

Planos

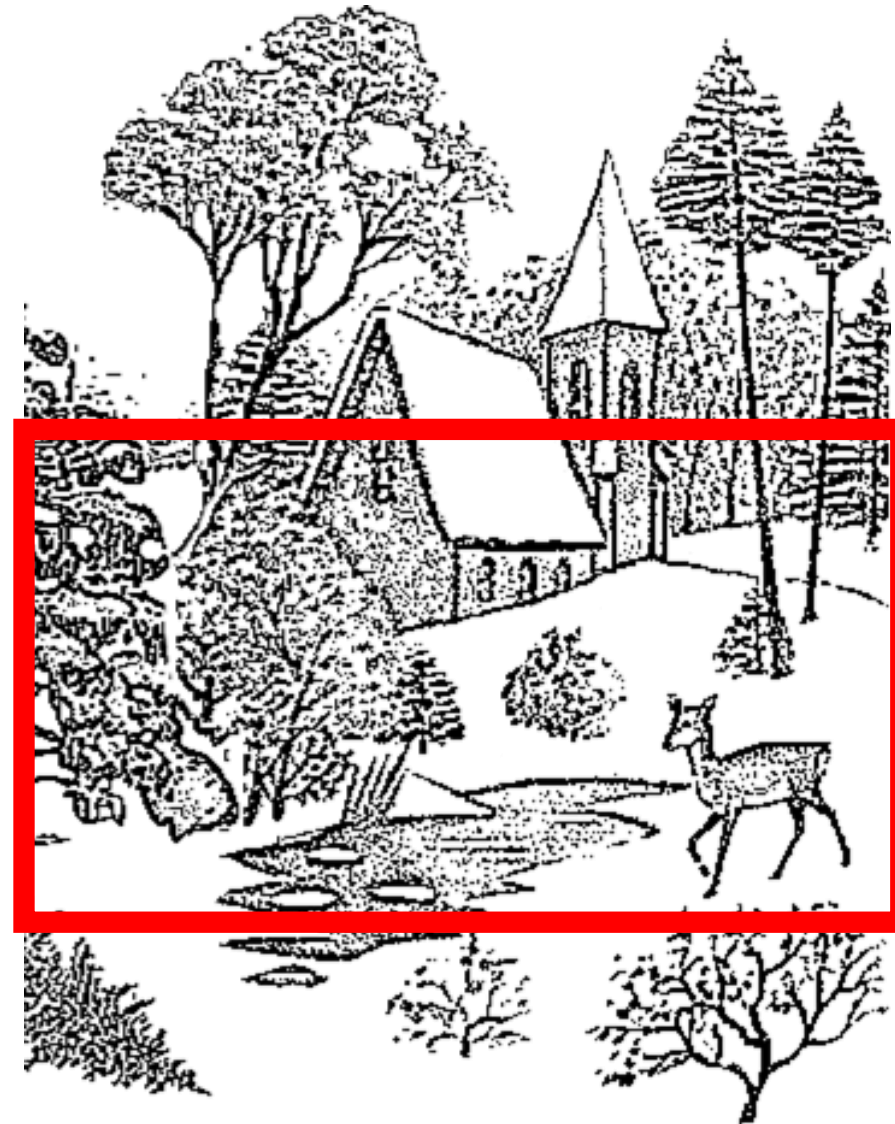
- ✓ Enquadramento
- ✓ Duração
- ✓ Ângulo
- ✓ Movimento



O que é um plano?

Pode definir-se como uma composição visual gráfica delimitada por um **enquadramento** fixo ou móvel. Plano, refere-se a diferentes aspetos da captação:

- à **distância** a que a câmara está em relação aos objetos
- à **duração** (tempo de filmagem)
- ao **ângulo** formado entre a câmara e o objeto filmado
- ao **movimento** da câmara



Tipos de planos (enquadramento)

Plano Geral (PG)

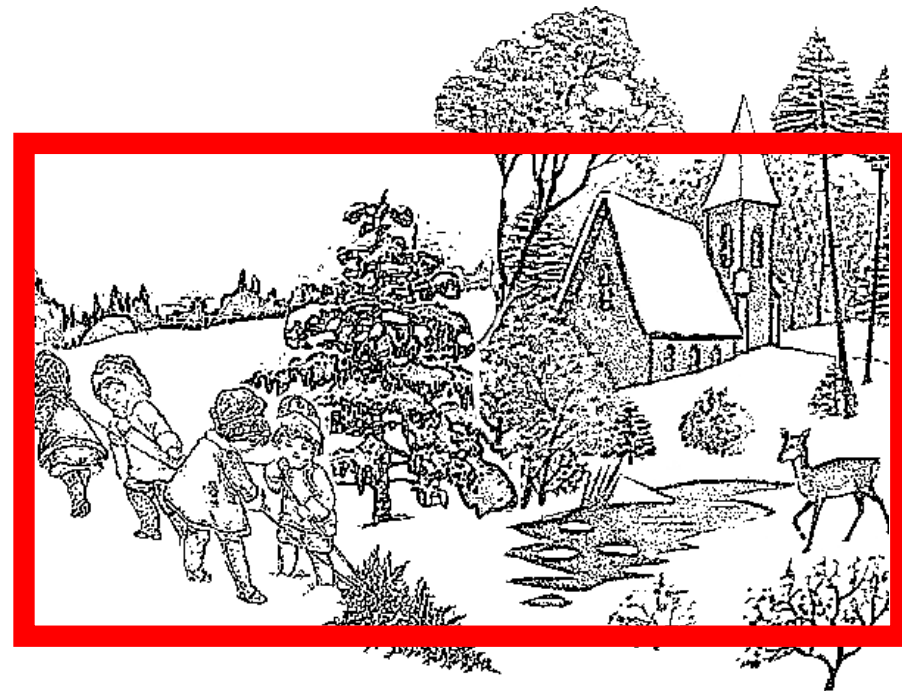
O Plano Geral enquadra uma paisagem ou cenário completo. É o plano com mais elementos individuais e, por isso, utiliza-se para contextualizar uma ação ou para dar uma ideia global de dimensão ou localização.



Tipos de planos (enquadramento)

Plano de Conjunto (PC)

Num cenário, o plano de conjunto enquadra um grupo (conjunto) de personagens. Utiliza-se, por exemplo, para fazer uma introdução à cena quando posteriormente essas personagens aparecem individualmente.



Tipos de planos (enquadramento)

Plano Médio (PM)

Geralmente enquadra pelo menos uma personagem num cenário. Centra a atenção numa personagem ou elemento da composição.



Tipos de planos (enquadramento)

Plano Americano (PA)

Enquadra uma personagem mas não de corpo inteiro. Tomando para exemplo o ser humano, enquadra dos joelhos ou da cintura até à cabeça



Tipos de planos (enquadramento)

Primeiro Plano (PP)

Às vezes designado por *close-up*, enquadra uma personagem, de forma ainda mais próxima (fechada) do que o plano americano. Tomando a figura humana como exemplo, o primeiro plano enquadra o peito e a cabeça.



Tipos de planos (enquadramento)

Grande Plano (GP)

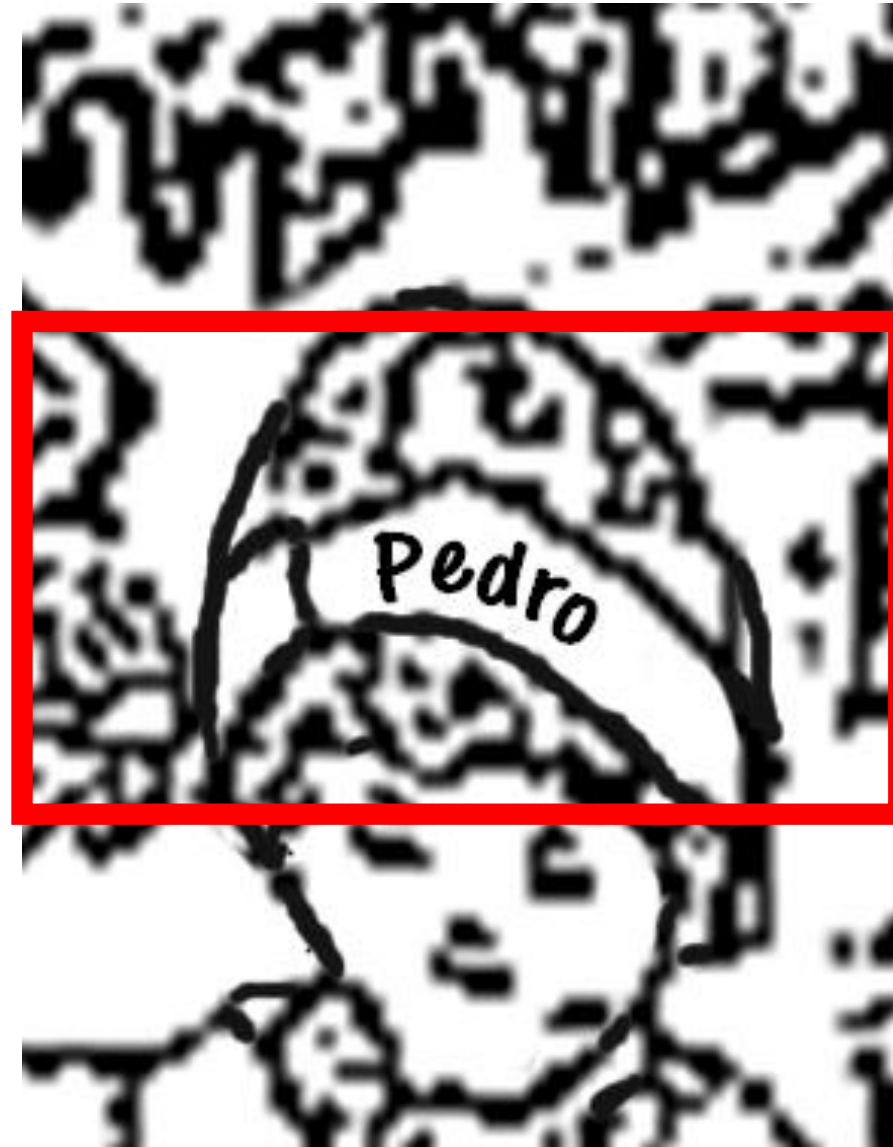
Também referido como plano aproximado ou verdadeiro close-up, o Grande Plano enquadra apenas uma pequena parte da personagem ou objeto. Tomando a figura humana como modelo, o GP enquadra apenas o rosto.



Tipos de planos (enquadramento)

Plano de Detalhe (PD)

Ou plano de pormenor, utiliza-se para mostrar um pormenor, uma pequena parte do corpo ou um objeto. Corresponde a um plano muito fechado sobre um ponto de focagem normalmente através da utilização do zoom.



Tipos de planos (duração)

Planos **curtos** e **longos**

Para simplificar, podemos organizar os planos em **planos curtos** (*relâmpago* - duram entre menos de um segundo a um minuto) e **planos longos** (duram mais de um minuto).

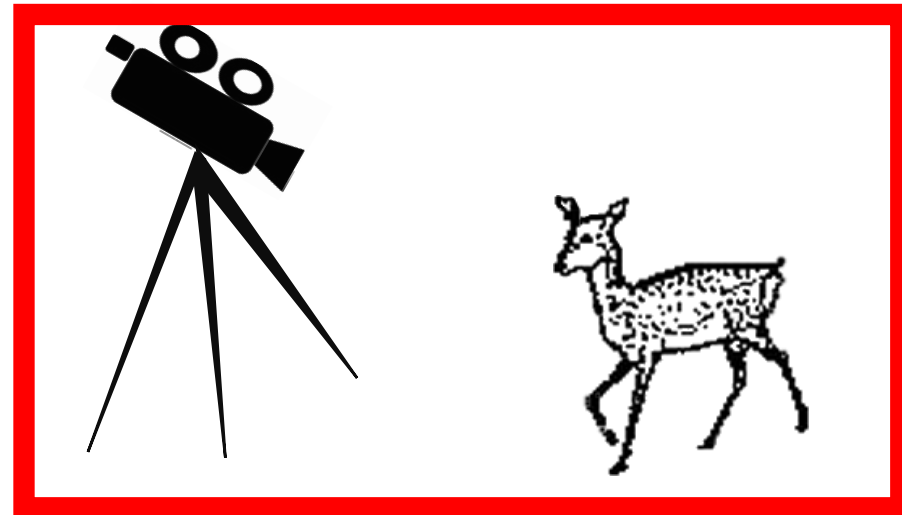
A duração diferente de planos sucessivos confere dinamismo à ação



Tipos de planos (ângulo)

Plano picado

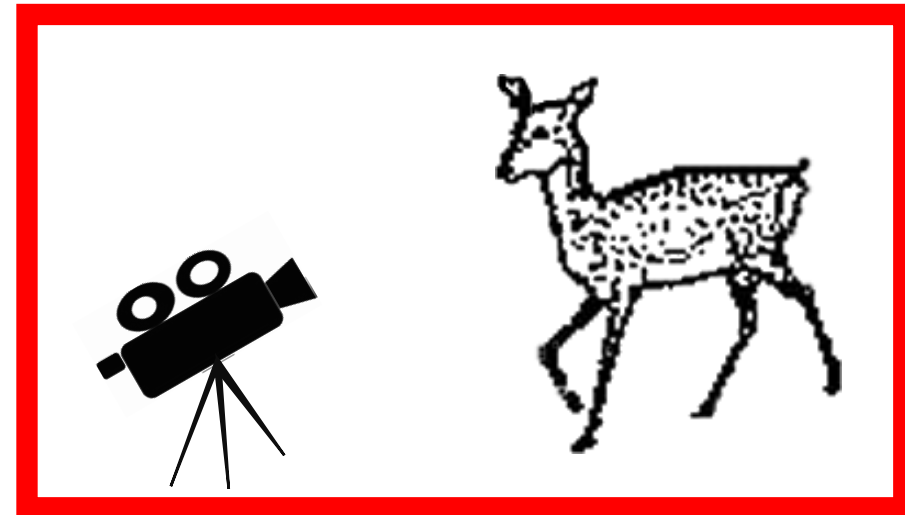
No plano picado, a câmara fica inclinada numa posição superior à da personagem ou objeto. Este plano dá uma perceção de uma dimensão menor do objeto altura da personagem. Diminui a dimensão e a imponência da personagem.



Tipos de planos (ângulo)

Plano contra-picado

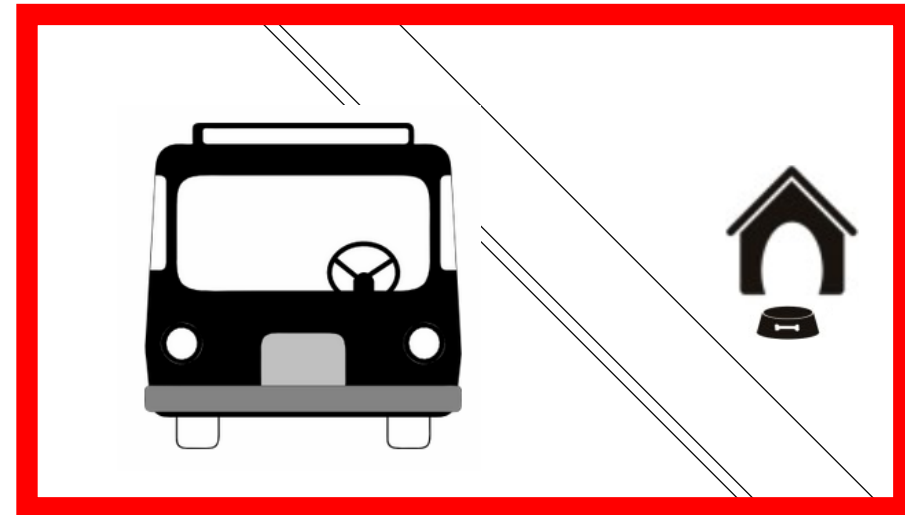
Neste plano, a câmara fica inclinada para cima, num plano horizontal inferior à personagem ou objeto. Os elementos do enquadramento parecem maiores. Utiliza-se para ampliar a dimensão da personagem ou para lhe conferir um ar mais agressivo ou ameaçador.



Tipos de planos (ângulo)

Plano frontal

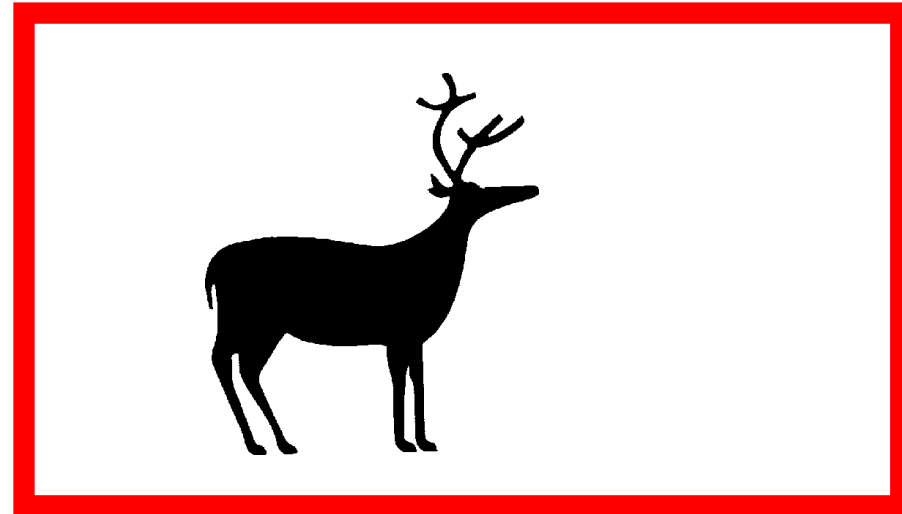
No plano frontal, as personagens ou objetos são enquadradas de frente. A utilização deste plano pode servir para terminar o movimento de uma personagem ou objeto. Quando se aplica a pessoas ou animais permite captar emoções, por exemplo.



Tipos de planos (ângulo)

Plano lateral (de perfil)

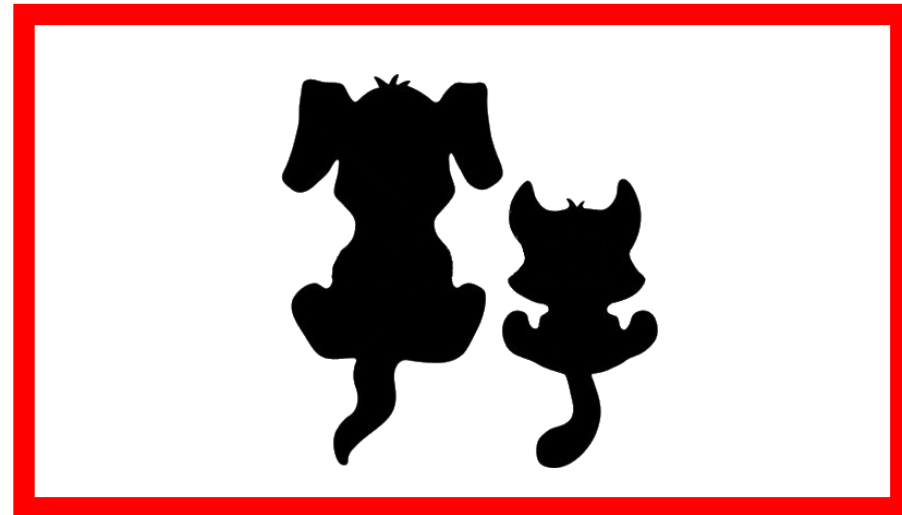
O plano lateral ou de perfil, capta as personagens ou objetos de um determinado lado. Quando a personagem está em movimento é muito importante ter em atenção a direção da cara (ou do nariz) para que nos planos seguintes haja continuidade de movimento.



Tipos de planos (ângulo)

Plano posterior

No plano posterior, a câmara enquadra as personagens ou objetos pelas costas. Esta técnica é, por vezes, utilizada em cenas em que as personagens conversam em segredo, (não em voz baixa) ou estão contemplativas.



Tipos de planos (movimento)

Pano Fixo

No plano fixo, a câmara está estática, apoiada num tripé ou no operador de câmara.

É muito importante utilizar suportes estáveis para instalar a câmara neste plano, principalmente quando se utiliza o zoom para fechar o enquadramento.



Tipos de planos (movimento)

O movimento **panorâmico** de uma câmara de filmar é uma manobra delicada que exige: um movimento contínuo, não demasiado rápido, que se inicia num enquadramento fixo e termina num enquadramento fixo.

A utilização de um movimento não contínuo, aos solavancos, é enervante e desagradável, mas uma velocidade demasiado elevada de deslocação da câmara pode causar enjoo de movimento aos espetadores.

Não é aconselhável abusar das panorâmicas e estas nunca devem ser consecutivas, muito menos consecutivas e em sentidos opostos.

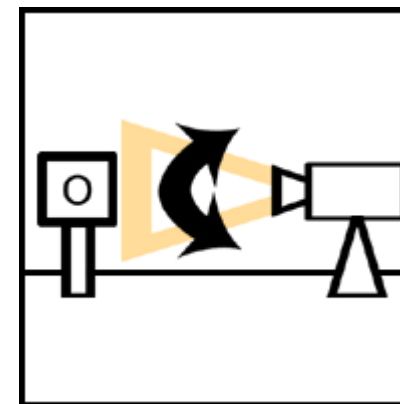
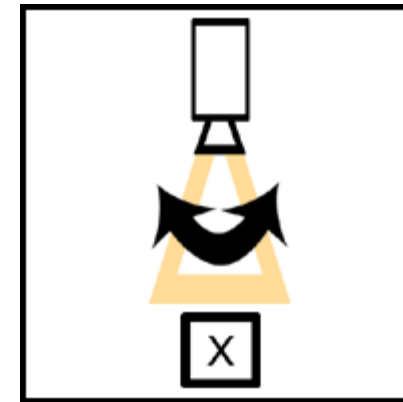
Tipos de planos (movimento)

Panorâmica

Na panorâmica horizontal, a câmara roda horizontalmente num sentido (esquerda -> direita ou direita -> esquerda)

Na panorâmica vertical a câmara movimenta-se verticalmente num sentido (baixo -> acima ou cima -> abaixo).

Panorâmica horizontal



Panorâmica vertical

Tipos de planos (movimento)

Travelling

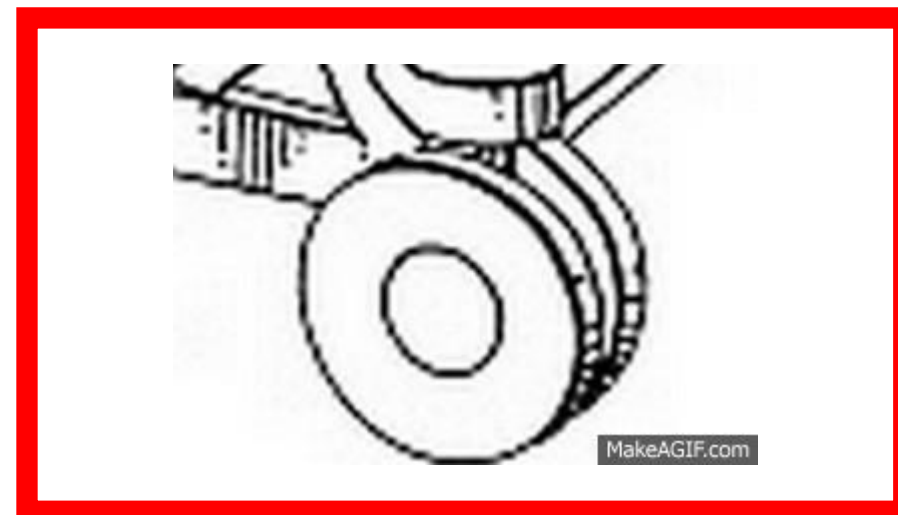
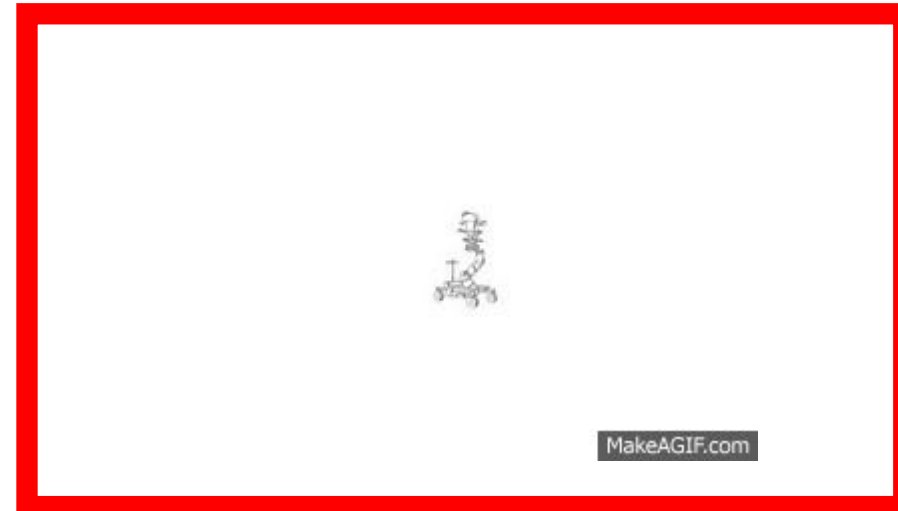
Designa-se por travelling o plano que é colhido com a câmara em deslocação. Existem inúmeras técnicas de acoplagem da câmara a plataformas que se deslocam, mas a mais básica é aquela que o operador realiza quando se anda com a câmara na mão ou no ombro. O ponto mais crítico deste plano é a estabilização da câmara e o seguimento de personagens.



Tipos de planos (movimento)

Zoom (in/out +/-)

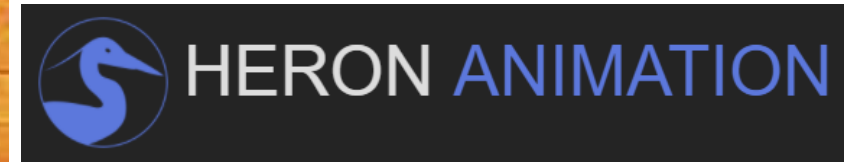
O zoom é o movimento aparente de aproximação a um objeto ou personagem (zoom in +) ou de afastamento de um objeto ou personagem (zoom out -)



Recursos & Cia.



Captura & Edição



Shotcut



Recursos

Imagens (clipart, gif, vídeos, etc.)

<http://www.clipartpal.com>

<http://www.clker.com>

<https://madsenworld.dk/index-uk.htm>

<https://www.freevectors.net>

<https://pixabay.com>

<https://freepik.com>

<http://opengameart.org/>

Ferramentas online

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

Recursos

Música & efeitos áudio

<https://opengameart.org/>

<https://freesound.org/>

<https://soundbible.com/>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music>

<https://www.looperman.com/loops> (precisa de registo)

<https://www.jamendo.com/start>

<https://bigsoundbank.com/>

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

<https://www.get-sounds.com/>

<https://bigsoundbank.com/>

Biblioteca de recursos YouTube

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

Recursos

Software para Storyboarding (*guionismo*)

Springboard - <http://6sys.com/>

Storyboarder: <https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

Software para edição de vídeo

Movie Maker Video Editor - <https://apps.microsoft.com/detail/9mvfq4lmz6c9?hl=pt-pt&gl=PT>

VideoPad - <http://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

DaVinci Resolve - <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/>

Olive (alfa) - <https://www.olivevideoeditor.org/>

Kdenlive - <https://kdenlive.org/en/>

Shotcut - <https://shotcut.org/>

Recursos

Captura (stop motion)

Monkey Jam: <http://monkeyjam.org/>

qStopMotion: <http://www.qstopmotion.org/>

Heron Animation: <https://heronanimation.brunolefevre.net/>

ZU3D: <http://zu3d.com/>

Edição vídeo/áudio

Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>

ShotCut: <https://shotcut.org/>

VideoPad: <http://www.nchsoftware.com/videopad/>

Windows Movie Maker: <http://www.windows-movie-maker.org/>

Audacity: <http://www.audacityteam.org/>

Edição de Imagem

<https://www.pinta-project.com/>

<http://photofiltre.free.fr/>

Bibliografia

Barnett, D. (2008). Movement as Meaning: In Experimental Film By Daniel Barnett. Amsterdam: Rodopi.

Block, B. (2007). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (2 ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Daly, K. M. (2008). Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema. (Ph. D. thesis), Columbia University, Ann Arbor, MI.

Dmytryk, E. (1984). On Film Editing. Boston, MA: Focal Press.

Eisenstein, S. (2004). *Problems of Film Direction. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific.*

Ghinea, G., & Chen, S. Y. (Eds.). (2006). Digital Multimedia Perception and Design. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Herman, D. (2009). Basic Elements of Narrative. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Katz, S. D. (1991). Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Sudio City, CA: Michael Wiese.

King, P. R. (1995). Modelling multimedia documents. *Electronic Publishing*, 8(2 & 3), 95-110.

Lopes, F. (1999). *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais. Covilhã: Livros LabCom.*

Bibliografia

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Covilhã: LabCom Books.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom.

Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies.

Spierling, U. (2005). *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. [Comunicação] DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada. <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1614>

Tomaric, J. (2008). *The Power Filmmaking Kit Make Your Professional Movie on a Next-to-Nothing Budget*. Burlington, MA: Focal Press.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Twyford, S. (2008, Set 5). *Creating a Storyboard for Multimedia Projects*. Consultado em <http://legacymultimedia.com/blog/>

Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.