

Denumirea încadraturilor: Unghiurile de „vedere” și perspectiva

Plan al ansamblului (PAnS)

– Extreme Long Shot (ELS)

Plan foarte general (PfG)

La această încadratură, camera se găsește la cel mai îndepărtat punct posibil față de subiect, evidențiind întreg fundalul, întreg decorul, întreg peisajul, pe care filmul îl oferă spre vizionare spectatorului.

Plan al ansamblului – Establishing shot este de obicei cadrul de început al narațiunii, corespunzând *complementului, ca sintaxă, sau adverbului, ca morfologie.*

Ne răspunde la întrebări de tipul: Unde?, Cum?, Când?

Ce anotimp, dacă este zi sau noapte, furtună sau timp frumos, cu alte cuvinte ne introduce în atmosfera următoarei „scene” (secvențe).

Plan general (PG)

– Long shot (LS)

Încadratura care cuprinde întreg spațiul de desfășurare

al unei acțiuni și în care personajul (sau reporterul, în TV) face parte din compoziția decorului în care este amplasat.

Planul întreg (PÎ)

– Medium Long Shot (MLS)

În acest plan personajul (...reporterul) stând în picioare este cuprins în cadru întreg de la cap până la picioare inclusiv (uneori, mai rar, doar până sub genunchi). *Această ultimă încadratură poartă în țara noastră denumirea de:*

Plan American (PA)

În acest plan personajul stând în picioare este cuprins în cadru de la cap până între gleznă și genunchi.

Denumirea PA provine din cadrele cu pistolari din filmele western. Tăietura cadrului permitea o mai bună percepere a pistolarului decât în PÎ, unde ar fi fost prea larg și nu s-ar fi evidențiat pistolul, iar în PM, ar fi fost un cadru prea strâns iar pistolul nu ar fi fost cuprins în cadru.

Încadraturile se referă la felul în care este decupat omul în cadru



Extreme Long Shot ELS
Plan ansamblu PAnS



Long Shot LS
Plan General PG



Medium Long Shot MLS
Plan Întreg PÎ



Medium Long Shot American MLS
Plan American PA



Medium Shot MS
Plan Mediu PM



Medium Close Shot MCS
Plan Mediu Strâns PMS



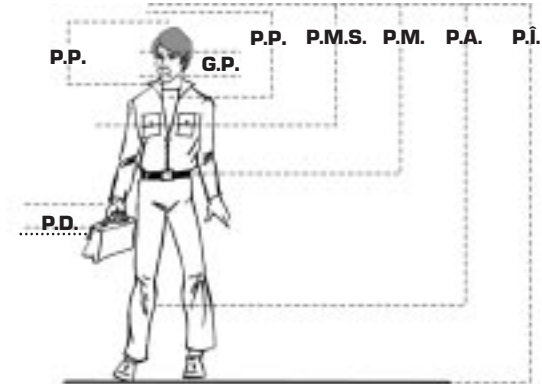
Prim-Plan PP



Gros Plan GP



Plan detaliu de ochi PD



PD



GP



PP Strâns



PP



PM Strâns



PM



PA



PÎ



PG



PAnS

PD

GP

PPS

PP

PMS

PM

PA

PÎ

PG

PAnS

– Plan Detaliu, obligatoriu de explicat – ex.: PD de ochi, PD de cană, PD de...

– Gros Plan – se taie din frunte și din bărbie.

– Prim-Plan Strâns – cu cât mai puțin din umeri, fără a tăia din cap.

– Prim-Plan clasic – capul întreg și tăietura la umeri.

– Plan Mediu Strâns – capul întreg și tăietura mai largă decât la PP; pentru scris „burtiera“ în TV.

– Plan Mediu – capul întreg și tăietura la mijloc.

– Plan American – capul întreg și tăietura sub genunchi, cât mai aproape de gleznă.

– Plan Întreg – corpul uman întreg; nu se taie nici din cap, nici din picioare.

– Plan General – omul face parte din decor, peisaj.

– Plan al Ansamblului – cel mai îndepărtat punct de stație al aparatului, de obicei cadrul de început al narațiunii.

Plan Mediu (PM)**– Medium Shot (MS) or Mid-Shot**

În acest plan subiectul (actorul, reporterul) stă în picioare sau pe scaun și ocupă aproape întreaga suprafață a cadrului, fiind *încadrat* de la cap (capul întreg) și până la mijloc, la talie. În acest fel personajul poate gesticular, fără ca mâinile să iasă în afara cadrului sau să fie tăiate. În această încadratură plasând două personaje, apropiate între ele, se realizează încadratura

the two shot (cadru cu „doi”/de doi). Formând cadrul unei astfel de compoziții, cu spațiu puțin mai mare deasupra capului și linia de tăietură a cadrului puțin sub linia taliei personajelor din cadru, se poate realiza compoziția:

the three shot – cadru de trei, „compus cu trei”.

Plan Mediu Strâns (PMS)**– Medium Close Shot (MCS)**

Linia de sus a cadrului nu taie din cap, iar rama de jos a cadrului taie corpul la nivelul pieptului, păstrând în cadru umerii subiectului (personajului/reporterului). Mâinile ies din cadru. Este un cadru *Prim-Plan, mai larg*, folosit mai ales în televiziune. În partea de jos a cadrului se poate introduce „burtiera”, grafică având însemnul grafic al emisiunii și/sau numele și calitatea invitatului.

Unghiul de vedere poate fi: de la înălțimea ochilor (Unghi Normal) sau poate fi privit cu camera de sus în jos (Unghi Plonjat) sau poate fi filmat cu camera de jos în sus (Unghi racursi). În cazul unghiurilor plonjate și racursi privirea trebuie să fie în cameră și în acest fel se realizează „dialogul” cu camera.



Medium Shot MS

PM
Plan Mediu
Unghi normal
Tratare subiectivă



PMS
Plan Mediu Strâns
Dialog cu camera
Privirea în obiectiv



PM
Plan Mediu
Plonjat
Unghiul Călărețului
Tratare subiectivă



PMS
Plan Mediu Strâns
Unghiul Călărețului
Dialog cu camera



PM
Plan Mediu
Unghi racursi, contraplonjeu
Unghi de jos
Unghiul stomacului



PMS
Plan Mediu Strâns
Privirea direct în cameră
pentru dialog cu camera

Prim-Plan (PP) – Close-up (CU)

Este una dintre cele mai „atrăgătoare” încadrături (*eye-catching*), încadratura care aduce aproape de spectatori fața personajului, cu expresia tuturor sentimentelor pe care le exprimă fața umană. Scoate personajul din context concentrând atenția spectatorului doar asupra a ceea ce ne transmite subiectul (personajul) în acel moment.

Grosplan (GP) – Big Close Up (BCU)

Singura încadratură în care se taie din capul personajului. Rama de sus a cadrului taie din frunte și păstrează bărbia întreagă. Dacă personajul ascultă, nu vorbește, se poate tăia și din frunte și din bărbie, devenind cel mai apropiat cadru al personajului, înainte de a deveni Plan Detaliu (PD). *Grosplanul* concentrează atenția asupra personajului, asupra reacțiilor, a sentimentelor ce le transmite, sentimente de supărare, de bucurie, de dragoste, de frică sau ură.

Este momentul de tensiune maximă când, într-un interviu, ne putem da seama dacă expresia interviuatului este una de vinovăție sau nu, indiferent uneori de ceea ce ne răspunde interviuatul. Se folosește atunci când ne așteptăm la o reacție ce nu trebuie ratată, în urma unei întrebări cheie, pusă prin surprindere și a cărei reacție pe față, uneori greu de controlat, din partea interlocutorului, o subliniem la maximum posibil, oferind spectatorului răspunsul la întrebarea pusă înaintea emiterii răspunsului. Uneori o simplă grimasă a feței ne oferă cheia răspunsului, indiferent care ar fi el, prin vorbele care vor încerca să acopere adevăratul răspuns. În cultura vestică spațiul de 24 inch (cca 60 cm) este considerat *spațiu privat*, iar Grosplanul se consideră că invadează acest spațiu. Grosplanul, pe cale de consecință, rareori se folosește la filmarea figurilor publice importante în mod normal, deoarece induce un sentiment de intimitate cu personajul filmat.



PP
Prim-Plan
Unghi normal

CU
Close-Up
Direct to camera



PP
Prim-Plan

CU
Close-Up, high angle
Unghi plonje



CU
Close-Up, low angle
Direct to camera

PP
Prim-Plan
Unghi racursi, contra plonje



BCU
Big Close-Up
Direct to camera

GP
Gros Plan

Există două opinii asupra tăieturii bărbiei:
Grosplan de ascultare – se poate tăia din bărbie.
Dacă vorbește nu se taie din bărbie, ca să nu „muște“ din rama de jos a cadrului.

Angle of Shot – Unghiulația cinematografică – „Punctele de vedere“ cinematografice

Locul și înălțimea de la care camera privește scena. La programele tip „*factual*”*, convenția de filmare este ca aceasta să se facă de la înălțimea normală a ochiului.

Unghiul Normal: de la înălțimea ochilor privitorului (unghi: neutru, comun)

Personajul din cadru este egalul nostru, sugerează atitudini și relații: **obișnuite, normale, neimplicate, echidistante...**

Punctele de Vedere Plonjate

Aplatizează perspectiva, turtind-o. Creează senzația de: „distanțare”, privire „de sus”, de micșorare, de apăsare, de opresiune, stări tensionate, stări anormale, uneori depresive.

De mici copii, suntem obișnuiți ca învățătorul să fie urcat pe un podium mai înalt; în acest fel ne privește de

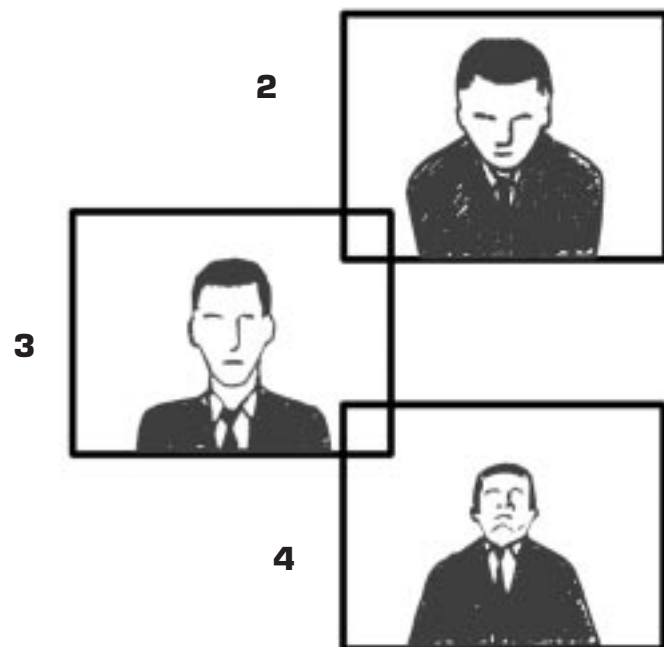
* Fapte cotidiene, talk show-uri, de la care camera privește, înregistrează sau transmite în direct.

sus și ne domină. Judecătorul este ridicat mai sus ca noi; președinții de parlament sunt ridicați pe estrade înalte și dau aceeași senzație dominatoare. Prin similitudine și unghiurile de sus induc aceeași senzație de dominare.

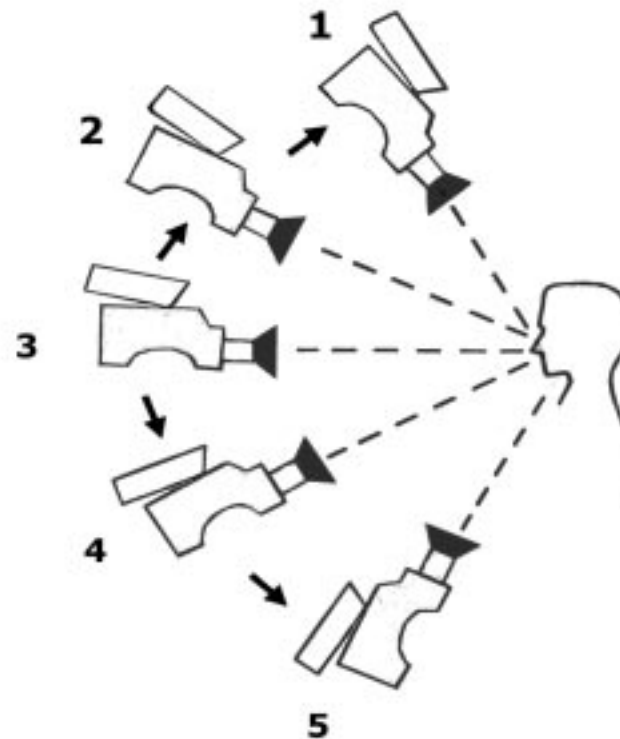
Unghiul Călărețului este un unghi dominant similar cu privirea de la înălțimea unui om urcat pe cal. Prin depășirea înălțimii interlocutorului ne impunem înaintea lui, îl dominăm.

Unghiul Păsării – Unghiul privirii este mult mai sus similar cu unghiul de privire al unei păsări sus în aer, privire apropiată de verticala locului. Dominarea, precum și minimalizarea sunt accentuate. Se folosește și ca descriere, privire de ansamblu, ca pe o tablă de șah a desfășurării acțiunii. Poate fi interpretată în funcție de context ca o detașare, prin micșorarea elementelor cuprinse în încadratură.

Puncte de vedere cinematografice



Punctul de stație al aparatului



Înălțimea de la care camera privește scena

1-2 Puncte de vedere plonjate.
3 Unghiul normal, de la înălțimea ochiului.
4-5 Puncte de vedere racursi, contra plonjate.

1 Unghiul de vedere al păsării.
2 Unghiul de vedere al călărețului.
3 Unghiul de vedere al ochiului.
4 Unghiul de vedere al stomacului.
5 Unghiul de vedere al broaștei.

Punctele de vedere „Contra Plonje“

Filmarea cadrelor de jos în sus:

Exagerează perspectiva normală – pune subiectul în postura de: uriaș, gigantic, statuar sau poate imprima dinamism, senzație de eliberare, de zbor. Poate fi, în context și unghi de vedere parodic, caricatural, prin deformarea obiectelor prin exagerarea perspectivei lineare, cu ajutorul obiectivelor cu unghi mare de cuprindere ce desenează „mai mari“ obiectele mai apropiate și micșorează obiectele mai îndepărtate de aparat.

Unghiul Stomacului: interlocutorul este privit de la înălțimea stomacului. Personajul astfel filmat ne domină, se impune în fața noastră, crește în importanță.

Unghiul Broastei: este unghiul cel mai apropiat de sol și filmarea de jos în sus exagerează dominarea realizată din unghiul stomacului. De asemenea poate și caricaturiza, atunci când se filmează cu obiective cu unghi

mare de cuprindere (focală scurtă) obiective ce deformează perspectiva printr-o puternică deformare.

Punctul de stație al aparatului – Viewpoint

Este poziția fixă a aparatului în decor de unde se filmează, transmite sau înregistrează scena. A nu se confunda cu unghiul de vedere subiectiv (substituirea camerei unghiului de privire sau mișcare al unui anumit personaj), după cum vom vedea în capitolele următoare.

Poziția camerei față de personajul din fața ei

– **Point-of-view shot (POV)** – realizează un unghi al privirii, o direcție a privirii personajului (de la stânga spre dreapta, dreapta spre stânga sau privire drept în față).

De asemenea direcția privirii poate fi de sus în jos sau de jos în sus. Cadrele succesive cu priviri opuse (stânga-dreapta, dreapta-stânga sau sus-jos) dau senzația că un personaj privește la celălalt, personajele se privesc între ele.



Unghi plonjat

Deformează perspectiva –
Fruntea este mult mai mare decât bărbia;
este un unghi dominant (unghi subiectiv).



Unghiul păsării

Se folosește mai ales pentru a vedea
desenul perechilor și ansamblul dansului
sau o perspectivă descriptivă a scenei pe
care o filmăm.



Unghiul broaștei

Se folosește pentru a scoate în evidență
mișcarea pe poante sau mișcarea picioarelor
în dansul popular; de asemenea, mărește
înălțimea unei eventuale sărituri.



Unghi plonjat

Se vede bine mișcarea degetelor pe clape;
atenție la planul doi, ce va conține detalii
neclare (de ex. pantofii rândului doi).

Poziția camerei față de personajul filmat
trebuie legată la „contraplan”
de direcția de privire a subiectului.



Unghiul călărețului



Unghiul broaștei



Unghiuri normale
de la înălțimea ochiului



OBIECTIVELE

- camerelor de filmare
- camerelor de luat vederi
- aparatelor de fotografiat

În funcție de **unghiul de cuprindere** obiectivele se împart în trei categorii:

Obiective normale (*normal angle*), care au aproximativ același unghi de cuprindere ca și ochiul omenesc. Aceste obiective redau perspectiva în mod normal, asemănătoare cu cea redată de ochiul uman. Zona pe care aceste obiective o desenează clar, de la primul obiect din apropierea camerei și până la cel mai îndepărtat obiect desenat clar, este în limitele profunzimii de câmp normale.

Zona de profunzime (*Profunzimea de câmp*) se definește prin spațiul pe care un obiectiv cu o anumită diafragmă îl desenează clar, de la primul obiect și până la cel mai îndepărtat obiect desenat clar, față de obiectiv. Zona de claritate, când obiectivul este pus la punct pe un anumit obiect, se repartizează în proporție de o treime (din spațiul de profunzime desenat clar) în față obiectului și două treimi în spatele obiectului pe care este realizată punerea la punct a obiectivului.

Obiective largi (*wide angle*) sau *superangulare*, exagerează redarea perspectivei lineare, măresc artificial perspectiva.

Obiectele apropiate sunt desenate exagerat de mari față de obiecte mai îndepărtate față de obiectiv pe care le desenează exagerat de mici. Zona de claritate de la primul obiect din apropierea camerei și până la cel mai îndepărtat obiect desenat clar este extrem de mare.

De aceea el este supranumit „pâinea operatorilor“, deoarece nu trebuie depus nici un efort pentru a fi cuprinse toate obiectele din cadru în limita de claritate.

Obiective cu unghiul de cuprindere mic,

obiective de distanță, focală lungă și teleobiective. Aceste obiective micșorează distanța dintre obiecte, aplatizează perspectiva comprimând spațiile, aducând fundalul foarte aproape de prim-plan. Profunzimea de câmp, zona de claritate este extrem de mică și desenează neclar obiectele aflate în spatele personajului pe care este realizată claritatea.

Așa cum am văzut, din punct de vedere al **redării perspectivei**, obiectivele se împart tot în trei categorii:

Obiective care redau normal perspectiva: distanța dintre obiecte, în proiecție, va arăta la fel ca și în realitate.

Obiective care accentuează perspectiva: în felul acesta spațiile filmate dau impresia că sunt mai vaste.

Obiective care aplatizează perspectiva: spațiile sunt comprimate, iar personajele par lipite de fundalul care este desenat neclar.

PERSPECTIVA

Este un ansamblu de metode folosite pentru a realiza senzația de *adâncime* în proiecția bidimensională a filmului sau televiziunii. Perspectiva ajută la crearea veridicității.

Tipurile de perspectivă:

Perspectiva lineară: este perspectiva volumelor și a formelor.

Obiectele mai apropiate par mai mari, iar cele mai depărtate par mai mici.

Obiectele mari par mai apropiate, iar cele mici par mai depărtate.

Perspectiva tonală: este perspectiva strălucirilor, a luminii și a umbrelor.

Tonurile deschise sunt mai ușoare și dau senzația de apropiere.

Tonurile închise sunt mai grele și dau senzația de depărtare.

Perspectiva cromatică: este perspectiva culorilor.

Culorile calde sunt ușoare și par mai apropiate.

Culorile reci sunt mai grele și par mai îndepărtate.

Aici e un loc foarte bun pentru a deschide, împreună cu trainerul, mari perspective „culturale”, de analiză și interpretare a marelui patrimoniu al artei fotografice.

Cu siguranță numai „cultura” vizuală și experimentul concret, practic pot clarifica multe subtilități ale compoziției în cadru și pe cele ale culorilor, luminii și umbrelor.

Two-shot. Două personaje în cadru la (PM) Plan Mediu sau **Cadru de doi.**

Sunt două personaje apropiate între ele și încadrate împreună într-un (PM) Plan Mediu ceva mai larg decât cel clasic.

Three-shot. Trei personaje în cadru la (PM) Plan Mediu sau **Cadru de trei.**

Înseamnă cuprinderea în cadru a trei personaje apropiate între ele, cam în aceeași încadratură de plan mediu, evident ceva mai largă, care se apropie de Planul American.

Selective focus. Când în adâncimea cadrului avem mai multe elemente sau personaje, cu obiectivele de distanță focală normală, dar mai ales cu obiectivele cu distanță focală lungă, aceste personaje sau elemente nu pot fi desenate clar deodată (împreună).

Profunzimea de câmp este restrânsă, bine definită pentru fiecare obiectiv și diafragmă în parte. Atunci, în funcție de importanța mesajului ce trebuie transmis, pot fi desenate clar, la alegerea noastră, personajul sau obiectul important din cadru:

(Selective focus) – Realizarea clarității pe obiectul sau personajul ales, rezultând că în spatele personajului va fi neclar. În acest fel putem dirija atenția spectatorilor numai asupra personajului, izolându-l de elementele neimportante în acel moment în cadru.

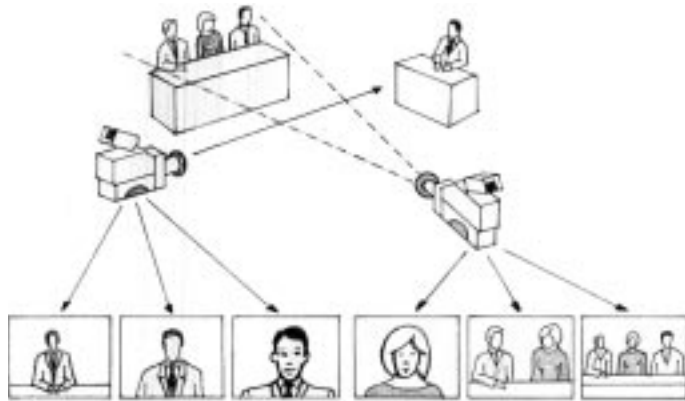
Rack focus. Schimbarea de șarf – În timpul filmării, în locul unei mișcări de aparat se realizează schimbarea clarității de la un personaj la altul. De obicei de la personajul din primul plan în adâncimea cadrului la personajul din planul doi și posibila revenire cu șarful înapoi pe personajul din primul plan. În afara realizării pur

tehnice, schimbarea clarității are și o importantă funcție artistică, realizează continuitatea cadrului evitând tăieturile prea dese și nenesare dramaturgic.

Soft focus. Este efectul cinematografic care pe întreg cadrul cinematografic sau doar pe o parte din el se desenează **neclar (unșarf)**. Acest efect se realizează cu ajutorul unor elemente tehnice, optice sau digitale și poate să se realizeze în mod progresiv.

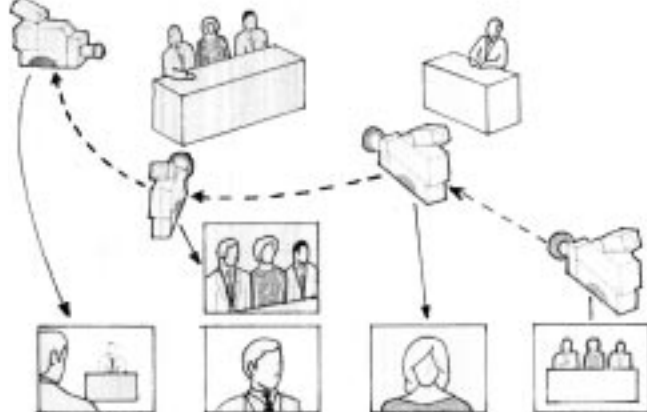
Wide-angle shot. Astfel se denumește *filmarea unui spațiu vast*, cu obiective cu focală scurtă, cu deschidere mare **grand-angulare – wide-angle lens**.

Metode de amplasare și înregistrare



Cadre statice:
camerele fixe, fără mișcare de aparat Cadru de doi Cadru de trei

Amplasarea camerelor și varietatea de cadre pe care le pot oferi camerele din aceste poziții fixe, doar prin schimbarea unghiului de cuprindere al obiectivului.



Camerele în mișcare și pozițiile descrise de săgeți și cadrele ce le pot realiza din aceste poziții.

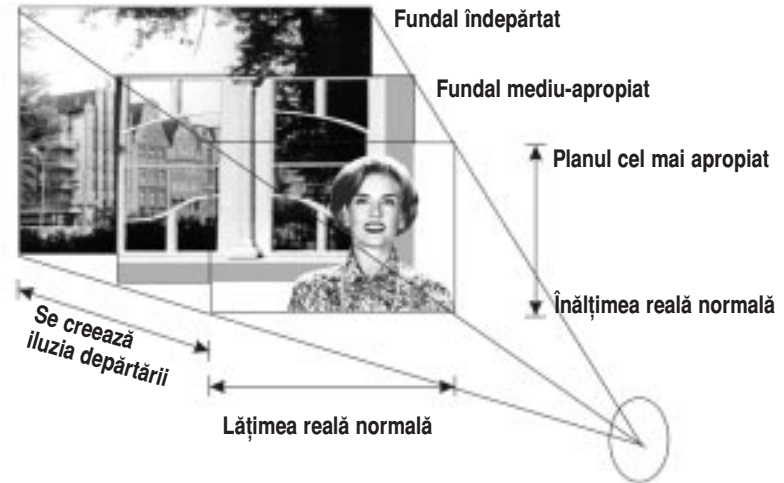
Rack focus – schimbarea de șarf



Claritatea pe PP



Schimbarea clarității pe fundal. Aduce cu ea și mutarea atenției pe obiectele clare din cadru. Ochiul părăsește obiectele neclare, concentrându-și atenția doar pe obiectele desenate clar.



Filmare cu obiective cu distanță focală scurtă, cu unghi mare de cuprindere (wide-angle shot) cu obiective grand-angulare care măresc perspectiva reală, adâncind-o.