principal função ambientar o espectador dentro da construção da cena, não tem como foco o protagonista em si e sim o local onde ele está. Em sequências onde ocorrem muitas trocas de cenário o uso do GPG é quase que imprescindível. O GPG também pode ser usado para apresentar um objeto de grande escala, ou até mesmo paisagens. Este tipo de plano é bastante encontrado em canais focados em meio ambiente e sobrevivência. É bastante utilizado no início de sequências.

- b) **Plano Geral:** É dividido em duas formas, Plano Geral Aberto, que é utilizado para mostrar cenários abertos ou fechados de uma vez só e Plano Geral Fechado, utilizado para mostrar a ação do ator em relação ao espaço. (RODRIGUES, 2007)
- c) **O Plano Geral** também é utilizado geralmente no início de sequências, porém sua diferença é a distância mais próxima da câmera em relação ao objeto principal, possibilitando a identificação de fachadas de prédios, carros ou até mesmo pessoas. Normalmente este tipo de plano isola uma pessoa ou objeto em meio a uma paisagem ampla

Tem como seu principal objetivo passar uma referência mais específica do local da cena. Um ponto interessante é que a falta deste plano pode causar lacunas na narrativa visual.

Estes são os principais planos quando nos referimos a ambientação de cena. São extremamente necessários para a compreensão da obra e da narrativa proposta, porém não trazem a carga emocional que algumas sequências necessitam, é aí que nos deparamos com os takes que são categorizados em relação a sua interação com o humano. Existem outros planos que servem para mostrar com maior riqueza de detalhes o que está se passando na cena, como expressões faciais dos atores, ou detalhes escondidos que são essenciais para a narrativa, são eles:

- d) **Plano Inteiro:** Onde o personagem é enquadrado desde a cabeça até os pés, deixando um espaço acima da cabeça e abaixo dos pés, pois fica mais confortável visualmente falando.(RODRIGUES, 2007)
- e) **Plano Americano:** A classificação mais utilizada para o plano americano é o enquadramento do joelho até a cabeça. Tem como objetivo deixar em evidência o personagem principal, porém valoriza e mostra o que está acontecendo ao seu redor, para ajudar na contextualização da cena.

À medida que a câmera se aproxima do personagem, diminuímos a visualização do fundo, enquanto o personagem no centro da tela ganha cada vez mais foco.

- f) **Plano Médio:** Este enquadramento utiliza como referência a cintura do personagem, então vai desde a cintura até o topo da cabeça. Este é um dos motivos por ele ser muito utilizado em telejornalismo, pois possibilita com que o repórter apresente o contexto que está narrando e mesmo assim posicionado em destaque na cena. Serve para estabelecer uma relação temática entre o personagem e o espaço. Um ponto muito interessante deste plano é a sensação de proximidade que ele gera ao espectador, trazendo a sensação que o repórter está próximo de você. É bastante utilizado também para mostrar o movimento das mãos

Ainda mais próximo do nosso objeto que está enfoque temos planos ainda mais fechados, como por exemplo:

- g) **Primeiro Plano:** Nele o personagem é enquadrado do busto para cima, dando maior evidência às feições do ator, muito utilizado para mostrar características, intenções e atitudes do personagem. (RODRIGUES, 2007).
- h) **Close:** O close tem como seu principal objetivo enriquecer o sentimento transmitido na cena, tem relação única com o rosto, a parte mais expressiva do corpo humano. Pelo semblante do ator estar estampado em toda a tela, a atenção dos olhos do espectador é toda voltada para entender o sentimento que o ator está tendo, por isso o Close também é nomeado de Plano Emotivo, muito utilizado em filmes românticos, de terror e suspense.
- i) **Plano Detalhe:** O plano detalhe sem dúvidas é mais que essencial para a construção da narrativa visual. Ele é responsável por deixar em foco algum objeto que está escondido na cena ou até mesmo uma ação que irá mudar o rumo da narrativa. É com este plano que o produtor manipula a sequência para facilitar o entendimento do espectador, mostrando o que acha necessário para evitar outras interpretações de sua obra.

Os ângulos e movimentos de câmera são outra peça no quebra cabeça da construção audiovisual, estes dois fatores combinados corretamente mudam totalmente a interação do espectador com o filme, dando mais vida e movimento às construções de cena.

O que valoriza e dá força para sua história é o modo com que ela é mostrada ao público. Mesclar os planos e movimentos de forma harmônica, dar foco para expressões que passariam batidas e valorizar detalhes escondidos na cena, são objetivos que toda composição audiovisual deveria ter como guia da sua história, pois são elas que revelam os mais lindos detalhes dentro de uma cena.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O objetivo desta pesquisa é fazer uma análise da linguagem cinematográfica do primeiro episódio da primeira temporada da série *Breaking Bad* e comparar com o sexto episódio da quarta temporada. O procedimento metodológico utilizado para esse estudo foi a pesquisa exploratória, de caráter qualitativo. Para Gerhardt e Silveira (2009), o caráter qualitativo vem do fato desta pesquisa não se tratar diretamente da análise de números ou dados estatísticos e sim ao significado que os fenômenos causam em sua totalidade. Busca-se por meio de meios metodológicos compreender, descrever e explicar os dados levantados.

A natureza dessa pesquisa se caracteriza como básica, pois envolve novos conhecimentos, porém não acrescenta nenhuma aplicação prática prevista. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Para Gil (2007), a pesquisa de caráter exploratório, tem como objetivo a construção prévia de um conhecimento sobre a temática, a fim de que o pesquisador fique confortável com o tema, construa hipóteses e interprete as informações com objetivo de explicar a narrativa.

Os campos de observação neste estudo foram o primeiro episódio da primeira temporada e o sexto episódio da quarta temporada de *Breaking Bad*, tomando como recorte os elementos audiovisuais que compõem a narrativa. Para Cano e Sampaio (2007) o pesquisador escolhe o fenômeno que será estudado, apontando anteriormente os itens que serão analisados. O principal objetivo aqui é qualificar os

itens a fim de analisá-los para contextualizar seu uso dentro da construção audiovisual.

Dentre os tipos de observação de campo, a que mais se encaixa com o objeto de estudo é a sistemática. A análise foi realizada a partir de um roteiro de observação onde foi levado em consideração a linguagem que cada episódio constrói a partir de seus planos e enquadramentos.

A coleta de dados foi elaborada pelo pesquisador ao assistir cada um dos episódios e mensurar a construção da cena, em relação aos planos utilizados e tipos de movimentos escolhidos com o objetivo de identificar se a narrativa visual acompanha a atmosfera que o episódio propõe.

De acordo com Bardin (1979) a coleta e análise destes dados seguem a linha de análise de conteúdo pois ela visa obter por procedimentos objetivos a descrição destes dados e a correlação destes conhecimentos. Sendo assim a análise de conteúdo, visa nada mais que analisar os dados, organizá-los em categorias e correlacioná-los, a fim de gerar dados certos para conclusões. (MINAYO, 2007).

4 ANÁLISE DE DADOS

Breaking Bad é uma série produzida para a televisão fechada dos Estados Unidos. Conta a história de Walter White, um professor de química casado e pai de um menino com paralisia cerebral, que descobre aos seus 50 anos que está com um câncer em seu pulmão e irá ser pai novamente. É a partir daí que a história de Walter White se transforma na história de Heisenberg, um personagem que Walter cria para produzir e traficar metanfetamina.

Por ser professor, Walter White (Heisenberg) consegue extrair o cristal mais puro de metanfetamina do mercado, que rapidamente é cobiçado por todos os usuários, porém Walter sem conhecimento nenhum das ruas e como funcionava o tráfico, vai atrás de um ex-aluno o Jesse Pinkman, que se virava traficando nas ruas. Os dois em conjunto passam por muitas situações, porém dominam todo o tráfico da região, em uma história cheia de altos e baixos.

O modo como o personagem é mostrado na série, vai mudando conforme a evolução do protagonista, e isto pode ser observado na diferença dos planos e takes construídos pelo diretor. Isto impacta diretamente na personalidade e na sensação que o público tem do protagonista.

No primeiro caso (primeiro episódio, da primeira temporada), ao ter um ataque respiratório em seu trabalho, Walter é conduzido ao médico e diagnosticado com um câncer maligno em seu pulmão, chegando em casa ainda não sabe como reagir a tal notícia, porém sua expressão é de alguém abalado.

Na cena que foi analisada, sua esposa já está posicionada em um plano geral, que segundo Rodrigues (2007) tem como objetivo contextualizar onde a narrativa está acontecendo, de uma só vez. Walter entra em cena e o diálogo entre os dois se inicia em um plano americano (Figura 1) com o intuito de deixar os personagens em cena, porém também valorizar o cenário Pisani (2013). Os dois entram em debate.

No segundo momento, a cena corta para Skyler, que está em primeiro plano em um suave contra plongée, que tem como objetivo valorizar as feições da atriz conforme Rodrigues (2007), e também mostrar que neste momento, ela está em uma posição de pressão sobre Walter White. Logo após, a cena mostra Walter, também em primeiro plano, valorizando neste momento, as expressões de preocupação em seu rosto, que está sem palavras pela notícia que recebeu. A cena ainda alterna entre os dois em primeiro plano, mostrando a diferença de sentimentos e expressões que os dois atores apresentam (RODRIGUES, 2007).

Na sequência, mostra o protagonista Walter White, que está em seu local de trabalho e é apresentado por um plano médio que, de acordo com Rodrigues (2007), esse tipo de plano tem a intenção de valorizar as expressões do personagem. Seguindo na cena, em um plano geral, é possível ver o chefe de Walter, que está ao telefone.

A cena corta para Walter White ainda em plano médio, abalado com tudo o que está acontecendo. Seu chefe vem em sua direção e desta vez está em primeiro plano, apresentando o personagem mais próximo de Walter. Na sequência, a câmera alterna entre os dois, ainda em primeiro plano, porém quando está em

Walter White, possui uma sutil elevação do ângulo da câmera, tornando o plano de plongée presente, mostrando que o personagem está em submissão ao outro.

Nesse momento, Walter se aproxima em direção a seu chefe e, conseqüentemente, a câmera, provocando uma sensação de ameaça. A cena está em um primeiríssimo plano que, de acordo com Pisani (2013) valoriza as expressões e carrega a cena com sentimentos que, neste caso, é visível a raiva.

Logo após, é apresentado Walter ainda em primeiro plano, porém desta vez em contra plongée, por estar em posição de pressão ao personagem. Seu chefe em compensação é mostrado em close que serve para demonstrar toda a carga emocional que o ator trouxe para o diálogo (PISANI, 2013). Walter em um plano sequência em plano geral é mostrado em seu trabalho se afastando da câmera, com o objetivo de mostrar liberdade do personagem e finalizar este bloco.

Figura 1 - Plano Americano



Fonte: Netflix - Breaking Bad ep.01 s.01

Figura 2 - Primeiro Plano



Fonte: Netflix - Breaking Bad ep.01 s.01

Neste primeiro momento, Walter ainda é um personagem sem muita personalidade. Outros personagens que interagem com ele, constantemente estão em posição de superioridade às suas ideias. Isso demonstra como a narrativa e as construções de cenas apresentadas mostram ele com certa fragilidade. Porém, ainda assim, podemos observar traços do Heisenberg, codinome criado pelo próprio Walter White, e que tem traços de uma pessoa com muito poder.

A segunda parte da análise trata do episódio 06 da temporada 04 em que Walter White já é conhecido por seu apelido Heisenberg, o renomado produtor de metanfetamina e famoso nas ruas de Albuquerque. Walter já precisou matar muitas pessoas, e tomou algumas decisões difíceis em sua trajetória. O personagem já apresenta marcas características de suas mudanças de Walter White para Heisenberg, além de uma personalidade totalmente diferente, bem mais opressora sobre outros personagens.

Nesta cena, o diálogo entre Walter e Skyler já está acontecendo. Os dois são apresentados em close, em um plano conjunto fechado, mostrando que os dois têm o mesmo peso dramático nesta sequência (RODRIGUES, 2007). A câmera alterna entre os dois personagens, mostrando sempre a diferença de expressões, e

enriquecendo ainda mais os sentimentos do momento. A cena corta para um plano médio dos dois personagens, mostrando ainda que ambos estão em igualdade de poder e ideias.

Posterior a isso, a câmera volta em close aos dois personagens, alternando o foco, porém neste momento já apresenta um contra plongée, ao mostrar Walter, apresentando uma sobreposição dele em relação a Skyler. Walter se levanta e vai ao fundo da cena se afastando da câmera trazendo uma sensação de que está sozinho neste momento (RODRIGUES, 2007) e para em um plano inteiro.

Neste momento da conversa ambos já estão com os nervos à flor da pele, o diálogo deixou de ser apenas uma conversa casual e passou a uma discussão de casal, onde os personagens apresentam-se exaltados. O jogo de câmeras alterna entre o plano inteiro e um plano close de Skyler, para deixar explícito todas as suas reações às falas de Walter.

Agora temos o ápice da cena, o momento onde conseguimos observar com clareza a mudança de personalidade do personagem de Walter White para Heisenberg. Até este momento, Walter jamais se exaltou com sua esposa e sempre apresentou um comportamento calmo, pacífico e buscou entender o lado de sua esposa, porém neste momento, tudo o que ele passou, criou uma casca de sentimentos que o transformou na pessoa que ele assume desde o momento para frente na série.

Walter, que até este momento está de costas para a cena, vira-se e é mostrado em um primeiríssimo plano em contra plongée extremamente poderoso que tem como função mostrar toda a agressividade e poder que o personagem tem. Ele se aproxima ainda mais da câmera reforçando essa sensação (RODRIGUES, 2007) e, neste momento, está em close sobre a Skyler. A pressão que o personagem está exercendo sobre a cena é explícita e impactante, além do poder de sentimentos e sensações que a cena está passando.

O take corta e Skyler é apresentada novamente em um primeiro plano, porém desta vez está sem reação, a cena alterna entre estes dois modos: Walter extremamente agressivo em um plano contra plongée e close; e Skyler em primeiro

plano sem reação, porém cada vez que Skyler aparece a câmera se posiciona um pouco mais em plongée, mostrando a superioridade de Walter sobre ela na cena.

A sequência é finalizada com Walter indo até o fundo da cena e Skyler ainda sem reação nenhuma, com expressões de medo e angústia estampadas em seu rosto, porém desta vez em primeiríssimo plano. Nesse mesmo diálogo Walter fala: "Eu não estou em perigo, eu sou o perigo", frase que foi eternizada pelo personagem e reforça ainda mais esta diferença de personalidade entre as duas cenas apresentadas neste artigo.

Figura 3 - Primeiríssimo Plano



Fonte: Netflix - Breaking Bad ep.06 s.04

Figura 4 - Primeiro Plano



Fonte: Netflix - Breaking Bad ep.06 s.04

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo analisar como a linguagem audiovisual, aqui em especial os planos e enquadramentos, influencia no modo como as sensações e sentimentos da cena são transmitidas para o público. Notou-se, neste trabalho, como esta construção audiovisual foi alterando conforme a evolução do personagem, neste caso, tornando Walter White um personagem muito mais agressivo. O artigo utilizou autores específicos de cinema e produções audiovisuais para validar este jogo de sentimentos.

Na primeira cena analisada Walter White é apresentado como um personagem extremamente vulnerável e sem poder nenhum sobre todos os personagens com que ele interagiu, tanto em ideias como em pressão de superioridade, foi facilmente oprimido. Porém já é possível observar reflexos do que estaria por vir, quando em contato com seu chefe, surta e age de maneira totalmente inesperada para tal personagem.

O jogo de câmeras que pode-se ver neste momento é muito neutro e brando; são planos que valorizam muito mais as expressões; apresentando a pressão que outros personagens exercem sobre o protagonista, com o objetivo de neste momento deixar ele com a sensação de que não é forte o suficiente para tais momentos, e até mesmo apagado na série, muito provavelmente para quando o personagem apresentar a diferença de personalidade, este fator ter um grande impacto no público.

Já na segunda cena apresentada, onde o personagem já com uma personalidade completamente diferente, muito mais agressiva e empoderada de si, apresenta-se completamente certo de quem é e o que está fazendo. Neste momento, os planos que apresentam a relação de Walter com Skyler são muito mais agressivos, com características muito marcantes, como planos contra Plongée extremamente inclinados, a aproximação do personagem da câmera, e closes que valorizam cada vez mais as expressões do protagonista, que neste momento são muito diferentes da cena anterior, trazendo agressividade e pressão para a cena.

Com isso, percebe-se que, a relação do jogo de câmera que é criado ao redor de suas cenas altera conforme a intensidade e sensações que ele busca passar. Em primeiro momento muito branda e calma, até mesmo colocando outros personagens sob pressão sobre ele, e no segundo momento o jogo de câmeras e sequências apresenta ele com uma postura muito mais agressiva na relação do protagonista com outros personagens.

Considera-se então que o objetivo inicial da proposta se cumpre, a cada cena e construção que a série faz em torno de seu protagonista, a carga dramática que é apresentada se altera, influenciando diretamente no desenvolvimento do personagem. Nenhuma limitação foi constatada ao redor deste artigo. Observa-se como possibilidade de continuação uma análise um pouco mais aprofundada referente a construção da paleta de cores e como este fator influencia também na construção dramática dos takes e planos.

REFERÊNCIAS

BETHÔNICO, Jalver. **Signos audiovisuais e ciência da informação: uma avaliação** v11 sp3 p58. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, v. 11, n. 2, p. 58-78, 2006.

NETFLIX. **Breaking Bad**. Direção: Michelle MacLaren, Michael Slovis. Produção: Vince Gilligan. Roteiro: Vince Gilligan. Elenco: Bryan Cranston, Anna Gunn, Aaron Paul, Dean Norris e outros. Albuquerque, Novo México, AMC, 2008.

CANO, D.S; SAMPAIO I.T.A. O método de observação na psicologia: Considerações sobre a produção científica. **Interação em Psicologia**, v.11, p. 199-210, 2007. Acesso em: 03 mai.2020

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. 1.ed.. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Acesso em: 05 out.2020.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte, MG. Autêntica, 2013. Acesso em: 03 mai.2020.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001. Acesso em: 24 jul.2020.

MOREIRA, T. A. A dimensão espacial nos filmes. **Revista de Geografia (UFPE) V. 28,** Nº.2, 2011. Disponível em <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistageografia/article/view/228928>, acesso em:

10 set.2020.

PISANI, M. M. **A Linguagem Cinematográfica de Planos e Movimentos**
Disponível em:

<<https://www.apdmce.com.br/wp-content/uploads/2020/01/A-Linguagem-cinematografica-de-planos-e-movimentos-.pdf>>. Acesso em: 20 out.2020.

RESENDE, A. C. DE F. Expressionismo Alemão no cinema atual: contexto histórico, artístico e influências. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, p. 20-21, 31 mai.2020.

RIBEIRO, Ana Margarida da Costa. **A narrativa audiovisual: o cinema e o filme publicitário**. 2008. Tese de Doutorado.

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9476/1/Tese%20Final.pdf>.

Acesso em: 20 de abr.2020.

ROCKENBACH, F. L. Como realizar uma análise fílmica. **Revista Moviement**, 2017.
Disponível em:

<https://revistamoviement.net/como-fazer-uma-analise-filmica-96f1e7e6cc74> . Acesso em: 23 de ago.2020.

RODRIGUES, C. **O Cinema e a Produção**.3.ed. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2007.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre análise fílmica**. 5.ed. São Paulo: Papirus, 2008