



A CRIAÇÃO DE UM GLOSSÁRIO COGNITIVO A PARTIR DE UM ESTUDO SOBRE ENQUADRAMENTO DE CENAS

THE CREATION OF A COGNITIVE GLOSSARY FROM A STUDY OF FRAMING SCENES

LA CREACIÓN DE UN GLOSARIO COGNITIVA DE UN ESTUDIO DE ESCENAS QUE ENMARCAN

Rosa Marina Gargioni Schuch

Milton Luiz Horn Vieira

Marília Matos Gonçalves

RESUMO : O *storyboard* é uma ferramenta indispensável para a idealização de um filme, seja ele animado ou real. Nota-se que existe lacuna frente à bibliografia que esclareça melhor o uso deste recurso com relação aos aspectos cognitivos que o envolvem. Neste contexto, a proposta do artigo é apresentar uma explicação sobre o funcionamento do processo de criação do *storyboard* direcionado a filmes tanto animados quanto de imagem real e então avaliar o processo cognitivo do espectador no momento em que ele recebe as imagens transmitidas pelo vídeo. Este estudo será a base de criação do *storyboard* da série animada infantil “Aventuras na Ilha” desenvolvida pelo laboratório vinculado ao programa de graduação e pós-graduação de design da UFSC – DesignLab. Para tanto, foi realizada uma revisão da bibliografia existente com foco nas possibilidades de enquadramento e posicionamento de câmera, possibilitando assim a formação de um glossário de cenas. A partir desse glossário, foi traçado um paralelo da cognição em cada plano, formando um glossário cognitivo possibilitando uma seleção de cenas melhor condizente com o que o cineasta deseja expressar.

Palavras-chave: *storyboard*; enquadramento; processo cognitivo.

ABSTRACT : Storyboard is an indispensable tool for the idealization of a film animated or real. Perceives a gap in bibliography to clarify the use of this feature relative to the cognitive aspects involved. In this context, the purpose of this article is to present an explanation of the work process of creating the storyboard directed to films animate and real image and then evaluate the cognitive process of the beholder when it receives the images transmitted by the video. This study will be the basis for building the storyboard of the animated children's series "Aventuras na Ilha" developed by the laboratory attached to the degree program and graduate design UFSC - DesignLab. Then, a review of the existing literature focusing on the possibilities of framing and camera placement, was performed the formation of a glossary of scenes. From this glossary, was made parallel cognition in each plan, forming a cognitive glossary allowing a selection of scenes most consistent that the filmmaker wishes to express.

Keywords: storyboard; framework; cognitive process.

RESUMEN: El storyboard es una herramienta indispensable para la idealización de una película, ya sea animado o real. Observamos que hay frente a la brecha de bibliografía para aclarar aún más



el uso de esta función con respecto a los aspectos cognitivos implicados. En este contexto, el objetivo de este trabajo es presentar una explicación de la operación de crear el proceso del guión gráfico películas dirigidas tanto animados y de imagen real y luego evaluar el proceso cognitivo del espectador en el momento en que recibe las imágenes transmitidas por el video. Este estudio será la base para la construcción del guión gráfico animado de la serie infantil "Aventuras na Ilha", desarrollado por el laboratorio vinculado al programa de grado y posgrado de diseño UFSC - Designlab. Con este fin, se realizó una revisión de la literatura existente se centra en las posibilidades de elaboración y colocación de la cámara, lo que permite la formación de un glosario de escenas. A partir de este glosario, se estableció un paralelo cognición en cada plano, formando un glosario cognitiva que permite una selección de las mejores escenas de acuerdo con lo que el cineasta quiere expresar.

Palabras clave: guión gráfico; marco; proceso cognitivo.

INTRODUÇÃO

Quando uma peça cinematográfica é idealizada, diversos elementos de pré-produção necessitam ser estudados como intuito de executar um filme de maneira assertiva. Questiona-se, portanto, qual a importância do *storyboard* na produção de um filme? Ele colabora de maneira direta com a visão global da narrativa? Frente a isso, nota-se que há pouco estudo relativo aos aspectos que envolvem a concepção do *storyboard*, um estudo mais completo relacionando enquadramentos e posicionamento de câmera e a adequação destes em cada momento da narrativa.

Há diferentes maneiras de expressão no cinema: narrativas, sonoplastia, efeitos diversos de montagens e movimentos de câmera, que contribuem para uma produção mais expressiva, que atraia e encante o espectador. E, dentre elas, nesse artigo serão abordados os aspectos de enquadramento de cena, voltadas à construção do *storyboard*. O estudo dessas técnicas servirá de base para a elaboração do *storyboard* da animação "Aventuras na Ilha", que está sendo desenvolvida pelo DesignLab da UFSC – laboratório vinculado ao curso de graduação em Design e ao Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina.

Trata-se de uma série animada baseada no livro "Dias Velho e os Corsários", que representa uma história verídica sobre a colonização da ilha de Santa Catarina. Para adequá-la ao público infantil, foram providenciadas adaptações na história original contada no livro. O projeto consiste na realização de uma série que usa a linguagem da animação para ensinar conteúdos relacionados à preservação ambiental, história do Brasil (e do estado de Santa Catarina) no período colonial e folclore regional a crianças do ensino fundamental. As aventuras são vividas pelos protagonistas Leca, Cauã e o macaco Gui na mística Ilha da Magia. Esta ilha é habitada



parte por descendentes de europeus, liderados pelo bandeirante Dias Velho, e parte por uma tribo guarani liderada pelo pajé Apuã. Índios e brancos conservam uma relação amistosa e se dividem na tarefa de preservar o equilíbrio ecológico da ilha e defendê-la do Capitão Frins, seus piratas e da malvada bruxa Bilica. Essa adaptação fictícia da história do livro tem como objetivo promover os temas e servir como exemplo de cidadania para as crianças espectadoras do programa.

Para realizar esse estudo foi feita uma pesquisa em referências bibliográficas relacionada à fotografia, cinema e artes visuais como um todo, buscando referencial teórico sobre enquadramentos e posicionamento de câmera em filmes, tanto de imagens reais quanto para animação.

Ao reunir uma série de materiais de pesquisa a respeito do tema proposto, pretende-se formular um glossário de mensagens cognitivas que o enquadramento e posicionamento de câmera transmitem ao espectador. A criação de um glossário facilitará aos idealizadores de *storyboards* na concepção de um guia de cenas.

A IMPORTÂNCIA DA PRÉ-PRODUÇÃO

O processo de criação de um filme passa por uma série de etapas desde sua idealização até a gravação do vídeo final. Decisões como posicionamento de câmera, eleição de planos e pontos de vista, entre outras relacionadas ao que será captado, permitem ao cineasta¹ apresentar ao espectador todas as emoções e ações que uma cena deve transmitir. Tais decisões integram os aspectos psicológicos oriundos da imaginação do cineasta, de tal forma que o espectador desse filme possa assimilá-las.

A linguagem cinematográfica necessita de um processo de construção, um pré-projeto que indique os anseios e facilite a filmagem da cena. A equipe de filmagem deve ser capaz de interpretar e traduzir nas cenas a realidade idealizada pelo cineasta.

A realização cinematográfica, de filmes de animação e de imagem real, implica em uma cuidadosa encenação de todos os elementos que compõem um plano. Uma composição correta ajuda-nos a perceber a trama e a entender com clareza o que acontece na tela, uma vez que conduz o nosso olhar para um inequívoco “centro de interesse”, por maior que seja a diversidade de elementos presentes na cena (CÂMARA, 2005, P.27)

Há custos relativos na produção de um filme, desde a pré-produção até o vídeo final. A fim de possibilitar uma filmagem bem sucedida, a redução de custos desnecessários é de

¹ Neste artigo, elegeu-se o termo “cineasta” para designar toda a pessoa que for responsável pelo filme como um todo ou em parte dele.



fundamental importância para a viabilidade da construção de uma obra cinematográfica, seja ela de cinema animado ou de imagem real. Quando o cineasta idealiza o filme, é função da equipe se preparar e antecipar os problemas, mas principalmente evitar que eles venham a acontecer. “Todos os problemas devem ser resolvidos durante a redação do guião² e os planos devem ser preparados pela planificação técnica.” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 300). É na pré-produção do filme que são eleitas quais cenas serão executadas, quais planos, enquadramento, movimentos, entre outros, serão realizados e isso se concretiza através de um *storyboard*.

A CRIAÇÃO DE UM *STORYBOARD*

O *storyboard* é o método narrativo presente na pré-produção de animações e de filmes como um todo. Seu entendimento é importante para a compreensão do processo criativo desenvolvido pelo cineasta. Nele são previstos e apresentados todos os aspectos do filme, como os planos, montagem, posição dos personagens, objetos em cena, cenários, duração das cenas e outros. Ou seja, com o *storyboard* é possível visualizar o produto final antes de sua existência física, pois ele é o esquema do filme representando a partir de um tipo de história em quadrinhos. Segundo Câmara (2005) é também no *storyboard* que são indicados diálogos entre personagens, movimentos de câmera e efeitos especiais, visuais e sonoros. Porém, nesse estudo, nos limitaremos a abordagem dos enquadramentos de cena.

[...] ele [*storyboard*] se constitui em uma ferramenta que facilita o processo de autoria dado que o seu papel é o de ser o ‘projeto’ do produto. Ou seja, uma forma de se pré-visualizar o ambiente antes de sua produção. Para isso, a metodologia consiste na confecção de um rascunho individualizado para cada uma das telas, mostrando quais são os componentes midiáticos utilizados (textos, figuras, vídeos, áudio, efeitos especiais), os links (permanentes, secundários e *hotwords*) e o detalhamento do arranjo com os seus efeitos especiais ou quaisquer outros recursos de apresentação (ULBRICHT et al., 2008, p.6)

Pode-se dizer que a composição do *storyboard* consiste em estabelecer a ordem e a distribuição espacial dos elementos que aparecem na tela, e Câmara (2005) afirma que através da eleição de enquadramentos e posicionamentos de câmera demonstram-se fatores de caráter dramático e estético. O importante é que, a partir da composição da cena, retiremos o máximo potencial narrativo. A figura 1 apresenta um exemplo de um *storyboard* de uma cena.

² O autor refere-o termo guião a folha com os desenhos dos enquadramentos das cenas que serão realizadas no filme.

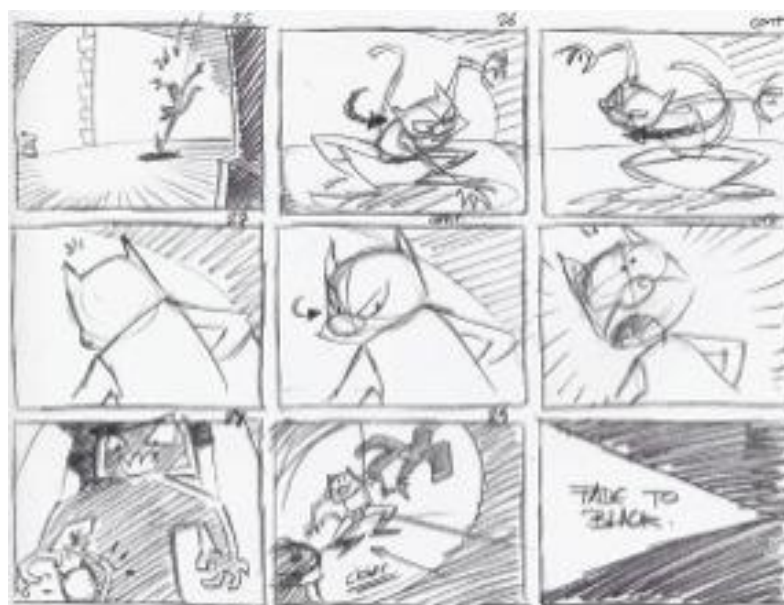


Figura 1: Exemplo do *storyboard* de uma cena.

Fonte: Câmara (2005, p. 51)

De acordo com Briselance e Morin (2010), aquilo que está previsto na planificação técnica, deve ser realizado pela rodagem. O que foi omitido pode eventualmente ser concebido ao longo da rodagem, com toda riqueza da improvisação e do acaso, mas sempre canalizados no



sentido de um discurso fílmico determinado. Em contrapartida, aquilo que não aparece nem na planificação técnica, nem durante a rotação, não será criado na montagem.

O *storyboard* é a formatação visual do roteiro. Ele irá representar o detalhamento de ideias de forma gráfica com maior clareza de ângulo de enquadramento e elementos ou objetos de cena. É a partir da composição e eleição de planos a serem filmados que o filme em si começa a criar forma. Para entender melhor como eleger enquadramentos deve-se entender como compor uma cena.

A Composição da Cena³

Existem três elementos técnicos da fotografia, que são interligados: a composição, o enquadramento e os planos. França (2009) conceitua enquadramento como o espaço visual da fotografia, definido pelo operador da câmera. Segundo Câmara (2005) “enquadramento” são todos os elementos captados pelo campo. Logo, “campo” é o espaço que define o ângulo de visão da objetiva da câmera e que contém todos os elementos que integram o enquadramento.

Mauad (2005) afirma que, em fotografia, o que de fato determina o caminho a ser percorrido pelo olhar é uma trajetória em “S” – da direita para a esquerda e de cima para baixo. O que de fato irá determinar o caminho do olhar é a composição da imagem e a importância que determinado elemento desempenha.

Toda a fotografia tem um objeto central, que qualifica a mensagem fotográfica, variando de acordo com a agência e tempo histórico de produção da imagem. No entanto, sempre esse objeto deve ser apresentado a partir da relação que estabelece com o entorno e/ou fundo. Dependendo dos objetivos na construção da composição, em torno do objeto central, o arranjo dos elementos da foto pode ser linear ou espalhado, concentrar-se na parte superior ou inferior ou ainda equilibrar a sua distribuição pelo marco da foto (MAUAD, 2005, p. 148)

Assim como na fotografia, o filme também segue essas regras de leitura pelo fato de ser nada mais do que a própria imagem em movimento. A noção de composição fotográfica está na focalização do objeto central da cena e seu arranjo deve ser equilibrado a fim de não causar desconforto para o espectador.

Uma regra muito conhecida e aplicada no campo das artes, tanto na fotografia quanto no cinema, é a regra dos terços. Segundo França (2009), divide-se o campo de visão em nove retângulos iguais (ou em três colunas e três linhas, assim como um jogo da velha) e os pontos de cruzamento dessas linhas são onde o foco da cena deve estar, são os polos de atração da imagem.

³ Rodrigues (2007) define “cena” como o conjunto formado pelos planos.



Càmara (2005) diz que a regra dos terços é recomendável, do ponto de vista dramático, pois consegue imprimir na imagem efeitos psicológicos. A figura 2 apresenta dois exemplos de enquadramento de paisagem baseados na regra dos terços.

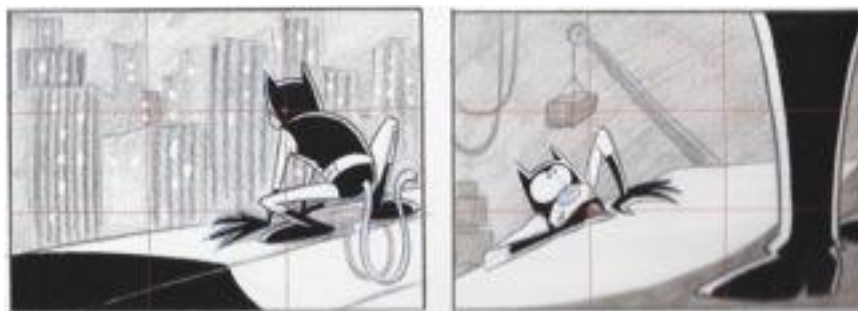
Figura 2: Exemplos de enquadramentos de paisagens seguindo a regra dos terços. Observa-se que na figura à esquerda, onde o enquadramento é posicionado nos terços inferiores dá sensação de amplitude, enquanto na figura à direita, onde o enquadramento é posicionado nos terços superiores dá sensação de sufocamento.



Fonte: Càmara (2005, p. 33)

Padilha e Munhoz (2010, p. 19) apontam que ao deslocar o objeto do centro do enquadramento, visualiza-se uma imagem mais interessante, pois “uma imagem que procura focar seu tema no centro do quadro tende a perder a ideia do movimento.” A utilização da regra de maneira correta traz resultados positivos, uma vez que conduz o olhar do espectador para o motivo principal da cena. Outro exemplo do uso de enquadramento na regra dos terços pode ser visto na figura 3.

Figura 3: Enquadramento na regra dos terços. A figura à esquerda, enquadrada no ponto superior dá aspecto de domínio, controle da situação, enquanto na figura à direita, enquadrada no ponto inferior dá aspecto de opressão, dominação.



Fonte: Càmara (2005, p. 34)



A composição é a reunião de elementos isolados que, quando unidos, resultam em um todo. Para evitar fadiga visual, “o segredo está em encontrar um equilíbrio e uma compensação justa e estudada para cada plano.” (CÂMARA, 2005, p. 30) A regra auxilia em guiar ao centro de interesse do enquadramento, realçando elementos importantes da imagem, e todo o conjunto que ela oferece.

Câmara (2005) apresenta variações nas composições a fim de tornar a história facilmente compreensível. Ainda baseados no autor, pode-se dizer que compor com **movimento** capta a atenção do espectador, mesmo que o movimento seja secundário, e chama a atenção para a cena, apesar de o foco ser algum elemento estático. Compor com a **luz** atrai o olhar do espectador, pois luz e sombra acrescentam dramaticidade à cena, realçam os elementos iluminados e deixam em segundo plano elementos mais escuros. Compor em **cor** faz com que um elemento fora da gama cromática da cena destaque-se em meio à composição. A cor permite que objetos sejam destacados ou passem despercebidos em meio aos demais elementos que o rodeiam. A composição com **focagem seletiva** serve como destaque a um pormenor de uma cena, evitando a obrigatoriedade de troca de plano. Nessa composição desfoca-se tudo o que pode desviar a atenção do espectador.

Compor em **superfície** “é a composição cênica geral” (CÂMARA, 2005, p. 31). Os elementos da cena movem-se lateralmente ou verticalmente, dando efeito bidimensional à cena. Na composição em **profundidade**, os elementos da cena movem-se afastando-se ou aproximando-se da tela, dando efeito tridimensional à cena. A composição em profundidade é uma técnica que contribui para o volume da cena, pois objetos podem ser sobrepostos, evitando que fiquem isolados uns dos outros. Nessa composição é necessário cuidado com tal recurso para não provocar cansaço visual no espectador.

Câmara (2005) ainda afirma que compor com **assimetria** o resultado é um plano mais dinâmico. **Simetria**, ao contrário, torna as cenas grandiosas, majestosas, solenes. Na composição em **linhas** acrescenta na cena um condicionante psicológico na cena, guiando os olhos do espectador. A utilização das linhas permite a transmissão de mensagens.

As linhas verticais dão sensação de retidão, de solidez, de ordem e de domínio da situação. As oblíquas podem transmitir desequilíbrio ou movimento em ações dinâmicas. As horizontais mostram-nos repouso e abatimento e as curvas transmitem-nos sensualidade” (CÂMARA, 2005, p.32)



Outras técnicas de enquadramento de uma cena podem ser um diferencial para fugir do óbvio. Nota-se fundamental a seleção correta do plano de captura para a compreensão da narrativa.

A Escolha do Plano

Câmara, (2005) Define “plano” como a unidade básica cinematográfica. Briselance e Morin (2011, p. 298) dizem que “se a literatura se escreve com palavras, o cinema escreve-se com planos.” Estes afirmam ainda que o plano é o recorte da imagem, a redução do campo de visão que o “olho da câmera” (objetiva) vê, de acordo com aquilo que se quer mostrar, ou seja, o seu campo óptico. Por fim, Briselance e Morin (2011) definem o plano como o espaço de ação registrada, no disco rígido ou película, entre o começo da gravação da cena e a interrupção pela câmera.

Os planos variam na sua dimensão ao passo em que mostram os seus elementos – cenários, personagens, objetos diversos, entre outros – e podem ser fixos, planos que são abordados neste artigo, ou em movimento. Câmara (2005) e Briselance e Morin (2011) apresentam as definições das diferentes possibilidades de planos. A fim de facilitar a compreensão os planos foram divididos em três grandes grupos: planos distantes, planos intermediários e planos aproximados. Estes grupos referem-se ao posicionamento do personagem em relação à câmera, e estão distribuídos no fluxograma demonstrado na figura 4:

Figura 4: O Fluxograma representa visualmente a divisão dos planos em grupos.



Com relação aos planos que ficam distantes da câmera, dispõe-se primeiramente o **grande plano geral**, que oferece uma visão ampla do terreno onde desenvolve a ação, dando o máximo de informação visual e do ambiente geral das personagens. É muito utilizado para plano de introdução, situando a ação global do filme. O **plano geral** mostra a amplitude do espaço em que os personagens estão inseridos, apresentando-os em sua totalidade, ou seja, corpo inteiro. Este plano descreve, de forma geral, onde a ação vai se passar, e permite ao espectador situar-se automaticamente. No **plano conjunto** os personagens existem, tanto por si mesmos quanto pelo grupo que formam. Há um equilíbrio da presença dos personagens e do espaço em que estão inseridos, vasto o bastante para poderem movimentar-se. É uma cena um pouco mais restrita (PADILHA; MUNHOZ, 2010).

Abordando os planos intermediários, no **plano médio** o enquadramento aproxima-se do personagem, expondo seu rosto e expressões faciais. Uma vez que nesse plano os personagens estão em maior evidência, principalmente por serem visualizados da cintura à cabeça, as informações sobre o cenário tornam-se secundárias. O personagem, então, é a figura proeminente da cena. O plano médio admite também o ângulo de corte à altura do peito. Neste caso, denomina-se plano médio curto. É ideal para realçar a expressividade, mas busca evitar o impacto psicológico que oferece no primeiro plano (CÂMARA, 2005, p.40). O **plano americano** é uma variação um pouco maior do plano médio, e corta os personagens ligeiramente acima ou abaixo dos joelhos. Esse plano é muito utilizado para realçar a expressividade corporal, visto que restringe partes menos expressivas do corpo. Segundo Padilha e Munhoz (2010) o nome “americano” remete ao grande uso que Hollywood fez dessa técnica com o surgimento do cinema sonoro. Esta forma de enquadramento popularizou-se nas cenas de duelo dos *faroes*



norte-americanos, em que, além do rosto do personagem, interessava aos realizadores mostrar a arma em sua cartucheira, prestes a ser sacada.

Ao dar continuidade na sequência, com relação aos planos aproximados, apresenta-se o **primeiro plano**, em que o enquadramento situa-se na altura do pescoço. As características faciais são bem visíveis, assim como a direção do olhar e expressões emocionais. O rosto do personagem é o único recurso dramático que aparece na cena. Este plano “elimina o cenário por trás da personagem, que fica então suspenso, como se estivesse dentro de uma bolha que o isolasse do mundo” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 302). No **primeiríssimo plano** – conhecido também como *close up* – o rosto ocupa todo o enquadramento. Detalhes emocionais são extremamente perceptíveis, por isso são usados para acentuar a dramaticidade em determinadas situações. O **plano detalhe** isola partes do corpo ou objeto da ação, que possui valor dramático ou narrativo intenso, como, por exemplo, um olho, boca, chave na ignição ou arma. Este recurso registra apenas uma pequena parcela do objeto representado e é utilizado, em geral, para valorizar um determinado aspecto da mensagem visual.

A escolha do tipo de enquadramento está associada à percepção de clareza da narrativa. Não existe regra fixa para utilização dos planos e dos enquadramentos, mas cada um deles torna-se mais ou menos adequado para um determinado momento ao se construir uma narrativa. “A diferença é que num plano muito geral o dramatismo é dado pela imensidão, desenho ou composição do cenário, enquanto nos planos próximos transmitimos este dramatismo através da expressão da personagem” (CÂMARA, 2005, p. 40). Desse modo, um plano geral é normalmente mais longo que um plano aproximado, mas é evidente que um primeiro plano pode também ser longo, até mesmo muito longo se o realizador quiser exprimir uma ideia determinada.

Para que a escolha do plano seja feita de maneira assertiva, deve-se considerar o centro de interesse da cena, como também os outros personagens que estão contracenando com o personagem principal. “A planificação não é uma mera operação técnica; é o âmago da criação cinematográfica. Através dela, cada cineasta exprime sua forma de ver o mundo e sua maneira de contar uma história” (BRISELANCE; MORIN, 2011, p. 298). O espectador tem pouco tempo para compreender o conjunto de cena e o significado do plano. Se algum elemento essencial não for rapidamente visível, perderá o seu sentido (CÂMARA, 2005).

Diante destas considerações, sugere-se a existência de uma adequação entre a dimensão do plano com o seu conteúdo material e dramático. E, além da escolha do plano relativo à visão do personagem, há necessidade de estudar e avaliar o posicionamento da câmera.



O Posicionamento da Câmera

A visão de cena parte da perspectiva da câmera de filmagem, sua altura ou inclinação – lateral ou vertical – como também do posicionamento dessa câmera em relação ao personagem, ou seja, o ângulo de visão. Câmara (2005) e Lima (2010) trazem contribuições acerca destes posicionamentos.

Primeiramente, observa-se que o ângulo de visão é dividido em três posicionamentos principais: objetivo, subjetivo e ponto de vista. No ângulo objetivo, a visão do personagem é impessoal, ou seja, os espectadores veem a cena pelos olhos de um observador invisível. Os personagens nunca olham diretamente para a câmera. O ângulo subjetivo é considerado mais pessoal que o objetivo. Espectadores participam da cena como participante ativo ou através dos olhos de outro personagem. Olham diretamente para a câmera, contato olho a olho (LIMA, 2010). E, no ponto de vista, o ângulo objetivo é combinado com aspectos do ângulo subjetivo. A visão é sobre o ponto de vista do personagem, mas sem se colocar diretamente no lugar dele. É um ângulo muito utilizado em diálogos com outros personagens, pois permite o enquadramento de ambos na cena.

Outro aspecto a ser considerado é a altura e direção em que a câmera é posicionada, a fim de apresentar a visão dos personagens uns com os outros. Os ângulos de câmera são muito expressivos, uma vez que, dependendo do ângulo, tem-se a sensação de superioridade ou inferioridade, valorização ou desvalorização.

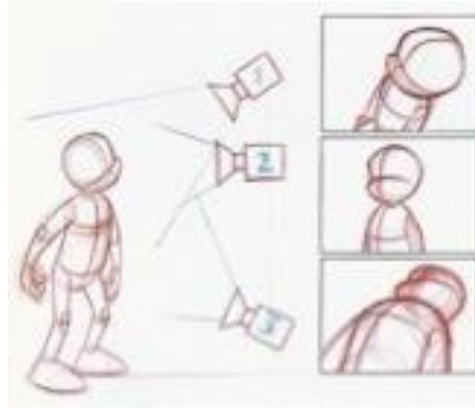
Posicionando a câmera em linha reta tem-se a visão da **linha do horizonte**, ou seja, na altura dos olhos do personagem. Nesse enquadramento consegue-se objetividade na narração, pois obtém-se na tela a mesma visão de uma situação natural do dia-a-dia. Ainda relativo ao posicionamento em linha do horizonte, Lima (2010) o subdivide em outras suas categorias: ângulos objetivos – a câmera é posicionada na altura relativa aos olhos do personagem filmado – e ângulos subjetivos – a câmera é posicionada na altura relativa aos olhos de quem observa a cena, considerando-se a altura de uma pessoa média.

O enquadramento inclinado, em que a câmera é inclinada de cima para baixo em direção ao personagem em cena, é chamado *plongée*. Salvo no grande plano geral – onde este tipo de posicionamento serve para contemplar uma paisagem ampla, vista de cima de um edifício, por exemplo – cria-se a sensação de inferioridade da personagem filmada (CÂMARA, 2005). Oposto a isso, é chamado de *contra-plongée* quando o enquadramento observa a cena de baixo para



cima e destaca a imponência ou superioridade do personagem filmado. A figura 5 apresenta os enquadramentos de câmera.

Figura 5: A figura enquadramentos contra-plongée; 2: plongée.



demonstra os relativos à câmera. 1: linha do horizonte; 3:

Fonte: Câmara (2005, p. 42)

Câmara (2005) ainda apresenta o enquadramento **oblíquo**, em que a câmera deve estar inclinada em diagonal, a fim de que apareça uma imagem torcida na tela. É um recurso eficaz para demonstrar desequilíbrio emocional do personagem e caos em determinada situação do filme.

Lima (2010) também destaca a importância de manter o senso de profundidade e de tridimensionalidade da cena, pois deve-se filmar em ângulos que permitam a visualização de mais lados sobre o mesmo assunto.

Quando se trata de uma fase inicial da produção do filme, deve-se considerar todos os aspectos que permitam a correta realização de um filme acabado. “Planeamos os aspectos globais do filme para entendermos o sentido de cada sequência e sermos capazes de exprimir o essencial em cada plano” (CÂMARA, 2005, p. 50).

Todos esses recursos, composição de cena, escolha do plano e posicionamento da câmera são importantes na constituição de um filme (seja ele animação ou imagem real), pois são em



grande parte responsáveis em maior ou menor grau da transmissão de toda a informação subjetiva do filme ao espectador.

A SUBJETIVIDADE NA CENA

A maneira com que o espectador vai compreender e assimilar a mensagem que o cineasta quer passar é através dos planos. Santos (2011) explana melhor essa afirmação:

[...] em cinema, o plano tem o caráter de signo, é algo que tem por função estar em lugar do objeto, é determinado pelo objeto quando filmado, mas não o substitui, é apenas um fragmento do objeto, uma face deste, sendo que aquilo que se observa na película, o que foi registrado a partir da complexidade do mundo visual é, na verdade, apenas o objeto imediato, isto é, o objeto dentro do signo/plano (SANTOS, 2011, p. 8)

Rodrigues (2007) afirma que se a escolha do plano for feita cuidadosamente, o cineasta pode despertar efeitos psicológicos nos espectadores sem que eles se deem conta disso. A interferência é direta no sentido da narrativa, na atenção que o espectador direcionará para a cena, e na compreensão que terá dela. O plano é o limite do olhar do espectador no filme, portanto depende da escolha assertiva para o plano assumir esse caráter de signo, e representar toda a ação e drama encenado.

O homem percebe, apreende e interpreta imagens e, em torno dessas, organiza suas necessidades, preferências, prazeres e temores, com base no que vê. [...] O ato de ver implica em aprendizado e discriminação, ou seja, passa primeiramente por uma educação e, posteriormente, por uma alfabetização, para organização de sentidos e significados (SOUSA et al., 2013, p. 26)

No mundo do cinema, distribuído em planos, é possível isolar qualquer detalhe. O plano adquire a liberdade da palavra tornando possível enfatizá-lo, usá-lo como sentido figurado, metafórico e metonímico (LOTMAN, 1979) Assim, toda escolha feita no momento da criação do *storyboard* levará o espectador às sensações idealizadas pelo cineasta. As imagens por si são carregadas de significados e o poder de manipulá-las de acordo com a narrativa fazem o espectador vivenciar os momentos que passam na tela.

A característica icônica das imagens garante seu amplo potencial de universalização, muito além dos textos decorrentes das linguagens verbais, escritas ou faladas. Pois, a imagem possibilita relações, percepções e interpretações, a partir de analogias ou semelhanças entre sensações e sentimentos (SOUSA et al., 2013, p. 27)

A capacidade de selecionar os momentos em imagens e transmitir ao espectador todas as sensações, faz com que toda a pré-produção não seja em vão. E um meio de guiá-los é combinar enquadramentos e posicionamentos de câmera com as mensagens cognitivas que o cineasta idealizou no início do projeto.

Processos Cognitivos dos Espectadores



Santos (2011) em sua dissertação de mestrado promoveu uma investigação acerca do cognitivismo no cinema, recorrendo a ideias de seus principais defensores David Bordwell e Noël Carrol. Através do estudo de Santos (2011) pode-se observar que as emoções transmitidas pelo filme estão condicionadas aos espectadores quererem vive-la no momento em que assistem ao filme e, aliado a isso, a qualidade da interpretação dos personagens.

Porém não basta que haja somente os recursos acima citados. Santos (2011) ainda apresenta sob o olhar de Noël Carrol, a separação do mundo real ao ficcional, onde ao contrário do mundo real, no ficcional o cineasta propõe situações que foram pré-concebidas. “O cineasta pode fazer esta preconcepção recorrendo à estrutura narrativa, à iluminação, à montagem, à composição imagética, ao posicionamento da câmera, à utilização da cor, à representação dos atores, etc.” (SANTOS, 2011, p. 93).

A CRIAÇÃO DE UM GLOSSÁRIO COGNITIVO

Conforme o exposto, foi possível observar que a percepção dos espectadores de um filme está ligada a utilização dos planos selecionados pelo cineasta, e que é determinada pelos elementos a serem enquadrados nele. A partir das definições e contribuições científicas de Padilha e Munhoz (2010), Câmara (2005), Briselance e Morin (2011), foi possível elaborar um glossário cognitivo em formato de tabela, equivalente a um guia de enquadramentos para cenas, de acordo com a mensagem que o cineasta deseja passar aos espectadores.

Tabela 1: Paralelo do plano com a mensagem cognitiva.

| <i>Plano / Ângulo de Câmera</i> | <i>Mensagem Cognitiva</i> |
|----------------------------------|--|
| Grande Plano Geral e Plano Geral | Fornece ao espectador a noção de espaço. Um personagem, visto como um pequeno ponto no meio da imensidão do deserto, pode nos passar a sensação da fragilidade dele frente às forças colossais na natureza, ou mesmo nos dar a ideia de que ele tem um longo caminho a sua frente (PADILHA; MUNHOZ, 2010). |
| Plano Conjunto | Equilíbrio. Enquadram-se personagens com a mesma carga dramática (RODRIGUES, 2007). |
| Plano Médio e Plano Americano | Plano cômodo para a narrativa, por ser intermediário fornece |



| | |
|-------------------------------------|---|
| | informações tanto do personagem quanto do meio (CÂMARA, 2005). |
| Primeiro Plano | Introspecção dos personagens. Destacam expressões isolando-o do cenário (BRISLANCE; MORIN, 2011). |
| Primeiríssimo Plano e Plano Detalhe | Revela a riqueza dos detalhes, como lábios, grãos da pele, olhar. É uma forma de trabalhar com o sentido temporal. Abandona-se a relação com o espaço e nos concentramos totalmente no personagem: seus pensamentos, suas reações e suas emoções (BRISLANCE; MORIN, 2011) |
| Linha do Horizonte | Transmite tranquilidade e naturalidade ao espectador (CÂMARA, 2005). |
| <i>Plongée</i> | Cria sensação de inferioridade do personagem filmado (CÂMARA, 2005). |
| <i>Contra-Plongée</i> | Destaca a imponência ou superioridade do personagem filmado (CÂMARA, 2005). |
| Oblíquo | Demonstra o desequilíbrio emocional do personagem e caos em determinada situação do filme (CÂMARA, 2005). |

Rodrigues (2007) apresenta alguns efeitos psicológicos que os espectadores sentem além dos apresentados no glossário em relação ao ângulo de câmera:

Tabela 2: Contribuições de Rodrigues (2007) acerca da mensagem cognitiva transmitida aos espectadores em determinados ângulos de câmera.

| <i>Ângulo de Câmera</i> | <i>Mensagem Cognitiva</i> |
|---|---|
| Ator no ângulo de duas paredes ou câmera não enquadrando o teto | Cria sensação de confinamento |
| Ator se afastando da câmera | Sensação de solidão, o ator diminui na tela |



| | |
|--|-------------------------------|
| Ator se aproximando rápido em direção a câmera | Ameaça, o ator cresce na tela |
| Câmera enquadrando o céu | Sensação de liberdade |

Após a reunião dos dados fornecidos pelos autores, pode-se tirar diversas conclusões sobre as mensagens cognitivas que são transmitidas aos espectadores de um determinado filme com relação aos enquadramentos e posicionamento de câmera selecionado.

Discussão dos Resultados

Através desse paralelo, entende-se melhor o processo de expressão de um determinado enquadramento ou posicionamento de câmera em uma cena específica e com a construção desse glossário cognitivo permite-se guiar a seleção prévia das cenas, evitando desgaste desnecessários de toda uma equipe de produção.

Nota-se que para cada ângulo de câmera e enquadramento tem-se uma sensação diferente, pois capta detalhes igualmente diferentes em cada posicionamento. Quando tem-se planos distantes da câmera, como o plano geral por exemplo, nota-se a valorização do meio em que a cena se desenvolve. Os aspectos do cenário são mais relevantes, observa-se a cena como um todo, o meio e os personagens inseridos nele.

Assim como observa-se nos planos intermediários, como no plano médio por exemplo, uma maior aproximação com o personagem, percebendo suas expressões faciais com mais naturalidade e ainda enxergando o meio que ele está inserido.

E o plano que é notado como o mais expressivo de todos são os planos aproximados, como o primeiríssimo plano por exemplo, onde o cenário é deixado de lado e é concentrada toda a atenção para a expressão do personagem, a intimidação que ele transmite.

Assim também acontece com os ângulos de câmera, que combinados aos planos unem sensações diversas como também potencializam duas sensações similares a uma mesma cena. É o caso, por exemplo, de aliar o primeiro plano com o ângulo de câmera *plongé* temos uma cena de extrema intimidação.

A partir da formulação deste glossário o que se apresenta são múltiplas possibilidades de cena. Pode-se formar a combinação de qualquer plano com ângulo de câmera, apenas atentando para a mensagem cognitiva que se quer transmitir para o espectador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A abordagem, quase didática apresentada neste artigo trouxe diversas contribuições para o campo da conceituação de pré-produções do cinema, tanto animado quanto de imagens reais. No caso específico apresentado pelo artigo cabe salientar que não existe regra fixa para a construção de um *storyboard*. Todo o estudo foi voltado aos aspectos visuais da composição da cena, como uma maneira de entender a transmissão de mensagens cognitivas aos espectadores.

Entende-se que o *storyboard* é uma etapa importante no processo de produção de um filme, pois colabora de maneira direta com a visão global da narrativa. Frente a isso, nota-se pouco estudo relativo aos aspectos que envolvem a concepção do *storyboard* e, portanto, percebe-se a necessidade de estudos mais completos acerca dos enquadramentos e posicionamento de câmera mais adequado para cada momento da narrativa.

Compreender de fato as mensagens cognitivas não é tarefa do idealizador de um *storyboard*, mas serve como um aliado no processo de eleição de enquadramentos e posicionamento de câmera. Em conjunto com uma narrativa bem elaborada pelo cineasta o glossário cognitivo desenvolvido neste artigo torna-se aliado, funcionando como um guia prático para elaboração do *storyboard*.

Para trabalhos futuros aconselha-se aprofundar o estudo para os planos em movimento, que neste estudo foi desconsiderado. Acredita-se que todo estudo relacionado a mensagens cognitivas é um campo de múltiplas possibilidades.

REFERÊNCIAS

- BRISELANCE, Marie-France; MORIN, Jean-Claude. **Gramática do Cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011. 471 p.
- CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editora Estampa, 2005. 191 p.
- FRANÇA, Lennon Schneider. **Fotojornalismo: A cobertura da campanha eleitoral para a presidência dos Estados Unidos da América (2008)**. 2009. 112 p. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal, 2009.
- LIMA, Edirlei Everson Soares de. **Um modelo de dramatização baseado em agentes cinematográficos autônomos para *storytelling* interativo**. 27 jul. 2010. 119 p. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.
- LOTMAN, Chris. **Estética y Semiótica del Cine**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., 1979. 153 p. (Colección Punto y Linea).



MAUAD, Ana Maria. Na mira do olhar: um exercício de análise da fotografia nas revistas ilustradas cariocas, na primeira metade do século XX. **Anais do Museu Paulista**. São Paulo. v. 13, n. 1, p.133-174. Jan.- jun. 2005.

PADILHA, Marcio Roberto Neves; MUNHOZ, Marcelo. **Fotografia e audiovisuais**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. Curitiba: SEED – Pr., 2010. 60 p. (Cadernos temáticos)

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007. 264 p.

SANTOS, Jorge Pelarigo dos. **O Cognitivismo no Cinema**. Out. 2011. 102 p. Dissertação de Mestrado – Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2011.

SANTOS, Marcelo Moreira. **O plano e a *mise-en-scène*: uma análise semiótico-sistêmica sobre a sintaxe e a forma da imagem em movimento**. **Revista Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**. 2010. [suporte eletrônico] Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/u/39>>. Acesso em 25 jun. 2014.

SOUSA, Richard Perassi Luiz de; CASTRO, Luciano Patrício Souza de; DIAS, Alvaro Roberto; CAMPOS, Amanda Queiroz. Cultura, linguagem gráfica e alfabetismo visual. **Revista Educação Gráfica**. v. 17, n. 01. 2013.

ULBRICHT, Vania Ribas, VAZIN, Tarcísio, GONÇALVES, Marília Matos, BATISTA, Cláudia Regina. Design de Hiperídia: proposta metodológica. **3º CONAHPA – Congresso Nacional de Ambientes Hiperídia para Aprendizagem**. São Paulo, 2008.