



DIREÇÃO

# DIREÇÃO DE FILME

Um filme é uma representação **dramática** e **visual** de uma história.

É uma construção de cenas, uma sucessão de **imagens** que representam a passagem de tempo particular de uma **história**.



Sofia Coppola

# QUEM É O DIRETOR?

O diretor é um **contador de histórias**. Ele faz as escolhas narrativas para transformar a história que está no papel em um **filme**.

Um diretor precisa ser um bom **líder**. É importante saber **comunicar** o que você quer para transmitir para a equipe.

É o diretor que garante que o projeto siga o caminho originalmente planejado e esteja fiel com sua **visão**.



Quentin Tarantino

# O DIRETOR

- O trabalho do diretor é, na essência, montar um quebra cabeça com imagens que ainda não existem, e que estão na sua cabeça.
- É o diretor que conduz toda a equipe, cada um na sua função especializada, para realizarem em conjunto, determinado filme.

SE O FILME DER CERTO, O DIRETOR LEVA OS LOUROS.  
SE DER ERRADO, ELE É O CULPADO POR TUDO.

INJUSTO, NÉ? MAS SER DIRETOR É ISSO!



**SE O FILME DER CERTO, O DIRETOR LEVA OS LOUROS.  
SE DER ERRADO, ELE É O CULPADO POR TUDO.**

**INJUSTO, NÉ? MAS SER DIRETOR É ISSO!**



# TIPOS DE DIRETORES

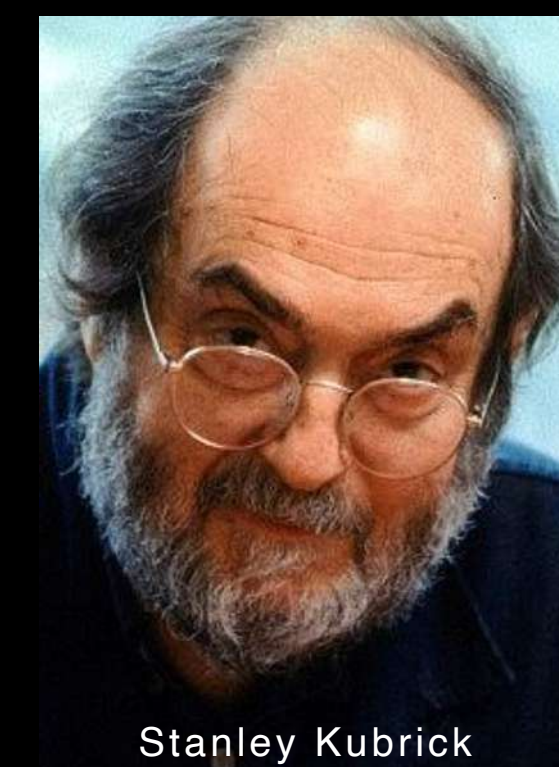
Alguns diretores são mais **peculiares** e têm uma maneira específica de trabalhar. Normalmente sabem exatamente o que querem.

*“Não existem várias maneiras de ver um filme. Existem duas, talvez. E uma delas está errada”*



Outros têm um estilo mais **colaborativo** e são mais **flexíveis**, permitindo improvisos, idéias e pequenas mudanças de curso ao longo do projeto.

*“Nem sempre sei o que quero, mas sempre sei o que não quero.”*





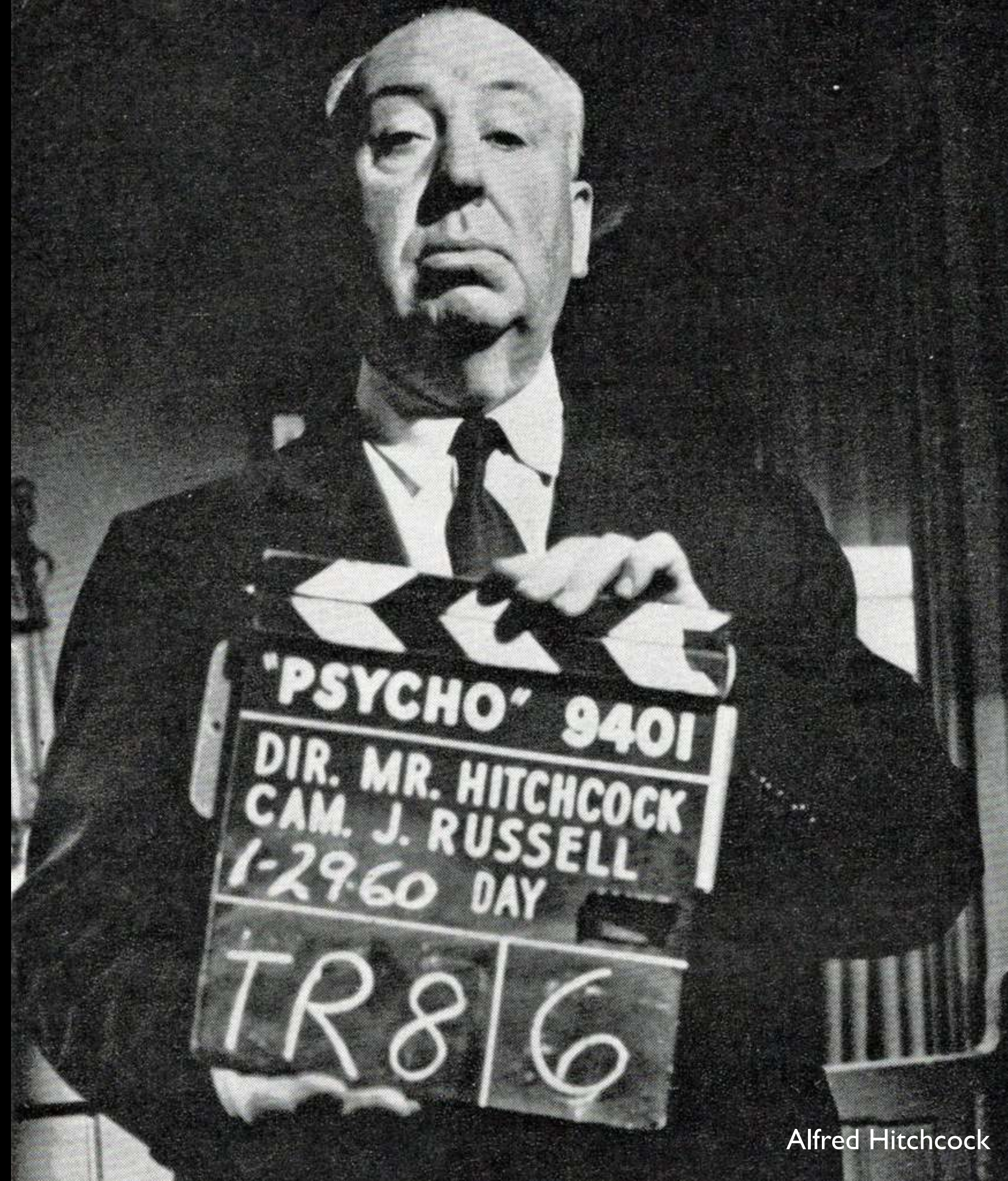
# COMO SER UM BOM DIRETOR

Assista filmes. **Todos os dias.**

**Eduque seu olhar** para se tornar mais analítico e detalhista.

“Engorde” seu **repertório imagético** para poder oferecer soluções no Set de filmagem

Estude e conheça a **linguagem cinematográfica** pois assim você se apropria disso e cria novas linguagens.



Alfred Hitchcock



## NA PRÁTICA

O DIRETOR SABE COMO, MAS MAIS IMPORTANTE,  
SABE O PORQUÊ DE SE CONTAR UMA HISTÓRIA EM UM FILME.

ELE ENTENDE DOS ASPECTOS TÉCNICOS E USA ESSE  
CONHECIMENTO DE FORMA CRIATIVA EM PROL DA HISTÓRIA.





## VISÃO

O diretor entende dos aspectos técnicos e usa esse conhecimento de forma criativa **em prol da história.**



# ANÁLISE DE UMA SEQUÊNCIA





# É COMO UM TRUQUE DE MÁGICA

A primeira parte do trabalho do diretor é saber o que o **espectador** deveria **sentir**, e quando.

A segunda, é escolher as **ferramentas** certas para atingir este objetivo.





1



**COMO ELLIE TRÁS ALEGRIA PARA A VIDA DE CARL**



2



**ENTUSIASMO COM O COMEÇO DA VIDA JUNTOS**



3



**ALGO DÁ ERRADO**



4



**PASSAM PELA DIFICULDADE E SE TRANSFORMAM**



5



**A VIDA ENTRA NO CAMINHO**



6



**REASCENDE O SONHO**



7



**QUE É INTERROMPIDO**



8



**CARL ESTÁ SOZINHO EM CASA PELA PRIMEIRA VEZ**





**É UM FILME SOBRE UM VELHINHO COM UMA CASA VOADORA.  
MAS É, TAMBÉM, UM FILME SOBRE LUTO E COMO ELE PODE  
LEVAR AS PESSOAS A AGIREM.**





# NA PRÁTICA

Interpretar a história e o momento do personagem e trazer soluções visuais para a narrativa.

## ***Fargo (1996)***

Screenplay: Joel Coen & Ethan Coen, Draft: Nov. 2, 1994.

### PARKING LOT

We are high and wide on the office building's parking lot.

Jerry emerges wrapped in a parka, his arms sticking stiffly out at his sides, his breath vaporizing. He goes to his car, opens its front door, pulls out a red plastic scraper and starts methodically scraping off the thin crust of ice that has developed on his windshield.

The scrape-scrape-scrape sound carries in the frigid air.

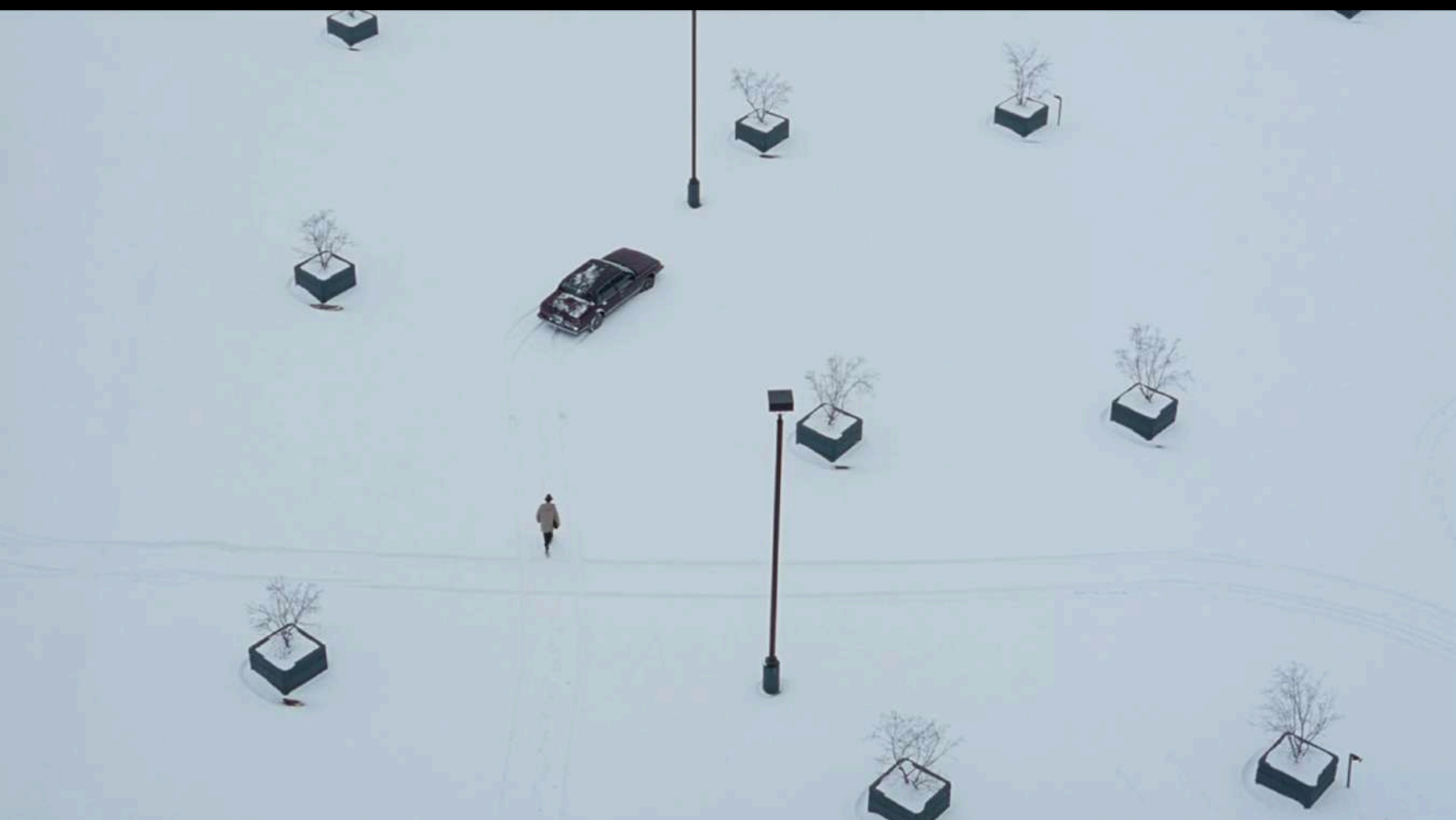
Jerry goes into a frenzy, banging the scraper against the windshield and the hood of his car.

The tantrum passes. Jerry stands panting, staring at nothing in particular.

Scrape-scrape-scrape - he goes back to work on the windshield.



# ENCRUZILHADA





# RESIGNAÇÃO / ISOLAMENTO







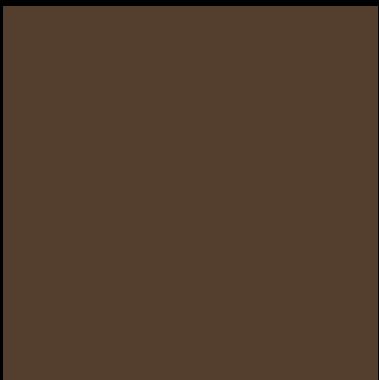
A FUNÇÃO DO DIRETOR É PENSAR EM COMO DEIXAR A HISTÓRIA  
VISUALMENTE MAIS RICA.

ELE DEVE PENSAR NO FILME DE UMA FORMA GLOBAL, E COLABORAR COM A  
EQUIPE PARA CONSTRUIR O MELHOR RESULTADO.



**OBRIGADX!**





DIREÇÃO



# DIREÇÃO CINEMATOGRÁFICA

A função do diretor cinematográfico além de dirigir os atores em cena, é dirigir as câmeras e contar a história com as imagens, o chamado **VISUAL STORYTELLING**.

*Qual o enquadramento / movimento de câmera adequado para passar certa emoção?*

Conhecer profundamente os tipos de planos, movimentos de câmeras e recursos disponíveis, dão ao diretor a capacidade de direcionar a atenção e o olhar do espectador para aquilo que ele deseja contar e mostrar em seu filme.

É muito importante saber mover a câmera com **PROPÓSITO**.





# A GRAMÁTICA DA IMAGEM

Onde colocar a câmera?

Qual ângulo? Qual lente?

Qual movimento de câmera?

Cada diretor tem um método. O importante é saber que um diretor **faz escolhas o tempo todo** e a soma dessas escolhas revela um estilo.

É preciso conhecer as normas para assim poder quebrá-las.





# UNIDADES FÍLMICAS

## PLANO

É tudo o que acontece entre um corte e outro.

Escolher o plano é determinar qual é distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado, levando em consideração o tipo de lente que está sendo usado.



# UNIDADES FÍLMICAS

## CENA

Plano ou conjunto de planos situados no mesmo local e que se desenrolam em um espaço de tempo determinado.



# UNIDADES FÍLMICAS

## SEQUÊNCIA

Cena ou conjunto de cenas que formam uma unidade narrativa distinta, ou seja, a pontuação de uma pequena história dentro do grande arco dramático que é o filme.



# UNIDADES FÍLMICAS

## PLANO SEQUENCIA

É um plano sem cortes. É uma pequena história dentro da história, contada dentro de um único plano, e segue uma seqüência contínua.

Pode ser executado com a câmera na mão ou com estabilizadores de imagem (steadycam, gimball, etc.).

Este recurso é muito usado para envolver o espectador e colocá-lo no tempo do filme, uma espécie de simulação da realidade.



*“Sempre que você corta, você está lembrando o seu  
espectador de que aquilo que ele está assistindo é  
um filme, que é diferente da vida real”  
Alfonso Cuarón*





*“O tamanho das coisas no quadro é proporcional a  
sua importância na história do filme”  
Alfred Hitchcock*





# NOMENCLATURAS E ENQUADRAMENTOS

O uso de uma nomenclatura usual facilita o trabalho no set.  
Ela pode variar e não existe uma única forma de se referir aos enquadramentos,  
mas o importante é a **equipe falar a mesma língua** para todos se entenderem.



# NOMENCLATURAS E ENQUADRAMENTOS

O ponto de referência sempre vai ser o tamanho dos personagens dentro do enquadramento.

O enquadramento depende de três elementos:

- 1) O PLANO
- 2) A ALTURA DO ÂNGULO
- 3) O LADO DO ÂNGULO



# PLANO GERAL / PLANO ABERTO (LONG SHOT)

A câmera está distante do objeto, de modo que ele ocupa uma parte pequena do cenário.

É um plano de **AMBIENTAÇÃO**.

Este enquadramento funciona para situar o público na geografia da ação. O Plano Geral também pode ser utilizado para dar sentido de isolamento colocando uma pequena figura humana numa vasta paisagem.





# PLANO MÉDIO (MEDIUM SHOT)

A câmera está a uma distância média do objeto, de modo que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta.

É um plano de **POSICIONAMENTO** e **MOVIMENTAÇÃO**.

O personagem na altura da cintura para que o ator apareça maior e mais presente, de forma a mostrar a expressão dos atores e o comportamento dos personagens.





# PLANO FECHADO

Este plano inclui os ombros e a cabeça do personagem, ou seja, corta na altura do peito do personagem. É um plano que proporciona uma proximidade física com o personagem, privilégio dado somente para os íntimos. O quão mais perto chegamos do personagem, mais identificação e empatia sentimos por ele.

É um plano de **INTIMIDADE e EXPRESSÃO**.

É um plano muito utilizado também para situações em que queremos causar repulsa ou medo no espectador, já que os forçamos a estar muito próximos de um personagem pouco ou nada agradável.





# CLOSE-UP / CLOSE

Neste enquadramento, rosto e expressão do personagem são elevados à potência máxima. Muitos especialistas dizem que neste enquadramento é possível definir quem realmente é um bom ator.





# PLANO DETALHE / EXTREME CLOSE-UP

É um plano que joga a atenção do espectador para um detalhe, tornando-o maior e mais imponente. Mostra pessoas e objetos de uma maneira diferente da qual estamos acostumados e separa esta cena das outras, revelando assim sua importância dramática para a história.

É um plano que pode ser atingido por vários tipos de lentes - wide, normal ou tele - cada uma trás diferentes características.





# OVER THE SHOULDER

Enquadra os personagens da ação por cima do ombro.

O ombro e a cabeça podem ser vistos e são usados como framing para a cena.

É um plano muito usado para diálogos, podendo sugerir vários tipos de sentimentos, como tensão, intimidade, desejo ou ódio, dependendo da narrativa.





# POINT OF VIEW / P.O.V

É o enquadramento que tem a finalidade de representar a visão subjetiva de um personagem. A camera é posicionada na altura dos olhos do personagem e podemos ver o que ele está vendo. É um enquadramento que dá uma sensação de extrema intimidade - empatia ou medo, dependendo de qual personagem.





# PLANO CONJUNTO

## (TWO SHOT)

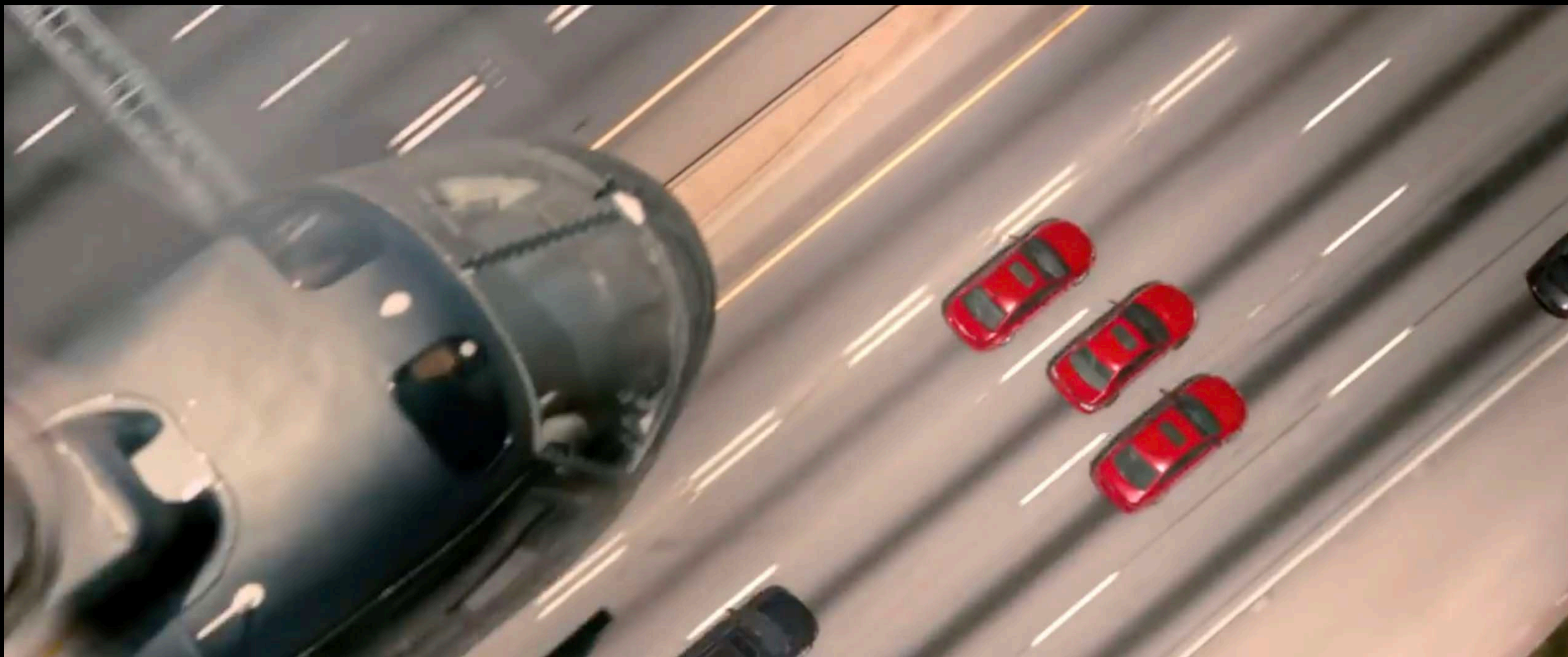
É o enquadramento onde existem dois personagens no mesmo quadro. Normalmente se enquadra do meio do peito para cima e pode indicar harmonia ou desarmonia entre os personagens. É ideal para diálogos ou interações físicas e passa a sensação de realidade e presença.





# PLONGÉE (HIGH ANGLE)

Enquadramento de cima pra baixo. Transfere ao personagem uma certa sensação de vulnerabilidade, impotência e demonstra que está sem controle da situação.





# CONTRA PLONGÉE (LOW ANGLE)

Neste enquadramento a comera é colocada de baixo pra cima e confere imponência, força e poder ao personagem, como se ele dominasse o objeto ou pessoa abaixo dele.





# LADO DO ÂNGULO

## Frontal

A câmera está em linha reta com o nariz da pessoa filmada



## 3/4

A câmera forma um ângulo de aproximadamente 45 graus com o nariz da pessoa filmada



## Perfil

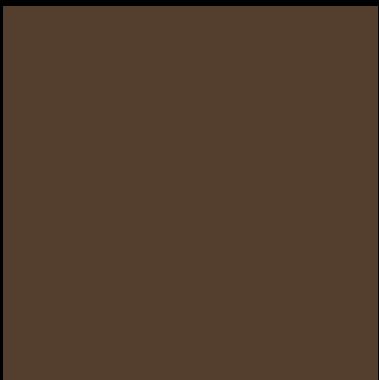
A câmera forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada.





**OBRIGADX**





DIREÇÃO



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **ESTÁTICO / FIXO**

A câmera está travada no tripé e mesmo que os personagens ou objetos se movam em cena, a visão do espectador é fixa, como se estivesse observando a cena por uma janela.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **PAN**

A câmera está no tripé e se move para a esquerda ou para a direita, seguindo um plano horizontal. Enquanto a câmera se movimenta, novas informações são introduzidas para o espectador: mesmo que os personagens ou objetos se movam em cena, a visão do espectador é fixa, como se estivesse observando a cena por uma janela.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **TILT-UP**

A câmera se move para cima, no eixo vertical. Este movimento é muito usado para revelar algo que ainda não foi mostrado e dirige o olhar do espectador para algo importante para a cena.

## **TILT-DOWN**

A câmera se move para baixo no eixo vertical. Este movimento é muito usado para revelar algo que ainda não foi mostrado e dirige o olhar do espectador para algo importante para a cena.





# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **ZOOM**

A câmera se move para perto ou longe do objeto / personagem.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **DOLLY**

A câmera está normalmente num dolly e anda suavemente por trilhos instalados no set - linear ou curvos. A câmera pode também estar montada num carro ou algum outro veículo junto com o personagem.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **STEADICAM**

É um movimento similar à câmera na mão, porém com estabilidade, como se estivesse flutuando.

# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **RACK FOCUS / PASSAGEM DE FOCO**

A passagem de foco de um personagem para outro ou para um objeto, direcionando o olhar do espectador.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **CIRCULAR**

Este efeito pode ser criado com a camera na mão, um Steadycam ou trilhos. Ajuda a criar uma sensação de grupo ou até mesmo passar a ideia de conspiração.

# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## GRUA

A câmera é colocada em cima de um braço articulado. Este movimento é normalmente usado para mostrar ângulos altos, que mostram a cena acontecendo abaixo.



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **PUSH-IN**

A câmera está num dolly e se move em direção ao objeto / personagem por um trilho. A sensação é que a imagem fica mais “estreita”

## **PULL-OUT**

A câmera está num dolly e se move em para longe do objeto / personagem por um trilho. A sensação é que a imagem fica mais “larga”

# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **CÂMERA NA MÃO / HANDHELD**

Câmera na mão. O efeito deste movimento é criar uma imagem instável. Quanto mais 'balançada' a imagem, mais instabilidade ela confere à cena. Normalmente ela é colocada entre cenas mais estáveis, para que o efeito 'balançado' fique mais evidente



# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## **AERIA**

Uma cena feita de um ponto de vista alto, de um avião, drone, helicóptero.

Também conhecido como God's eye, Birds Eye, Overhead shot.

# MOVIMENTOS DE CÂMERA

## TRAVELLING

A câmera está normalmente num dolly e anda suavemente por trilhos instalados no set - linear ou curvos.

A câmera pode também estar montada num carro ou algum outro veículo junto com o personagem.

A função deste movimento é acompanhar o personagem na cena.



**OBRIGADX**



**DIREÇÃO**



# O DIRETOR

O DIRETOR É, NA ESSÊNCIA, UM BOM COMUNICADOR.  
SABE O COMUNICAR O QUE PRECISA, CONFIANTE E INTUITIVO, E ACIMA DE  
TUDO RESPONSÁVEL.

# DECUPAGEM

Depois que o roteiro de um filme está escrito, é responsabilidade do diretor **visualizar e imaginar** o que acontece em cada cena, tanto na frente quanto atrás das cameras.

O Diretor estuda o que cada cena precisa:

- Quando é importante ter a camera em movimento?
- Quando é importante um close?
- Onde o ator está posicionado nesta cena?

**É NESTA PRIMEIRA ETAPA QUE O DIRETOR COMEÇA A IMPRIMIR SUA VISÃO E SUA PERCEPÇÃO PARA O FILME QUE ELE QUER E DESEJA FAZER.**



# **STORYBOARD / PHOTOBORD**

É também função do diretor visualizar como será o filme final e saber colocar isso em forma de desenho ou fotos. É essa guia visual que vai ajudar a toda a equipe a enxergar o que você, como diretor, está vend.

**O STORYBOARD UNE A IMAGINAÇÃO AO OFÍCIO.  
É A ÚNICA REFERÊNCIA QUE TODOS DA EQUIPE VÃO TER SOBRE O ASPECTO DO FILME,  
ATÉ QUE SE POSSA, DE FATO, FILMAR.**

# O DIRETOR

- O trabalho do diretor é, na essência, montar um quebra cabeça com imagens que ainda não existem, e que estão na sua cabeça.
- É o diretor que conduz toda a equipe, cada um na sua função especializada, para realizarem em conjunto, determinado filme.



# COMUNICAÇÃO

## EQUIPE DE PRODUCAO

O Diretor é o dono e guardião da visão do filme. A Equipe de Produção é a gerente. São eles que vão botar as coisas para andar, e por isso é muito importante que o diretor tenha uma boa relação com eles, afinal é a equipe de produção que vai resolver seus problemas.

**UM DIRETOR BEM DISPOSTO, BEM HUMORADO E COM GÁS,  
ANIMA A EQUIPE E ESPALHA ÂNIMO PARA TODOS OS ENVOLVIDOS.**

# COMUNICAÇÃO

## O DIRETOR DE FOTOGRAFIA

Ter um bom relacionamento com o fotografo do seu filme é crucial.

Um diretor precisa ser capaz de comunicar ao Diretor de Fotografia o que ele imagina para a linguagem de seu filme, desde ângulos, iluminação, temperatura de cor, e todo o visual do filme.

**O DP COMO TAMBÉM É CONHECIDO, É AQUELE QUE FAZ A PONTE DO QUE ESTÁ NA CABEÇA DO DIRETOR ATÉ OS OLHOS DO PÚBLICO.**



# COMUNICAÇÃO

## O DIRETOR DE ARTE

Esse profissional é outra peça chave para o direto do filme. Ele também traz a vida a visão que está na mente do diretor e, por isso, é preciso ter um canal de comunicação aberto.

Aqui entram também os profissionais de figurino e maquiagem.

**O DIRETOR PRECISA SE RELACIONAR BEM COM TODOS DA EQUIPE ARTÍSTICA PARA  
COMUNICAR SUA VISÃO.**

# COMUNICAÇÃO

## O ELENCO

Sem eles, não tem filme, certo?

A relação do diretor com os atores / personagens precisa ser próxima e de confiança. Eles precisam estar a vontade com os seus direcionamentos, para entregarem o melhor filme possível.

Ensaiai, conhecer os atores/personagens antes e passar tempo com eles são cruciais.

**É FUNÇÃO DO DIRETOR TRAZER A EMOÇÃO NO MOMENTO CERTO PARA CADA CENA DO FILME, E CONHECER MAIS A FUNDO OS ARTISTAS / PESSOAS COMO QUEM VC ESTA TRABALHANDO, É FUNDAMENTAL PARA ISSO.**



# COMUNICAÇÃO

## PÓS PRODUÇÃO

É na edição que o filme realmente ganha vida. Algumas coisas previstas no storyboard vão estar ali, mas na maioria das vezes, outras oportunidades aparecerão e talvez até problemas.

O diretor precisa dar espaço para o editor aumentar as ideias criativas do storyboard original, mas sempre respeitando a ideia central do filme.

**UM DIRETOR / FILMMAKER PRECISA SABER EDITAR, MESMO QUE DE FORMA SIMPLES, PARA ENTENDER O PROCESSO E ASSIM TER MAIS CONTROLE SOBRE O SEU FILME.**

# COMUNICAÇÃO

## SOM

O diretor também precisa entender o que quer com a trilha sonora, a mixagem de som e o design de som, para comunicar suas vontades para o profissional que vai cuidar disso.



**OBRIGADX!**



**DIREÇÃO**



# REDES SOCIAIS

TODO MUNDO NAS REDES SOCIAIS É UM FOTÓGRAFO, CHEF, ARTISTA,  
OU UM BLOGUEIRO DE MODA, OU UM DANÇARINO. E ISSO É INCRÍVEL!  
NA VERDADE, MUITA GENTE NO PASSADO NÃO TEVE ESSA CHANCE DE MOSTRAR SEU TALENTO.

***FAÇA O QUE VOCÊ GOSTA. SEJA CRIATIVO. E MOSTRE ISSO PRO MUNDO TODO.***

# O OLHAR

O que você sabe como filmmaker pode ser aplicado para qualquer vertente de vídeo, em qualquer rede social. Qualquer assunto pode virar um conteúdo interessante, basta **saber olhar**.

COMÉDIA

BELEZA

GAMES

TECNOLOGIA

TUTORIAIS

UNBOXING

TRAVEL

CULINÁRIA

FILMMAKING

FOTOGRAFIA

E MUITAS OUTRAS...



# SEJA UM FILMMAKER

DICAS PARA QUALQUER TIPO DE VÍDEO

## 1. TENHA UMA CÂMERA

Pode ser qualquer câmera, mas o ideal é usar uma câmera que você possa trocar a lente, para poder fazer testes e ter mais possibilidades.



# SEJA UM FILMMAKER

DICAS PARA QUALQUER TIPO DE VÍDEO

## 2. CONSUMA CONTEÚDO

Entenda do formato. Cada plataforma tem suas particularidades e é importante entendê-las para criar conteúdos mais contundentes e eficazes.

Assista tudo que você acredita ter a ver com o universo que você quer fazer parte.



# SEJA UM FILMMAKER

DICAS PARA QUALQUER TIPO DE VÍDEO

## 3. ESCOLHA TEMAS QUE VOCÊ JÁ GOSTA E TEM AFINIDADE.

Aplique os conceitos aprendidos no curso para produzir seu conteúdo.

## 4. ACHE UM MOTIVO PARA USAR A CÂMERA

Encontre uma razão pra usar e use a câmera. Não espere a situação perfeita.

# UMA IDÉIA CRIATIVA

## Breakdown

**#1 - Equipamento** (o que usar e para que)

**#2 - Onde colocar a câmera** (novas perspectivas)

**#3 - Ritmo** (variar ângulos, andar com a história)



# UMA IDÉIA CRIATIVA

## Breakdown

**#1 - Equipamento** (o que usar e para que)

**#2 - Onde colocar a câmera** (novas perspectivas)

**#3 - Ritmo** (variar ângulos, andar com a história)

**# 4 - Escolher a trilha certa**

# REFERÊNCIAS

Assista os canais que gosta prestando atenção na produção, na técnica: luz, enquadramentos, planos, direção de arte, cenário, lentes, trilha, etc.

É simples ou elaborado?

Analise, entenda o estilo, veja o que gosta. Refine seu olhar e sempre assista conteúdos de forma ATIVA.



**OBRIGADX!**