

# Vídeo

Planos e movimentos

# Planos da imagem

## **Plano Geral**

(enquadramento da cena na sua totalidade)

## **Plano Inteiro**

(mostra as personagens de corpo inteiro)

# Planos da imagem

## **Plano Americano**

(enquadra a figura humana do joelho para cima. Tipo de plano usado no cinema Americano)

## **Plano Médio**

(mostra as personagens da cintura para cima)

# Planos da imagem

## **Grande Plano**

(é enquadrado de uma maneira muito próxima do assunto. Imagem da cara de uma personagem, por exemplo. Tenta-se captar as expressões, ou chamar a atenção para algo.)

# Planos da imagem

## **Plano Pormenor**

(enquadramento um objecto isolado ou parte dele ocupando todo o espaço da imagem.)

# Plano de pormenor



# Ângulo do plano

## **Picado**

(vista de cima para baixo, ficando a objectiva acima do nível normal do olhar.)

## **Contra-picado**

(vista de baixo para cima, ficando a objectiva abaixo do nível normal do olhar)

# Ponto de vista

## **Objectivo**

(tenta-se capturar a imagem de uma forma real e impessoal. A imagem tal como ela é.)

## **Subjectivo**

(trabalha-se a imagem de acordo com um ponto de vista pessoal, de acordo com o que queremos sugerir)

# Ponto de vista



# **Expressividade da imagem**

Existem factores que contribuem para a **expressividade da imagem** e para a determinação do sentido subjectivo, pessoal que se quer dar à narrativa:

- O **enquadramento**;
- Os **tipos de plano**;
- Os **ângulos** da filmagem;
- Os **movimentos** de câmara.

A escolha do **tipo de plano** é condicionada pela **narrativa**:

1- O plano é maior ou mais próximo quanto menos coisas há para **ver**.

2- O tamanho do plano aumenta conforme sua importância dramática ou sua **significação**.

**Os ângulos da filmagem** podem ser usados para dar um significado psicológico à cena.

**Contra-picado:** dá geralmente uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo.

**Picado:** tende a apequenar o personagem, a esmagá-lo, rebaixando-o ao nível do chão.

Podem-se distinguir três tipos de movimentos de câmara:

- **Travelling;**
- **Panorâmica;**
- **Trajectória.**

**Travelling:** deslocamento da câmara durante o qual permanecem constantes o ângulo entre o eixo óptico e a trajectória do deslocamento.

O **travelling vertical**: geralmente tem o papel de acompanhar um personagem em movimento.

○ **travelling lateral:** geralmente tem papel apenas descritivo.

**O travelling para trás** pode ter vários sentidos:

- Conclusão;
- Afastamento no espaço;
- Acompanhamento de um personagem que avança;
- Afastamento psicológico.

## **O travelling para frente:**

corresponde ao ponto de vista de um personagem que avança ou então à projecção do olhar para um foco de interesse.

**Panorâmica:** rotação da câmara em torno de seu eixo vertical ou horizontal, sem deslocamento da câmara.

**Trajectória:** mistura de *travelling* e panorâmica efectuada como auxílio de uma grua.

# Ponto de vista

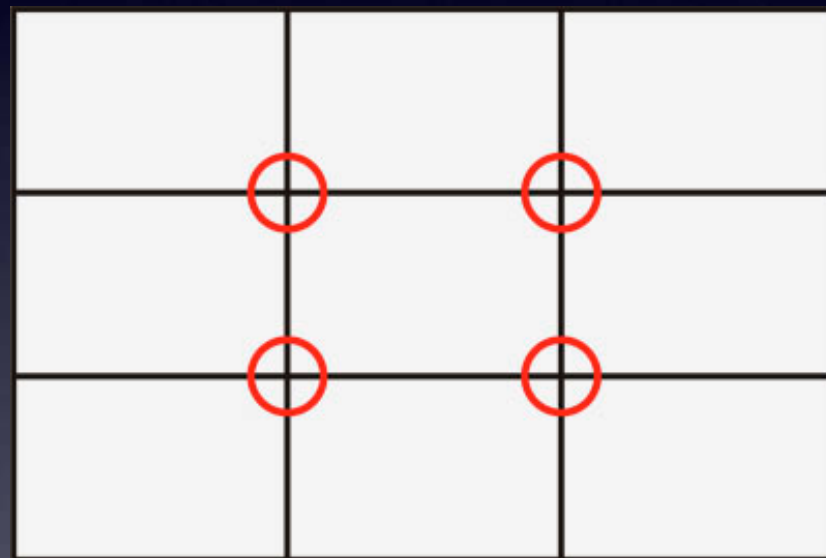


# Composição da imagem

# Regra dos terços

Consiste em dividir a cena em 9 partes iguais, com duas linhas horizontais e duas verticais, colocando-se os pontos de interesse nos cruzamentos dessas linhas. Isto tanto numa orientação vertical como horizontal.

# Regra dos terços



# Regra dos terços



# Regra dos terços

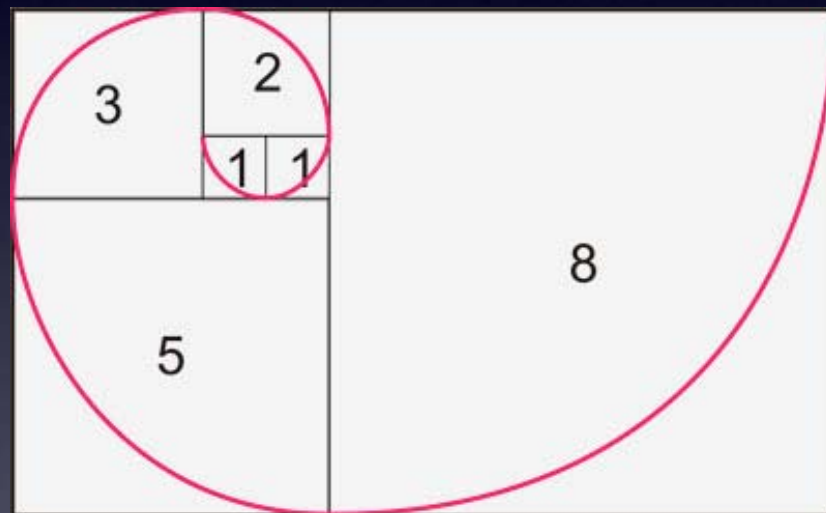


# Proporção

## Regra de Ouro

Usada na arte com grande destaque no renascimento, é considerado uma forma eficaz de estruturar uma composição. A divisão do plano da imagem resulta da relação entre comprimento e largura multiplicada por 1,618.

# Proporção



# Organização

## **Preenchimento do plano**

Fazer com que o tema ocupe todo o espaço disponível, criando densidade e evitando os espaços vazios.

# Profundidade de campo

Atender à capacidade de centrar a atenção do observador num pequeno aspecto ou em toda a cena.

# Profundidade de campo



# Enquadramento

## **Não centrar o assunto**

Diz respeito à regra dos terços. Considera-se que o assunto da imagem não deve estar centrado no plano da imagem, com vista a uma composição mais fluida e agradável.

# Enquadramento

## **Não cortar o assunto**

Ter especial atenção ao enquadramento de pessoas. Não se lhes deve “cortar” partes.

# Enquadramento

Guiar a atenção do observador, compondo as partes da imagem como forma de atingir este objectivo.

# Espaço

Nas imagens com **movimento implícito** deve deixar-se espaço na direcção desse movimento, guiando a atenção do observador e dando “espaço para que a acção possa decorrer”.

# Ponto de fuga

Organizar e **orientar o olhar** do observador através de linhas de convergência, criando perspectiva e prolongando a distância entre planos.

# Ritmo

Compor com elementos repetidos ou rítmicos, que podem formar um padrão, uma organização, um ritmo com pequenas variações que dão qualidade à imagem.

# Sobreposição

Cria-se o sentido de profundidade, ritmo, textura e, também, pode ser uma técnica de criar, visualmente, a história que a imagem pode contar.

# Textura

Fundamental para orientar a atenção sobre um assunto, uma parte da imagem, para conferir a sensação ritmo, de maior nitidez e proximidade.

# Cor

Essencial para a comunicação da imagem, quer pelo seu uso exagerado (acentuação) ou por temperaturas de cor (frias / quentes), quer pela sua “ausência” (a preto e branco).

Fim