



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**.



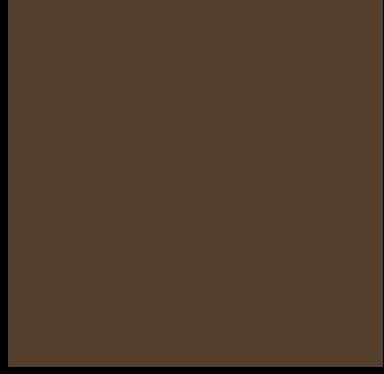
Quentin Tarantino

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.

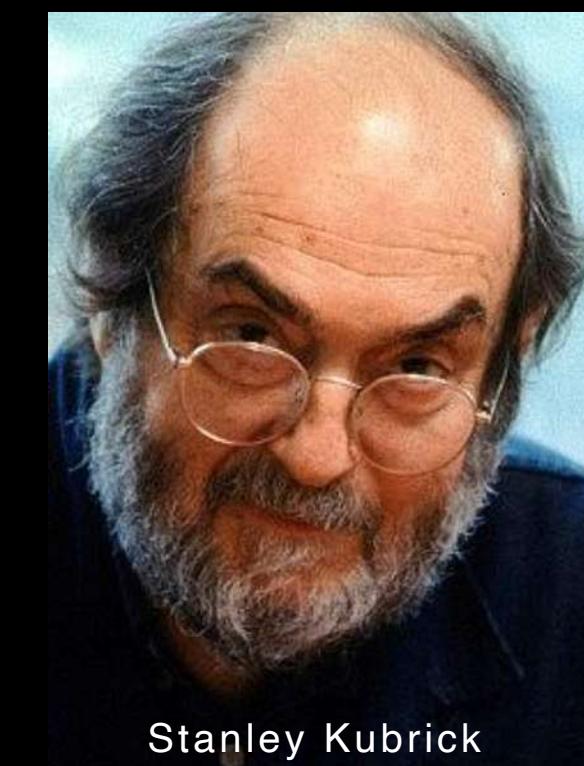
*“Não existem várias maneiras de ver um filme.
Existem duas, talvez. E uma delas está errada”*



David Fincher

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.”*



Stanley Kubrick

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



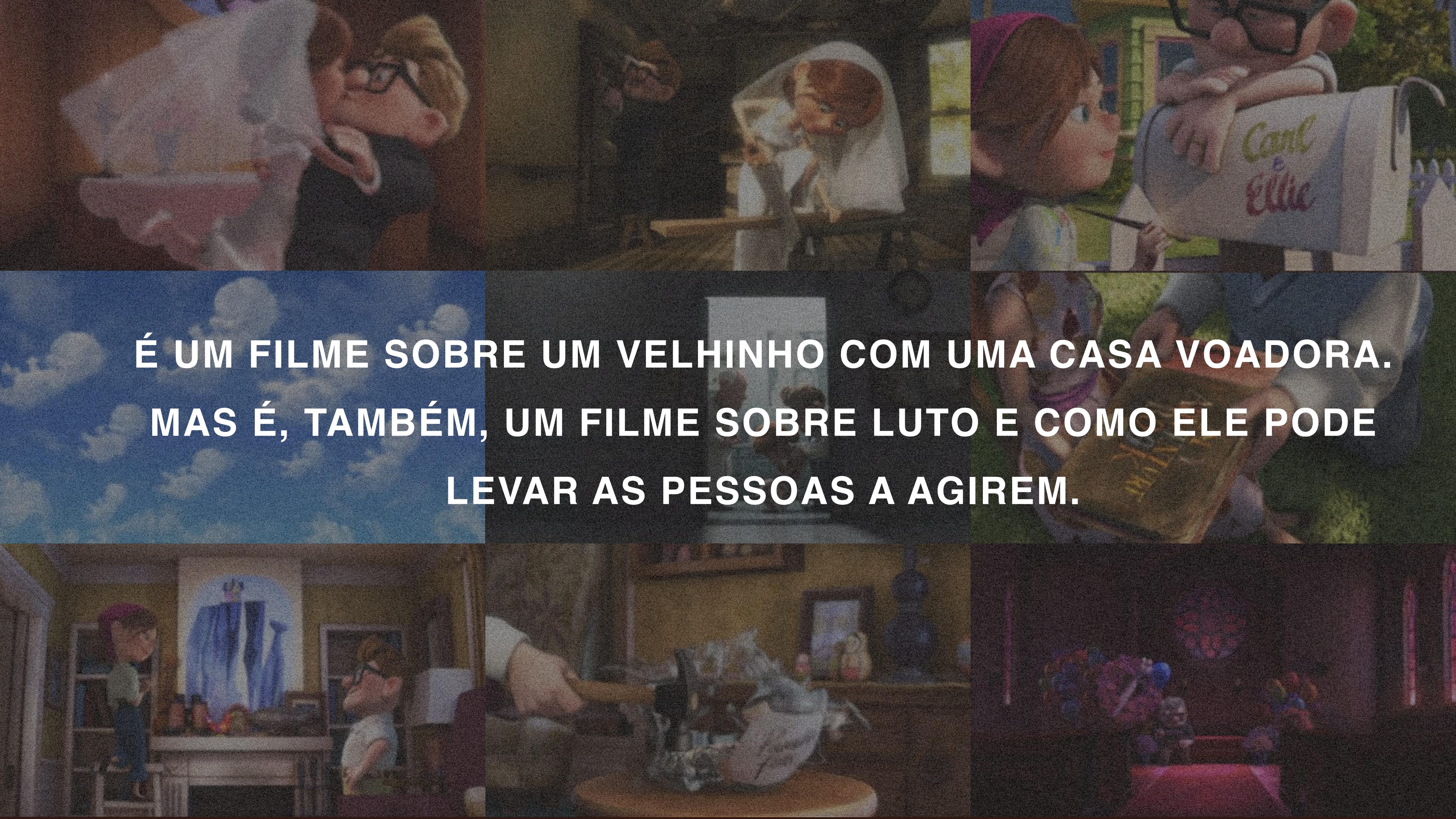
REASCENDE O SONHO



QUE É INTERROMPIDO



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

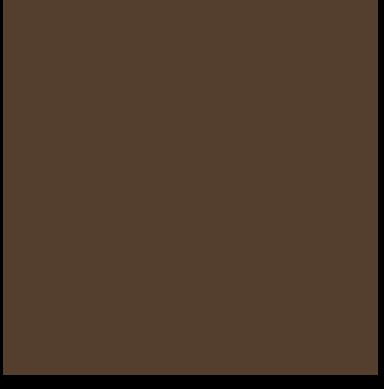




A FUNÇÃO DO DIRETOR É PENSAR EM COMO DEIXAR A HISTÓRIA VISUALMENTE MAIS RICA.

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 Cuáron



“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, privilegio dado somente para os íntimos.

O quanto 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.



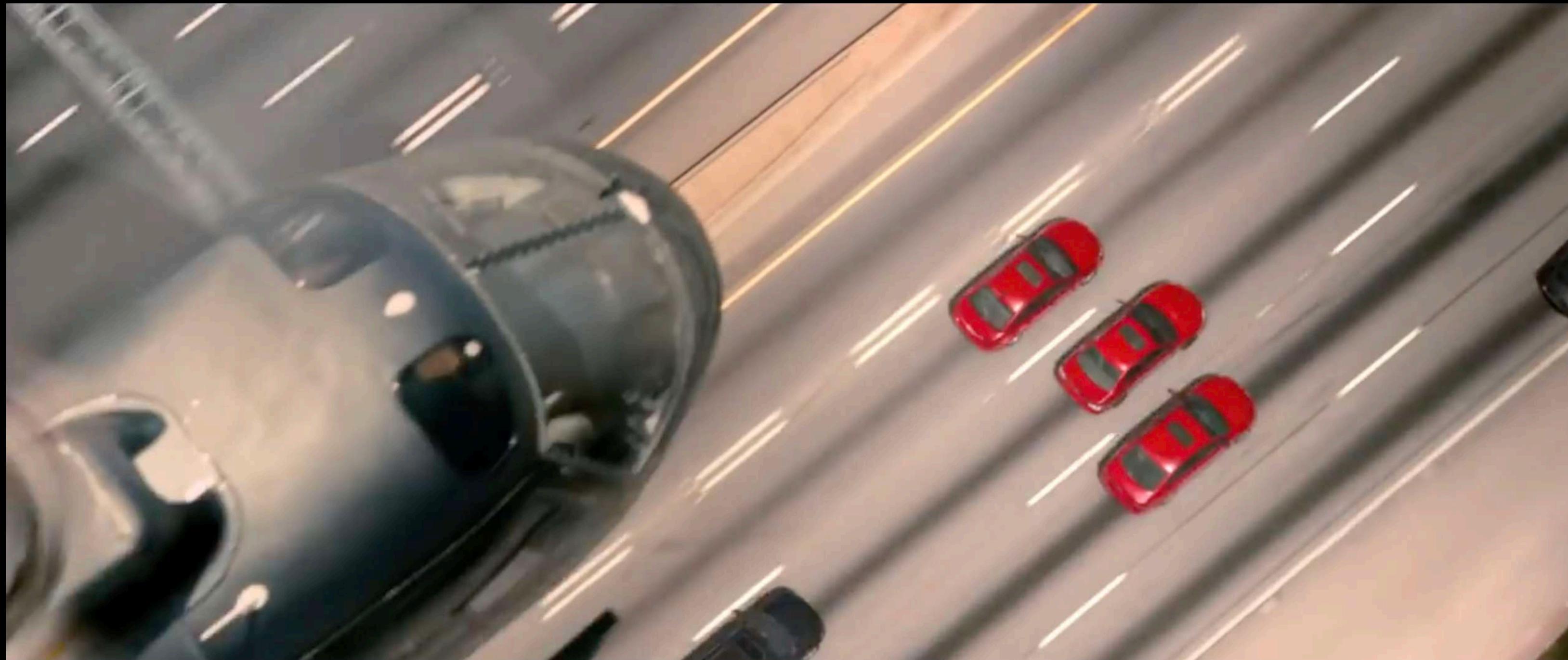
PLANO CONJUNTO (TWO SHOT)

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 câmera 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

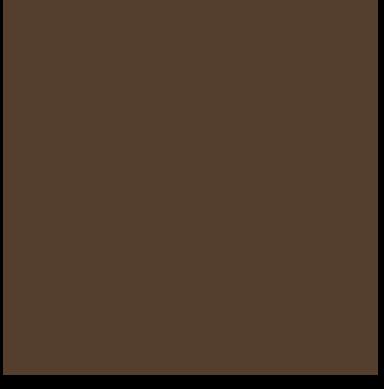


Perfil

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 PRODUÇÃO

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 diretor 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.

Ensaiar, 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 FUNDOS 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!