

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
RÁDIO, TV E INTERNET

Gabriela Lima Moroni
Luís Felipe Resende Paula

Lustratio:

a quebra da 4ª parede inserida no subgênero de horror *found footage*

Juiz de Fora
2026

Gabriela Lima Moroni
Luís Felipe Resende Paula

Lustratio:

a quebra da 4ª parede inserida no subgênero de horror *found footage*

Memorial do produto apresentado ao curso de Rádio, Tv e Internet da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Rádio, TV e Internet.

Orientadora: Profa. Dra. Érika Savernini

Juiz de Fora
2026

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Moroni, Gabriela.

Lustratio : a quebra da 4ª parede inserida no subgênero de horror found footage / Gabriela Moroni. -- 2026.

158 p. : il.

Orientadora: Erika Savernini

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2026.

1. found footage. 2. metalinguagem no cinema. 3. quarta parede. 4. falso documentário. 5. cinema de horror. I. Savernini, Erika, orient.
II. Título.

Gabriela Lima Moroni
Luís Felipe Resende Paula

Lustratio:

a quebra da 4ª parede inserida no subgênero de horror *found footage*

Memorial do produto apresentado ao curso de Rádio, Tv e Internet da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Rádio, TV e Internet.

Aprovado em 14 de Julho de 2026

BANCA EXAMINADORA

Dra. Érika Savernini - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dr. Talison Vardiero
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ma. Marina Polidoro
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

É muito gratificante para nós podermos finalizar este trabalho e essa etapa das nossas vidas. Tudo que vivemos para chegar até esse momento foram experiências incríveis e que, com toda certeza, farão parte da nossa memória e do nosso aprendizado.

Agradecemos toda a equipe que acreditou no nosso projeto e toparam nos ajudar a dar a vida ao universo de *Lustratio*. Seria impossível realizar este filme sem a experiência e habilidade de cada pessoa que se comprometeu a participar dessa trajetória.

O processo de produzir um filme não é barato, ainda mais quando estamos falando de cinema independente. Por isso, somos gratos também a todo o apoio oferecido pelas pessoas que decidiram ajudar o projeto financeiramente através da nossa arrecadação. Além, é claro, dos estabelecimentos e instituições que patrocinaram o nosso filme: *Rise Together*, Trilhas da Penha, Studio Casa 2 e a Prefeitura Municipal de Mar de Espanha.

Nosso agradecimento a todos os professores que nos acompanharam na nossa jornada estudantil, nos ensinando como ser bons profissionais e pesquisadores da comunicação. Também agradecemos aos técnicos da Faculdade da Comunicação, que sempre nos auxiliaram no empréstimo de equipamentos e estavam dispostos a tirar dúvidas e nos ensinar a utilizá-los da maneira correta.

Agradecemos nossos familiares que nos apoiaram e nos incentivaram nos nossos estudos, garantindo sempre o suporte necessário para que conseguíssemos continuar seguindo nossos sonhos. Também um sincero agradecimento a todos os nossos amigos, por estarem junto com a gente nos momentos felizes e desesperadores da vida acadêmica, sempre nos apoiando em nossas ideias e projetos.

Gostaríamos de agradecer, também, à banca examinadora, composta pelos professores Talison Vardiero e Marina Polidoro, que se dispuseram em efetuar a leitura e avaliação deste trabalho, nos auxiliando no processo de aprendizado que este projeto final irá nos proporcionar.

Por último, e em especial, agradecemos a nossa orientadora, Professora Doutora Érika Savernini, que nos deu seu tempo e seu vasto conhecimento, estando conosco durante o último ano, nos acompanhando e guiando para conseguirmos produzir um filme e um memorial no qual nos orgulhamos muito.

RESUMO

Este memorial descritivo contém o processo de criação do curta-metragem de horror *Lustratio*. O projeto utiliza-se da estética do subgênero de *found footage* com o intuito de analisar a relação da ficção com a realidade, experimentando conceitos como a quebra da quarta parede, a metalinguagem e a transmidialidade para criar uma narrativa que mescla os estilos documental e o ficcional. O enredo do filme acompanha cinco estudantes de audiovisual que vão juntos para uma casa em um local isolado com a intenção de produzir um filme de horror, mas que nunca voltam. O curta é todo gravado utilizando técnicas difundidas em falsos documentários, buscando a ideia de parecer uma filmagem real, ao invés de uma obra ficcional, criando assim, uma experiência imersiva que procura intensificar o sentimento de medo e horror no espectador.

Palavras-chave: *Found footage*; metalinguagem no cinema; quarta parede; falso documentário; cinema de horror.

ABSTRACT

This descriptive report details the creation of the short film *Lustratio*. The project utilizes the aesthetics of the found footage subgenre to analyze the relationship between fiction and reality, experimenting with concepts such as the break of the fourth wall, metalinguistics, and transmediality to create a narrative that blends documental and fictional styles. The film's plot follows five film students who go together to a house in an isolated location with the intention of producing a horror film, but never return. The short film is entirely shot using techniques common in mockumentaries, aiming to appear as real footage rather than a fictional work, thus creating an immersive experience that seeks to intensify the feeling of fear and horror in the viewer.

Keywords: Found footage, metalinguistics in cinema, fourth wall, mockumentary, horror movie.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cena do filme “Peeping Tom” 1960	15
Figura 2 - Primeira página do GLOBO de 31 de outubro de 1938	17
Figura 3 - Pôster do filme This Is Spinal Tap (1984)	18
Figura 4 - Cena de “Nosferatu” (1922)	21
Figura 5 - Cena de “Metrópolis” (1927)	21
Figura 6 - Cena de “Hereditário” (2018)	22
Figura 7 - Cena de “Marcas da Maldição ” (2022)	23
Figura 8 - Exemplo de espaço negativo em “Violência Gratuita” (2007)	23
Figura 9 - Pintura “A Traição da Imagem” de René Magritte	33
Figura 10 - Moodboard dos personagens.	45
Figura 11 - Sacrifícios de Lustratio	48
Figura 12 - Selo de Dantalion Original	48
Figura 13 - Selo de Dantalion Fictício	49
Figura 14 - Pinturas de Dantalion	50
Figura 15 - Cena de “Meninas Malvadas” (2004)	56
Figura 16 - Referência da Melissa	57
Figura 17 - Referência do Renan	58
Figura 18 - Referência do Gabriel	58
Figura 19 - Referência do Luciano	59
Figura 20 - Croquis dos personagens Melissa, Luísa, Renan e Gabriel	60
Figura 21 - Referência de maquiagem	60
Figura 22 - Efeito de Dantalion, morte da Melissa	61
Figura 23 - Efeito de Dantalion, processo de maquiagem	61
Figura 24 - Referências de penteado, Melissa, fase 1 e 2	62
Figura 25 - Referências de penteado, Luisa, fase 1 e 2	62
Figura 26 - Gabriel, bastidores da segunda fase	63
Figura 27 - Altar de Dantalion	64
Figura 28 - Altar de Dantalion	65
Figura 29 - Cenário do ritual	65
Figura 30 - Arte divulgada nas redes sociais	68
Figura 31 - Arte espalhada por pontos da cidade	69
Figura 32 - Captura de tela do tutorial	70
Figura 33 - Registro dos bastidores	71
Figura 34 - Arte divulgada nas redes sociais	72
Figura 35 - Registro do primeiro ensaio	73
Figura 36 - Arte divulgada nas redes sociais	74
Figura 37 - Registro do último ensaio	75
Figura 38 - Fazenda Casa Grande	75
Figura 39 - Sala de jantar	76

Figura 40 - Ordem do dia	78
Figura 41 - Planos do dia	78
Figura 42 - Registro da estrada após a chuva	80
Figura 43 - Equipe a caminho da locação	80
Figura 44 - Equipe e elenco, última diária de Lustratio	82
Figura 45 - Captura de tela da primeira reunião de fotografia	83
Figura 46 - Exemplo de imagem granulada	84
Figura 47 - Exemplo de enquadramento verossímil	85
Figura 48 - Plano holandês	86
Figura 49 - Plano detalhe	86
Figura 50 - Plano Médio	87
Figura 51 - Plano Americano	87
Figura 52 - Plano da morte de Gabriel	88
Figura 53 - Iluminação da lanterna	88
Figura 54 - Iluminação com velas	89
Figura 55 - Corte invisível 1	99
Figura 56 - Corte invisível 2	100
Figura 57 - Efeitos de glitch	102
Figura 58 - Selo de Dantalion com efeito VHS	103
Figura 59 - Exemplos de glitches no selo de Dantalion	103
Figura 60 - Efeito de visão turva	104
Figura 61 - Cores de REC (2007)	104
Figura 62 - Cores de Matrix (1999)	105
Figura 63 - Cores de A Bruxa (2015)	105
Figura 64 - Cores de V/H/S (2012)	106
Figura 65 - Comparação de colorização I	107
Figura 66 - Comparação de colorização II	107
Figura 67 - Comparação de colorização III	107
Figura 68 - Comparação de colorização IV	108
Figura 69 - Morte de Melissa	110
Figura 70 - Morte de Gabriel	111
Figura 71 - Teaser Lustratio	113
Figura 72 - Post de apresentação	114
Figura 73 - Post de divulgação da vaquinha	115
Figura 74 - Post de referências	115
Figura 75 - Sneak peek de Lustratio	116
Figura 76 - Post patrocinadores	116
Figura 77 - Post equipe	117
Figura 78 - Post de desaparecimento dos jovens	118
Figura 79 - Legenda do post de desaparecidos	119
Figura 80 - Comentário entrando no personagem I	120

Figura 81 - Comentário entrando no personagem II	120
Figura 82 - Pessoa acreditando na história I	120
Figura 83 - Pessoa acreditando na história II	120
Figura 84 - Pessoa acreditando na história III	121
Figura 85 - Cartaz de desaparecidos colado na UFJF	122

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Divisão de Funções	67
Tabela 2 - Comparação entre versões dos títulos	100
Tabela 3 - Linha do tempo da cena de morte de Melissa	108

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 FOUND FOOTAGE E O CINEMA DE HORROR	14
2.1 HISTÓRIA DO SUBGÊNERO	17
2.2 ESTÉTICAS DO FOUND FOOTAGE	21
3 A QUARTA PAREDE (E SUA QUEBRA)	27
3.1 A QUARTA PAREDE NO FOUND FOOTAGE	29
3.2 METALINGUAGEM	33
3.2 TRANSMIDIALIDADE E REALIDADE ALTERNATIVA	38
4 LUSTRATIO: PROCESSOS CRIATIVOS NA PRODUÇÃO DO CURTA-METRAGEM	43
4.1 CONCEPÇÃO E SURGIMENTO DA IDEIA	43
4.1.1 Personagens	45
4.1.2 Simbologia	48
4.2 ARGUMENTO E ROTEIRO	52
4.3 DIREÇÃO DE ARTE	55
4.3.1 Figurino e Maquiagem	56
4.3.2 Cenário	64
4.4 PRODUÇÃO E EQUIPE	67
4.4.1 Elenco	72
4.4.2 Locações	76
4.5 GRAVAÇÕES	78
4.5.1 Sítio	80
4.5.2 Estúdio	83
4.6 CONCEPÇÕES VISUAIS	84
4.6.1 Fotografia	85
4.6.2 Iluminação	88
4.7 CONCEPÇÕES SONORAS	90
4.7.1 Sons diegéticos	92
4.7.2 Trilha Musical	96
4.8 PÓS-PRODUÇÃO	98
4.8.1 Montagem	99
4.8.2 Cores	105
4.8.3 Efeitos especiais	109
4.9 DIVULGAÇÃO	113
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
REFERÊNCIAS	126
APÊNDICE A - ROTEIRO DE LUSTRATIO	129
APÊNDICE B - STORYBOARD DE LUSTRATIO	152
APÊNDICE C - CONTRATO PARA PATROCINADORES	157

1 INTRODUÇÃO

Após ser muito difundida e utilizada, a técnica cinematográfica conhecida como *found footage* se consolidou como um subgênero do cinema de horror. Lançado em 1999, o filme estadunidense *Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Estados Unidos, 1999, direção de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick) foi um marco no cinema; utilizando uma estratégia de marketing inovadora, o filme, que é uma obra de ficção, se passou como algo verdadeiro, uma produção documental. Cartazes de desaparecido dos personagens do filme foram divulgados juntamente com a criação de um site sobre o caso, tudo com o intuito de fazer aquela história fictícia parecer algo verdadeiro (Palopoli, 2019).

Algo parecido ocorreu sessenta anos antes, na obra radiofônica *A Guerra dos Mundos*, de Orson Welles. A produção era uma adaptação do livro de mesmo nome, escrito por H.G. Wells e lançado em 1938. A narrativa, apresentada em formato de boletins jornalísticos, descrevia uma invasão marciana no planeta Terra, algo que, contado do jeito que foi, parecia ser algo real que estava sendo noticiado no jornal (Emérito, 2008). Dessa forma, gerou pânico em vários ouvintes da rádio na época, criando uma experiência imersiva¹ (mesmo que involuntária) em quem estava consumindo a obra. Esse caráter da imersão é algo que faz parte da estética do *found footage*, que é um subgênero que explora técnicas visuais e sonoras para simular uma filmagem documental, com os personagens cientes da existência da câmera e interagindo com ela durante todo o filme.

Este projeto, fruto de um trabalho de conclusão de curso de RTVI, utiliza do elemento imersivo do *found footage* como ponto de partida para a produção de um curta metragem de terror intitulado “*Lustratio*”. Utilizamos técnicas difundidas pelo *found footage* para contar uma história que explore e experimente as relações dos personagens da trama com o espectador, buscando executar uma quebra da quarta parede durante momentos do filme, com a intenção de causar os efeitos que os elementos imersivos utilizados podem causar no contexto de uma narrativa de terror, principalmente o rompimento da sensação de segurança que geralmente se estabelece pela distância entre quem assiste e o que é assistido, intensificando o medo, a ansiedade e a sensação de imersão.

Como objetivo geral deste trabalho temos a experimentação com a criação de uma narrativa imersiva que utiliza-se da quebra da quarta parede para gerar sensações de terror e

¹ Chamamos de experiência imersiva qualquer consumo de um produto artístico ou não cujo o consumidor interaja com a obra, seja de forma ativa (como em um jogo eletrônico, por exemplo) ou de forma passiva (como quando o consumidor adentra o universo fictício de uma obra, passando a fazer parte dela).

suspense no espectador, usando como metodologia a produção de um curta-metragem de horror de aproximadamente 20 minutos de duração que se apropria do subgênero *found footage* e seus elementos estéticos, visuais e sonoros. Já os objetivos específicos, buscamos explorar a relação entre personagem, espectador e autor, partindo de conceitos metalinguísticos e metaficcionais para auxiliar na impressão de que o filme que será produzido conta uma história real.

As metodologias utilizadas foram a de pesquisa bibliográfica e documental (Gil, 2002), que embasam a produção audiovisual do curta-metragem “*Lustratio*”, produto final deste Trabalho de Conclusão de Curso. Na pesquisa bibliográfica, foram utilizados autores que trabalham especificamente com o gênero de terror e o subgênero de *found footage*, como Carreiro (2013), Acker (2017) e Vasconcellos (2020), discutindo a história, estética e técnicas utilizadas em produções audiovisuais do gênero. Também abordamos os estudos sobre metalinguagem a partir de Kobs (2006), Steindorff (2015) e Hutcheon (1984), teorias e conceitos relacionados a quarta parede, como visto em Xavier (2003), Cirino (2014) e Fialho, Pernisa Júnior (2017) e, por fim, também discutimos a utilização de narrativas transmídias e imersivas em obras ficcionais, assim como Andrade (2006), Barbosa (2008) e Carneiro (2017).

Já na pesquisa documental, buscamos referência estéticas principalmente de obras do gênero *found footage*, como *Bruxa de Blair* (1999), *REC* (*REC*, Espanha, 2007, direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza) e *Marcas da Maldição* (*Zhou*, Taiwan, 2022, direção de Kevin Ko), mas também, obras que possuem elementos metalinguísticos e de quebra de quarta parede no geral, como *Adaptação* (*Adaptation*, Estados Unidos, 2002, direção de Spike Jonze), *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881, escrito por Machado de Assis) e *Suicidas* (2012, escrito por Raphael Montes).

Ademais, como motivação para a criação do elemento principal da história do nosso curta-metragem temos o livro *Suicidas*, de Raphael Montes (2012). No enredo da obra, a reviravolta acontece quando descobrimos que o vilão da história, que foi o culpado de todas as mortes que acontecem na trama, fez tudo isso com o objetivo de ter uma história para produzir um livro. Depois dos acontecimentos, o personagem muda de cidade e também muda o seu nome para Raphael Montes, que é o nome do autor. Esse conceito, na qual o autor e o narrador-personagem se juntam em um só, foi uma ideia que nos agradou e nos inspirou para montarmos os primeiros esboços de uma história para o nosso filme. A narrativa acompanha cinco estudantes de audiovisual que vão para uma casa assombrada com a intenção de produzir um filme de terror para os seus Trabalhos de Conclusão de Curso. Durante essas

gravações, a situação começa a sair do controle e todos os estudantes morrem, um por um. O curta foi todo filmado simulando o *making of*² e os arquivos brutos desse filme fictício que os personagens vão estar gravando.

No quesito pessoal, acreditamos na produção desse curta por explorar técnicas cinematográficas diferentes do comum que gostaríamos de utilizar em um projeto. Além disso, a produção desse curta visa a experimentar um tipo de narrativa que é fora do usual e que abrange a estética do gênero horror, muitas vezes marginalizado na própria indústria cinematográfica brasileira. Analisando os dados entre 2009 e 2019 sobre os gêneros mais consumidos no cinema nacional, o ano que teve a maior porcentagem de espectadores de terror em relação aos outros gêneros foi em 2019, na qual apenas 3,26% dos espectadores são de filmes de terror (Gonçalves, 2020, p. 84). Indo para a indústria global, nas 97 edições do Oscar que já tiveram, apenas 7 filmes de terror foram indicados à categoria de melhor filme e apenas um ganhou, o longa *O Silêncio dos Inocentes* (1991). Nosso filme busca dar visão para esse gênero, que muitas vezes não recebe o reconhecimento que merece dentro da indústria cinematográfica.

No Capítulo 2, intitulado de *Found footage e cinema de horror*, discutimos a história do subgênero do *found footage* dentro do terror, analisando as suas escolhas estéticas e os efeitos que elas podem causar no espectador. No Capítulo 3, nomeado *A quarta parede (e sua quebra)*, discutimos a mescla da ficção com a realidade e de quais formas ela pode ser feita no cinema e em outras mídias, englobando discussões sobre quarta parede, metalinguagem e transmidialidade. Já no Capítulo 4, intitulado *Lustratio: processos criativos na produção do curta-metragem*, temos a apresentação do diário da produção do nosso filme, relatando os processos adotados até a finalização do curta-metragem, desde a primeira concepção da ideia até a finalização e divulgação do curta. Por fim, no quinto e último capítulo, teremos as *considerações finais* sobre o trabalho, na qual discutiremos os resultados alcançados com a produção do curta-metragem e da pesquisa. Nos apêndices, estarão presentes o roteiro do filme *Lustratio*, o *storyboard*³ do curta e o contrato criado para os nossos patrocinadores.

² Termo utilizado para produtos que trazem bastidores de alguma outra produção.

³ Documento que organiza a sequência de planos que serão filmados em um filme, assim como referências visuais deles.

2 FOUND FOOTAGE E O CINEMA DE HORROR

Muitos historiadores e pesquisadores da área — Carreiro (2025), Hildenbrand, Salztrager (2021) — apontam *Le Manoir du Diable* (A Mansão do Diabo, 1896, França), dirigido por Georges Méliès, como o primeiro filme de horror registrado. O curta apresenta o diabo pregando peças nos visitantes, fazendo objetos sumirem e criando ilusões. Embora flerte com o cômico, a obra já trazia características que atualmente associamos ao gênero do horror, como fantasmas, castelos assombrados, esqueletos, morcegos, e claro, a figura do próprio diabo.

Outras produções do mesmo período também são frequentemente citadas quando se discutem as origens do gênero, entre elas o curta-metragem documental *Eletrocutando um Elefante* (*Electrocuting an Elephant*, 1903, Estados Unidos), produzido por Thomas Edison. O filme registra a execução da elefanta Topsy por meio de eletrocussão. Embora tenha sido concebido como um registro documental, seu conteúdo é considerado extremamente perturbador, o que levou muitos estudiosos e espectadores a associá-lo ao gênero do horror. Além disso, a obra costuma ser relacionada ao subgênero *snuff*⁴ devido à representação real da morte de um ser vivo diante das câmeras.

A consolidação do gênero de horror ocorreu algumas décadas depois, com o lançamento de *Dracula* (1931, Estados Unidos), dirigido por Tod Browning, e *Frankenstein* (1931, Estados Unidos), dirigido por James Whale. Essas produções marcaram o início do que ficou conhecido como *Universal Horror* (ou *Universal Gothic*), ciclo de filmes produzido pela *Universal Pictures* que popularizou diversos monstros clássicos do cinema. Entre eles estão a múmia, apresentada em *A Múmia* (*The Mummy*, 1932, Estados Unidos), dirigido por Karl Freund, e o protagonista de *O Homem Invisível* (*The Invisible Man*, 1933, Estados Unidos), também dirigido por James Whale, além de outras figuras que se tornaram ícones do horror mundial (Carreiro, Cánepa, 2025).

Na virada para a década de 1960, os Estados Unidos registraram um aumento significativo na atenção dada aos crimes cometidos por assassinos em série, o que influenciou diretamente as produções de horror da época. Aos poucos, os monstros clássicos deram lugar a figuras mais próximas da realidade, como psicopatas e *serial killers*. Um dos exemplos mais marcantes dessa mudança é *Psicose* (*Psycho*, 1960, Estados Unidos), dirigido por Alfred Hitchcock. O filme acompanha Marion Crane, interpretada por Janet Leigh, uma secretária

⁴ O *snuff* é um subgênero associado ao horror extremo, caracterizado pela representação ou simulação de assassinatos reais, explorando o choque, o voyeurismo e os limites éticos da imagem audiovisual.

que rouba uma grande quantia de dinheiro e foge de sua cidade. Durante a viagem, ela se hospeda em um motel administrado por Norman Bates, interpretado por Anthony Perkins, um jovem tímido, reservado e aparentemente inofensivo. Marion protagoniza uma das cenas mais icônicas da história do cinema ao ser assassinada no chuveiro por Norman. Além do impacto visual e narrativo da sequência, o momento também rompeu convenções da época ao eliminar a personagem que parecia ser a protagonista logo no início da trama.

Outro título que apresenta o monstro sob a figura de um assassino é *A Tortura do Medo* (*Peeping Tom*, Reino Unido, 1960), dirigido por Michael Powell. A trama acompanha Mark Lewis, um homem que trabalha fotografando mulheres para uma revista pornográfica. O que ele esconde, porém, é o fato de assassinar algumas de suas vítimas enquanto registra os crimes com uma câmera acoplada à lâmina utilizada nos assassinatos. A obsessão de Lewis por filmar seus crimes é explicada por sua infância traumática, quando criança, ele era submetido a experimentos psicológicos conduzidos por seu pai, que constantemente o expunha a situações de medo e registrava suas reações em vídeo, fazendo com que Lewis crescesse transformando a própria realidade em uma experiência cinematográfica. Esses títulos contribuíram para a consolidação da figura do assassino humano como principal ameaça nas narrativas de horror e frequentemente apontados como importantes antecessores do subgênero *slasher*⁵, que alcançaria grande popularidade nas décadas seguintes com os títulos *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974, Estados Unidos, direção de Tobe Hooper), *Halloween : A Noite do Terror* (*Halloween*, 1978, Estados Unidos, direção de John Carpenter), e *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*, 1980, Estados Unidos, direção de Sean S. Cunningham).

⁵ O *slasher* é um subgênero de filmes de terror focado em um assassino em série que persegue e mata um grupo de pessoas, geralmente jovens, usando armas brancas.

Figura 1 - Cena do filme “Peeping Tom” 1960



Fonte: Revista Monet⁶

O cinema de horror passou por diversas transformações ao longo dos anos e com isso vários subgêneros foram surgindo. Entre os mais conhecidos estão o *body horror*, *slasher*, terror psicológico, sobrenatural e o *found footage*⁷. Embora apresentem características diferentes, os filmes de horror compartilham um objetivo em comum: causar medo e aflição ao espectador. Alguns critérios são utilizados para categorizar um filme como horror. Entre eles estão a presença de um monstro — como citado anteriormente, psicopatas e assassinos também podem se enquadrar nessa definição, uma vez que seus atos são desumanos e violentos —, a existência de elementos sobrenaturais ou inexplicáveis inseridos no mundo “real” como ponto central de conflito, e a utilização de aspectos grotescos e violentos capazes de provocar repulsa, aflição e medo ao público. Importante frisar que, esses critérios são apenas padrões recorrentes do gênero, e não regras rígidas, podendo aparecer de forma combinada ou isolada, variando de acordo com a proposta de cada obra.

O *found footage* por sua vez, se utiliza das “filmagens encontradas” para criar uma narrativa documental, a simulação desses arquivos se dá de muitas formas: ruídos no som, baixa qualidade de imagem, enquadramentos fora do comum, interferências tanto no som quanto na imagem, câmera trêmula; características que lembram vídeos caseiros e gravações amadoras — semelhantes às que fazemos em eventos familiares ou no dia a dia —, o que torna

6

<https://revistamonet.globo.com/filmes/noticia/2024/05/a-tortura-do-medo-o-filme-de-1960-que-traz-um-dos-pri-meiros-serial-killers-do-cinema-e-e-um-dos-favoritos-de-scorsese.ghml>

⁷ *Body horror* explora a deformação e transformação grotesca do corpo humano; o terror psicológico concentra-se nos medos, conflitos e vulnerabilidades da mente; e o terror sobrenatural aborda forças e fenômenos que transcendem as leis naturais, associados ao desconhecido e ao misticismo.

o filme mais próximo de arquivos legítimos. Essa simulação se assemelha muito ao falso documentário, que possui características de um documentário, mas é uma obra ficcional roteirizada, como *The Office* (2005, Estados Unidos, criação de Greg Daniels), e *Isto É Spinal Tap* (*This Is Spinal Tap*, 1984, Estados Unidos, direção de Rob Reiner), ambas as obras possuem personagens interagindo com a câmera e o uso de enquadramentos não convencionais.

O subgênero *found footage* fez muito sucesso nos anos 2000 com a popularização da internet e das câmeras digitais, fazendo com que o registro do cotidiano se tornasse muito mais fácil. Diversos filmes partiram do princípio de filmagens encontradas ou recuperadas, não só de câmeras manuais, mas também câmeras de segurança e *webcams*. Em sua grande maioria, os arquivos são encontrados após uma tragédia, como desaparecimentos, assassinatos, acidentes ou supostos eventos sobrenaturais. Muitos títulos de sucesso foram lançados com essa ideia, como *REC* (2007), *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999) e *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2007, Estados Unidos, direção de Oren Peli), gerando franquias e adaptações nos anos seguintes.

2.1 HISTÓRIA DO SUBGÊNERO

O registro mais antigo de uma produção que invadiu a realidade — e um dos mais citados em pesquisas sobre o tema — foi *A Guerra dos Mundos* (1938), de Orson Welles, baseado no romance homônimo, de Herbert George Wells. Exibida na rádio, a adaptação começou simulando uma programação musical, especificamente a apresentação de uma orquestra, que logo foi interrompida por boletins informativos. Esses boletins relatavam que explosões haviam sido observadas na superfície de Marte. Para tornar a informação mais crível, usaram uma figura de autoridade, nesse caso, o Professor Richard Pierson — interpretado pelo próprio Welles —, que explicava o que essas explosões significavam e a intensidade das mesmas.

À medida que a transmissão avançava, a gravidade dos acontecimentos aumentava progressivamente, os novos relatos narravam a queda de um suposto meteoro em uma fazenda local e a chegada dos alienígenas à Terra. A ambientação sonora foi de extrema importância para a simulação, gritos, explosões e confrontos entre alienígenas e militares eram transmitidos ao público, reforçando a sensação de autenticidade. A transmissão acabou gerando pânico entre os ouvintes, fazendo com que muitos deixassem a região de Nova Jersey em busca de locais seguros (Emérito, 2008).

No fim, tudo não passava de um drama — semelhante às radionovelas da época —, essa experiência abriu caminho para diversas produções posteriores e ajudou a estabelecer as bases do falso documentário como o conhecemos hoje.

Figura 2 - Primeira página do GLOBO de 31 de outubro de 1938



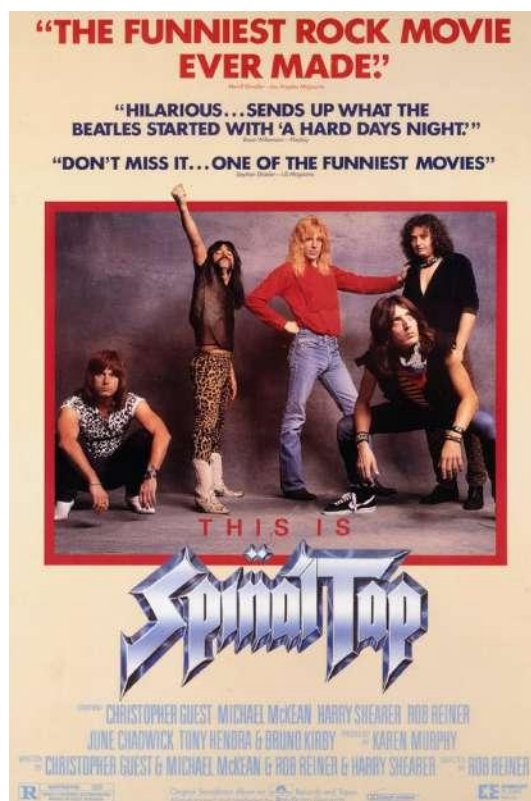
Fonte: Acervo O Globo⁸

O *found footage* se assemelha bastante ao falso documentário, mais conhecido atualmente como *mockumentary* (junção de mock, “imitar” ou “parodiar”, e *documentary*, “documentário”), o formato utiliza a linguagem e estética de um documentário para contar histórias fictícias, podendo ter fins humorísticos, satíricos, críticos ou até mesmo dramáticos.

A produção que popularizou o *mockumentary* foi *Isto É Spinal Tap* (1984), dirigida por Rob Reiner. O filme faz uma sátira aos excessos e clichês do rock dos anos 1980 ao acompanhar a turnê desastrosa da banda fictícia *Spinal Tap*. Outras produções que também contribuíram para consolidar o gênero foram a série *The Office* (2005) e o filme *Borat* (2006).

⁸ <https://blogs.oglobo.globo.com/blog-do-acervo/post/o-dia-em-que-um-peca-de-teatro-sobre.html>

Figura 3 - Pôster do filme This Is Spinal Tap (1984)



Fonte: IMDb⁹

O termo *found footage* e sua utilização no cinema de horror é amplamente debatida por pesquisadores da área — Carreiro (2013), Fernandes (2018) —, principalmente pelos conflitos entre o significado original da expressão e a forma como ela é utilizada nas produções atuais. Traduzindo literalmente, *found footage* significa “filmagens encontradas”, ou seja, materiais audiovisuais recuperados após acontecimentos reais, como registros documentais ou gravações pessoais. Segundo Vasconcelos (2020, pg 27) “A prática do cinema *found footage* pode ser sintetizada em três momentos: o ato de apropriação do material alheio, a montagem dos fragmentos e o efeito posterior, que consiste na transformação ou ressignificação da obra”.

Apesar da utilização do nome, grande parte das obras associadas ao subgênero não é composta por imagens realmente encontradas, mas por produções ficcionais criadas para simular esse efeito de realidade. Por isso, Carreiro (2013) utiliza um termo que se aplicaria de forma mais adequada a esse tipo de produção: o “falso *found footage*”, usado para definir

⁹ <https://www.imdb.com/pt/title/tt0088258/>

filmes que reproduzem a estética de registros reais, apesar de serem obras totalmente planejadas e roteirizadas. Vamos utilizar o termo popular por uma questão de praticidade e fácil entendimento.

Esse subgênero começou a ser explorado entre as décadas de 1970 e 1990. Um dos principais exemplos apontados como precursor do *found footage* é o filme *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, 1980, Itália), dirigido por Ruggero Deodato. A obra acompanha uma expedição enviada à Amazônia com o objetivo de resgatar uma equipe de documentaristas desaparecida. Ao longo da narrativa, o filme simula registros audiovisuais reais, expondo a brutalidade cometida pelos cineastas contra os povos indígenas retratados na trama. Na época, o conteúdo gerou intensa repercussão e foi alvo de críticas e questionamentos devido ao seu elevado grau de realismo, Deodato precisou comparecer judicialmente para comprovar que a produção era inteiramente ficcional e que os atores envolvidos estavam vivos (Carreiro, 2013).

Anos se passaram até que o formato *found footage* se tornasse popular entre cineastas e o público; o principal marco para a consolidação do subgênero foi o lançamento de *A Bruxa de Blair* (1999), produção dirigida por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. O longa acompanha três estudantes de cinema que viajam para a cidade de Burkittsville, em Maryland, com o objetivo de produzir um documentário sobre a lenda local da “Bruxa de Blair”. Após se perderem na floresta, o grupo se depara com símbolos e sons estranhos, criando uma atmosfera de desespero e ansiedade. O grande acerto dos autores foi na divulgação, que explorava a ideia de que as filmagens encontradas eram reais e que o desaparecimento dos jovens havia mesmo acontecido. A divulgação, atrelada à estética documental das filmagens, gerou debates acerca da veracidade do conteúdo. O filme que, segundo a revista Monet¹⁰, possuía um orçamento baixo (aproximadamente US\$ 60 mil), teve um grande sucesso de bilheteria (cerca de US\$ 248,9 milhões), mudando para sempre o gênero *found footage* e abrindo caminho para seus sucessores.

Outros longas marcantes (que nos inspiraram e serviram de referência), são *REC* (2007) dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza, e *Atividade Paranormal* (2007) dirigido por Oren Peli, ambos originaram franquias cinematográficas de grande alcance internacional. No caso de *REC*, o sucesso resultou em continuações e até mesmo em uma adaptação norte-americana (*Quarentena*, 2008, direção de John Erick Dowdle), enquanto *Atividade Paranormal*

¹⁰<<https://revistamonet.globo.com/filmes/noticia/2024/06/astros-de-a-bruxa-de-blair-um-dos-filmes-mais-lucrati-vos-da-historia-revelam-que-receberam-uma-cesta-de-frutas-quando-bilheteria-chegou-a-100-milhoes-de-dolares.ghtml>>

tornou-se uma das franquias de horror mais lucrativas da década de 2000, reforçando o potencial comercial e narrativo do falso *found footage* dentro da indústria cinematográfica. A história de *Atividade Paranormal* gira em torno de um casal — Micah (Micah Sloat) e Katie (Katie Featherston) — que passa a registrar o cotidiano de sua residência por meio de câmeras de vigilância após Katie relatar ser perseguida por uma entidade sobrenatural desde a infância. Com o avanço da narrativa, os fenômenos paranormais se tornam cada vez mais frequentes e agressivos, revelando uma forte ligação entre a entidade e a protagonista. Essa crescente de eventos culmina em um desfecho marcado pela tensão e pelo horror. O filme espanhol, *REC*, acompanha Ángela Vidal — interpretada por Manuela Velasco —, uma repórter de televisão que está acompanhando uma equipe de bombeiros durante um plantão noturno, ao lado do cinegrafista Pablo. Ao adentrar no prédio, a equipe é surpreendida por uma idosa de comportamento extremamente agressivo atacando moradores, supostamente por alguma infecção, o local é isolado pelas autoridades impedindo a entrada e saída do edifício. À medida que exploram o prédio em busca de respostas, descobrem que os acontecimentos estão ligados a experimentos envolvendo possessão demoníaca e doenças contagiosas. A situação se torna cada vez mais caótica e violenta, culminando em um desfecho aterrorizante registrado pela própria câmera da reportagem.

2.2 ESTÉTICAS DO FOUND FOOTAGE

Como citado anteriormente, o *found footage* utiliza-se da ideia de gravações encontradas, simulando registros documentais, na maioria das vezes relacionados a eventos chocantes, como desaparecimentos, assassinatos ou fenômenos sobrenaturais. Para criar a atmosfera de horror desejada, os diretores fazem escolhas específicas em cada elemento da cena, utilizando recursos como iluminação, enquadramento, efeitos sonoros e movimentação de câmera, buscando aumentar a sensação de realismo e envolver o espectador na narrativa.

Sobre iluminação, uma das mais utilizadas em filmes do gênero é a iluminação em chave baixa, isto é, repleta de sombras e áreas escuras, trazendo essa sensação de incerteza e inquietação do que pode estar escondido no escuro. Essa técnica veio principalmente do expressionismo alemão (Carreiro, Cánepa, 2025), na qual essa atmosfera onírica e repleta de contraste era muito explorada. Podemos citar *O Gabinete do Dr Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1919, Alemanha, direção de Robert Wiene), *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922, Alemanha, direção de F.W. Murnau) e *Metrópolis* (1927, Alemanha, direção de Fritz Lang) como exemplos.

Figura 4 - Cena de “Nosferatu” (1922)



Fonte: Reprodução/Nosferatu (domínio público)¹¹

Figura 5 - Cena de “Metrópolis” (1927)



Fonte: Reprodução/IMDb¹²

Esse contraste entre luz e sombra ajuda a moldar o que de fato o espectador vai absorver na cena, detalhes que o diretor quer ou não que tenham destaque. A escolha da iluminação pode ser facilmente justificada pela própria narrativa, já que muitas dessas histórias acontecem em locais escuros e isolados, como casas abandonadas, florestas e construções em ruínas. No *found footage*, a sensação de medo e aflição se torna ainda maior pois, muitas vezes, a única fonte de luz disponível é uma lanterna, seja acoplada à câmera ou carregada pelos personagens. Com isso, o campo de visão

¹¹ <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2025/01/02/filme-nosferatu-robert-eggers-adaptacao>

¹² https://www.imdb.com/pt/title/tt0017136/mediaindex/?ref_=mv?ref_=mv_sm

do espectador fica restrito ao que a luz consegue iluminar, aumentando a tensão e a expectativa.

Outro método de iluminação utilizado nos filmes de horror é a luz direcional — fica na diagonal ou por trás —, destacando objetos em cena ou personagens, em *Hereditário* (*Hereditary*, 2018) dirigido por Ari Aster, essa iluminação é usada durante a cena do jantar que acaba terminando em discussão, trazendo exatamente o tom dramático, iluminando um lado do rosto enquanto o outro possui sombras.

Figura 6 - Cena de “Hereditário” (2018)



Fonte: IMDb¹³

O uso das cores também é muito importante em qualquer narrativa, em filmes de horror, as cores são utilizadas em sua maioria, como marcações de clima, quando tudo aparenta estar bem — geralmente no início e no fim — as cores quentes são mais usadas, como amarelo e laranja, já as cores frias costumam ser utilizadas no meio, quando a tensão e o perigo estão predominantes na narrativa (Carreiro, Cánepa, 2025). Em filmes de *found footage*, é possível notar que se utilizam da pouca saturação e tons levemente esverdeados ou azulados, simulando filmagens antigas, importante ressaltar que isso pode variar de acordo com o ambiente em que a história se passa.

¹³ https://www.imdb.com/pt/title/tt7784604/?ref_=mv_close

Figura 7 - Cena de “Marcas da Maldição ” (2022)

Fonte: Reprodução | Youtube¹⁴

Falando sobre enquadramento, podemos citar os mais recorrentes dentro do gênero de horror: plano fechado, plano holandês e espaço negativo. O plano fechado (principalmente em *close up*), é usado sobretudo para dar foco em expressões aterrorizadas ou objetos; o plano holandês nada mais é do que a câmera inclinada para os lados, deixando a linha do horizonte torta na imagem, esse plano é utilizado para causar estranheza, confusão e desconforto; já o espaço negativo é uma área “vazia” em volta do assunto em destaque, pode ser usado para dar foco em um acontecimento ou sugerir que algo está fora da visão do personagem, como um perigo iminente, o espectador acaba preenchendo esse espaço com a imaginação.

Figura 8 - Exemplo de espaço negativo em “Violência Gratuita” (2007)

Fonte: filmmakersacademy.com¹⁵

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=GB65KZdsmP8>

¹⁵ <https://www.filmmakersacademy.com/blog-negative-space-film/>

Em um *found footage* o enquadramento subjetivo (basicamente um *point of view*) é muito utilizado junto dos planos sequência, isso porque a ideia é que o próprio personagem está registrando os acontecimentos, esse padrão foi tão utilizado que gerou um novo recurso, a *shaky cam*, quando a gravação fica tremida propositalmente, em especial para simular uma fuga, uma sensação de medo ou pânico, causando uma urgência em quem assiste (Carreiro, Cánepa, 2025). Tudo isso ajuda muito na “veracidade” dos arquivos, essas reações são completamente humanas e plausíveis, principalmente quando a câmera acaba apontando para o chão e para a parede durante alguma movimentação.

O som, por sua vez, é um dos — se não o — elemento mais importante em um filme de terror.

[...] Porque vozes, músicas e efeitos sonoros, pontuados por momentos de silêncio, ajudam a modular o ritmo, conduzindo o público a uma mobilização afetiva em direção às sensações relacionadas ao sentimento do horror. (Carreiro, Cánepa, 2025, pg 97)

É muito comum o uso de sons corporais – respiração, batimentos cardíacos, gemidos – em filmes do gênero, Chion (2008) denomina como som interno ou sons internos-objetivos. Essa técnica corrobora para a imersão do público e cria uma empatia com o personagem, Vivian Sobchack (apud Vieira, 2021) aponta que um filme não é apenas visto e ouvido, mas sentido por todo o corpo, nosso coração acelera, ficamos atentos a qualquer indício de *jumpscare*¹⁶, o estômago embrulha em cenas explícitas demais, tudo isso se encaixa no termo “sujeito cinestésico”. Segundo Vieira (2021, pg 37) “o sujeito cinestésico toca e é tocado pela tela, a partir de uma mediação corporal que faz surgir, a partir dela, a consciência espectral”.

O elemento sonoro mais marcante, o grito, seja de medo, ódio ou dor, possui um papel inegável nas narrativas. O termo *scream queens* (rainhas do grito) surgiu nos primórdios do cinema sonoro (Carreiro, Cánepa, 2025), isso porque muitos filmes possuíam a típica cena da mocinha dando de cara com o monstro e gritando em desespero, algumas das mais consagradas na categoria são Fay Wray em *King Kong* (1933, Estados Unidos, direção de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack), Janet Leigh em *Psicose* (1960) e Jamie Lee Curtis em *Halloween* (1978). O grito demarca a posição de vítima de um personagem, porém não é utilizado apenas nesta função, o grito gutural é um grito mais grave e áspero, focado em uma parte da garganta, majoritariamente usado na construção de personagens monstruosos e

¹⁶ O jumpscare consiste em um susto repentino provocado pela entrada inesperada de um elemento visual ou sonoro, frequentemente reforçado por um som alto e abrupto.

possessões demoníacas (muitas vezes sobrepostas a rugidos de animais selvagens, para ficar bem longe de algo humano), um exemplo dessa prática é o vilão *Leatherface*, do filme *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), na qual foram usados grunhidos de porco para os gritos do personagem (Carreiro, Cánepa, 2025).

Os efeitos sonoros possuem um papel importante quando o assunto é assustar, muitas vezes nem percebemos o que está por vir, uma porta rangendo, passos em um corredor ou o vento passando por uma fresta de janela, tudo isso nos em estado de alerta, e é aí que levamos o *jumpscare*. Falando em *found footage*, os ruídos são muito importantes para a narrativa, isso porque em momentos de desespero não vamos nos preocupar com um microfone batendo ou um vento forte estourando o áudio, como dito anteriormente, esses “erros” que enriquecem a veracidade documental desejada pelos diretores.

O uso de música não é muito comum nos filmes *found footage*. Como a proposta desse subgênero é simular gravações ou arquivos encontrados, a inserção de uma trilha sonora externa poderia comprometer o conceito documental pretendido pela narrativa. Quando presente, a música costuma ser utilizada de forma pontual, geralmente para intensificar momentos específicos de tensão ou susto.

Entre os recursos sonoros mais recorrentes no cinema de horror está o *stinger*, um efeito musical abrupto que acompanha aparições repentinas ou eventos inesperados, potencializando o impacto da cena. Outro elemento frequente são os glissandos, movimentos contínuos entre notas musicais que podem ser ascendentes ou descendentes e que contribuem para a construção de sensações de inquietação, suspense e perigo iminente (Carreiro, Cánepa, 2025). Podemos citar novamente *Psicose* (1960) e sua icônica música do chuveiro como exemplo dessa técnica. Os instrumentos mais utilizados em músicas clássicas do gênero são violino, violoncelo, harpa e piano, muito comum também o uso das cantigas infantis, executadas por corais ou artistas mirins, que misturam a inocência e o sombrio, gerando uma sensação aterrorizante. Esse sentimento causado pelo contraste entre um ambiente de terror e uma música feliz como uma cantiga infantil se relaciona com o que Machado (2000) chama de percepção paradoxal. Isto é, quando no âmbito visual temos uma imagem que traz um sentimento, enquanto no âmbito sonoro a música traz uma sensação contrária, trazendo um aspecto de estranheza e desconforto.

3 A QUARTA PAREDE (E SUA QUEBRA)

O termo quarta parede é um conceito que surgiu, primeiramente, no teatro. Considerando o teatro clássico, encenado em um palco italiano, os atores, quando estão atuando, estão em um ambiente físico com três paredes que formam o cenário (o fundo, a esquerda e a direita). A “quarta parede” seria a parede imaginária que separa os atores do público, ou seja, que separa a realidade do universo na qual aquela história está sendo contada. Mesmo essa parede não existindo no espaço físico, os atores encenam fingindo que ela existe (não olhando ou se dirigindo diretamente para a plateia, por exemplo). (Marques, 2020)

Essa ideia de uma parede imaginária é o que transforma a cena do teatro em algo distante, contida em seu próprio universo, desconsiderando a plateia, que mesmo que esteja presente no mesmo ambiente na qual a peça está acontecendo, não existe para os personagens que estão no palco. Isso auxilia na imersão e suspensão de descrença dos espectadores, que, quando estão envolvidos na história de uma peça de teatro, esquecem que aquilo é apenas uma encenação e passam a aceitar aquela outra realidade como algo verossímil. Por sua vez, no âmbito audiovisual, essa quarta parede é ainda mais forte do que no teatro, assim como cita Xavier:

No cinema, tal aprisionamento ganha mais força, pois o espaço imaginário se projeta na pura superfície (a luz na tela); não há atores no espaço da sala, o que auxilia na produção do efeito de autonomia da ficção. (Xavier, 2003, p 18)

Dessa forma, o ambiente e as condições de uma sala de cinema são muito mais propensos a causar um sentimento de imersão no espectador do que no teatro, que exige uma suspensão de descrença maior por parte do público, que constantemente é lembrado que aquilo é apenas uma encenação. Por exemplo, a composição de um cenário no teatro é significativamente menos complexa do que a do cinema. Porém, alguns cuidados ainda devem ser tomados para que a quarta parede não se rompa e a imersão não se quebre, como dito por Xavier:

Para tanto, foram construídas as regras do cinema clássico que guarda um lugar para o espectador fora do circuito dos olhares que se instala dentro da cena, atento para que a geometria da representação se preserve e a ficção se proteja do real, mantida a separação entre olhar e mundo diegético. (Xavier, 2003, p 18)

Um dos exemplos que Xavier (2003) traz de um cuidado que deve ser tomado no cinema é o ato de um ator olhar para a câmera durante uma cena. Essa simples ação, de acordo com o autor, já causa o rompimento da quarta parede e lembra o espectador de que ele está apenas assistindo a um filme. Dependendo da maneira como o olhar do ator para a câmera for feito, a ação pode parecer um erro de filmagem. Porém, existem formas que algumas produções adotam de propositalmente fazer o ator olhar para a câmera e muitas vezes até conversar diretamente com o público, executando a quebra da quarta parede e produzindo um jeito daquele personagem invadir a realidade, podendo causar diferentes efeitos no público, dependendo de qual estratégia seja tomada.

Por exemplo, temos obras como *Deadpool* (*Deadpool*, Estados Unidos, 2016, direção de Tim Miller), *Fleabag* (*Fleabag*, Inglaterra, 2016, criação de Phoebe Waller-Bridge), *Curtindo a Vida Adoidado* (*Ferris Bueller's Day Off*, Estados Unidos, 1986, direção de John Hughes) e *Otelo* (*Othello*, Estados Unidos, Inglaterra, 1995, direção de Oliver Parker). Nessas obras, a personagem principal está ciente que está presente em um filme, interrompendo o ritmo da narrativa para se dirigir diretamente ao espectador diversas vezes. Este modo de quebrar a quarta parede com um personagem conversando com o público é chamado de *direct address* (Gibbons, Whiteley, 2021), no português, direcionamento direto. Geralmente, é utilizado para causar um efeito de humor ou até uma aproximação do público com a personagem, que passa a ouvir tudo que a personagem pensa sobre alguma ação.

Piccinin e Steindorff (2017) também discutem o conceito de metaficção, criado por William Gass (Pereira, Santos, 2018) que abrange obras de ficção que abordam em sua narrativa discussões sobre a própria produção daquela obra. Hutcheon (1984, apud Pereira, Santos, 2018) chama essas obras de narrativas narcisistas, pois são obras que, dentro do universo ficcional em que são inseridas, falam sobre si mesmas ou sobre o ato de se fazer uma ficção. Em *Deadpool* (2016), temos diversos momentos no qual o personagem principal faz piadas sobre o próprio filme, caçoando dos roteiristas, do diretor e até do próprio ator que o interpreta. Já em *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), na cena pós-crédito, o personagem principal aparece e fala diretamente com o público para eles irem embora, dizendo que o filme já acabou.

Nesses dois casos, a metaficção e a quebra da quarta parede é estabelecida através do direcionamento direto das personagens com os espectadores, mas não necessariamente uma obra precisa utilizar o direcionamento direto para quebrar a quarta parede e se enquadrar como uma metaficção. No seriado *Community* (Estados Unidos, 2009, criado por Dan Harmon), o personagem Abed Nadir é apaixonado por cinema e audiovisual. Durante diversos

momentos da série, Abed faz referências a clichês de séries e analisa situações que acontecem com ele e o grupo como se eles estivessem dentro de um seriado. No episódio “*Cooperative Calligraphy*”, a narrativa começa com todos os personagens do grupo principal juntos em uma sala de estudos quando uma personagem perde uma caneta. O grupo então combina que só vai sair dali quando encontrarem quem pegou essa caneta. Durante todo o episódio, Abed fica irritado por eles estarem supostamente presos em um “episódio de garrafa” (um episódio de baixo orçamento de uma série, no qual toda a narrativa acontece em um único cenário e somente com o elenco principal). O personagem de Abed em nenhum momento se direciona para a câmera e quebra a quarta parede diretamente, mas mesmo assim ele brinca com o fato de estar em uma ficção, e isso já é o suficiente para a quarta parede ser rompida e o público lembrar que está vendo uma série.

Em ambos os casos apresentados, a quebra da quarta parede é atingida através do rompimento da diegese do universo ficcional, ou seja, os personagens que quebram a quarta parede dessas formas ganham ciência de que estão em uma obra fictícia. Porém, tendo em mente que a quarta parede é a barreira invisível que divide o mundo real do mundo imaginário, podemos argumentar que é possível haver o rompimento da quarta parede sem quebrar a diegese. Essa possibilidade será discutida no próximo subcapítulo, no qual exploraremos as relações do gênero de falso documentário com a quebra da quarta parede.

3.1 A QUARTA PAREDE NO FOUND FOOTAGE

Imaginemos uma obra audiovisual que contém personagens que falam diretamente com o público e possuem ciência de que estão sendo filmados. Porém, diferentemente de como vemos em *Deadpool* e *Fleabag*, nesse caso, a câmera é um objeto diegético. Ou seja, ela faz parte do universo da narrativa. Neste caso, não é apenas um ou dois personagens que quebram a quarta parede e percebem a câmera, mas sim todos os personagens, já que a câmera está presente na *mise-en-scène*. Esse tipo de obra é chamado de *mockumentary*, ou falso documentário (Nichols, 2010), e consiste em uma narrativa ficcional que simula uma obra documental. Essa simulação é feita por meio de técnicas cinematográficas e da própria quebra da quarta parede produzida pelos personagens.

É interessante analisar que, quando a quarta parede é quebrada em uma obra na qual a câmera é um objeto não-diegético, o efeito que isso causa nos espectadores é geralmente de quebrar a imersão causada pelo cinema e lembrá-los que o que eles estão assistindo é apenas um filme. Já no falso documentário e principalmente no *found footage*, no qual a câmera é um

objeto diegético, o efeito é justamente o contrário. Aquela narrativa que antes era distante e irreal, agora parece mais próxima do público. Em outros gêneros cinematográficos além do terror, comédias como *The Office* (2005), *Modern Family* (*Modern Family*, Estados Unidos, 2009, criação de Christopher Lloyd e Steven Levitan) e a já citada *This Is Spinal Tap* (1984) utilizam-se da linguagem do falso documentário com a intenção de causar humor e vergonha alheia no público, que se sentem mais próximos daquela realidade na qual aqueles personagens estão fazendo aquelas ações absurdas.

Quando levamos esse conceito para o universo do terror com o *found footage*, o efeito que essa quebra da quarta parede causa nos espectadores não é o de lembrar que aquilo é apenas um filme, mas o de passar a se questionar se aquilo pode ser realidade ou não. Obviamente, quando entramos em uma sala de cinema para ver um filme, nós já estamos conscientes de que aquilo é apenas uma ficção. Porém, ao assistir a uma obra cinematográfica, principalmente em um ambiente propício para isso, como em uma sala de cinema, com as luzes apagadas e sem distrações, conseguimos ficar imersos na narrativa. “Um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade” (Bernardet, 1980, p 12, apud Fialho, Júnior, 2017, p. 10). Por mais que tenhamos ciência de que o que estamos assistindo é apenas um filme, o fato de ele ser apresentado como uma história real e gravado como um documentário, que é uma representação da realidade, nos faz questionar a ficcionalidade da obra. Podendo intensificar o sentimento de medo, horror e desconforto que temos ao assistir um filme de terror, pois estamos assistindo algo que parece real. Considerando todas essas formas de se quebrar a quarta parede dentro do cinema, Cirino (2013) traz um questionamento:

Ora, se percebemos a quebra da quarta parede como uma percepção mútua entre ator e público, devemos ter em mente que ao encarar a câmera, um ator de cinema não percebe o público e, por sua vez, o público não percebe o ator. Existe uma simulação de percepção, uma falsa interação que permanece no campo virtual, algo muito diferente da experiência de quebra da quarta parede existente no teatro. (Cirino, 2013, p 11)

Percebemos que, mesmo tendo uma quebra da quarta parede com os personagens falando diretamente com o espectador, olhando para a câmera ou apenas tendo noção de que estão em um filme, a ruptura da quarta parede não é feita de forma completa. Isto é, mesmo que o personagem interaja com o espectador, o espectador não consegue interagir com os

personagens de volta, se mantendo um ser passivo. Cirino (2013, p 15) chama isso de quarta parede transparente, quando a parede é quebrada de dentro do universo filmico para fora.

Comparando com o teatro, o autor problematiza a quarta parede a partir do Teatro Épico e do Teatro do Oprimido. O Teatro Épico, tendo como principal expoente o alemão Berthold Brecht, era constituído de narradores que também atuavam como personagens e se dirigiam ao público em diversos momentos da peça, parecido com o que temos no cinema com o direcionamento direto. Já no Teatro do Oprimido, criado por Augusto Boal, os espectadores são tratados como seres ativos na peça, que podem interferir na cena e mudar o rumo da história.

Em Brecht temos no espectador um indivíduo que é chamado à ação enquanto ele mesmo, cidadão, plateia; em Boal temos outro indivíduo que veste um personagem e entra através da quarta parede, ajudando a compor a narrativa. Poderíamos afirmar que Brecht quebra a quarta parede de dentro para fora e que Boal o faz de fora para dentro? (Cirino, 2013, p 13)

Portanto, temos de um lado uma forma narrativa teatral que quebra a quarta parede de dentro para fora, assim como temos em filmes como *Deadpool* e *Curtindo a Vida Adoidado*, ou podemos apenas dizer que a quarta parede não é quebrada, mas se torna transparente, seguindo o conceito citado por Cirino. Por outro lado, temos um gênero teatral que quebra a quarta parede de fora para dentro, permitindo que os próprios espectadores interajam e mudem o rumo da cena, deixando de ser seres passivos e se tornando seres ativos na narrativa.

No teatro, isso é possível pois temos uma cena que, mesmo que tenha sido previamente ensaiada, não foi encenada para o público ainda. Portanto, podem ocorrer mudanças ao decorrer da peça dependendo de como a plateia reage e interage com a cena. Obviamente, isso não é possível da mesma forma no cinema, pois os atores não estão no mesmo ambiente que o público e o filme já foi previamente gravado e editado antes de ser exibido. Ou seja, aquilo que faz com que o cinema se torne um meio de comunicação mais imersivo do que o teatro, também é o que o impede de conceder a forma de quebra de quarta parede mais rica: aquela na qual o personagem fictício interage com o espectador, mas o contrário também acontece.

A passividade do espectador é algo que, dentro do cinema, considerando apenas a visualização do filme e não pensando em métodos de consumo transmídia, é impossível de deixar de existir. Pois o público não consegue participar e alterar o rumo de uma história que já foi previamente gravada. Porém, podemos tentar chegar perto do que Cirino (2013, p 15) chama de quebra de quarta parede de fora para dentro, quando consideramos filmes que

colocam quem está assistindo como um personagem dentro da história, mesmo que ele não perca sua passividade.

No longa-metragem taiwanês *Marcas da Maldição* (2022), dirigido por Kevin Ko, acompanhamos Li Ronan, uma mulher que possui uma filha chamada Dodo. Dodo é perturbada por uma maldição que a deixa muito doente, causando ferimentos e sintomas em todo o seu corpo que são impossíveis de remover. No começo do filme, que é todo gravado em formato de *found footage*, Li Ronan, falando diretamente com o espectador, conta que está gravando aqueles vídeos como um diário digital e uma forma de procurar ajuda, para que outras pessoas consigam ajudá-la a conhecer mais sobre a maldição e encontrar alguma forma de acabar com ela.

A partir disso, durante o filme, vamos conhecendo mais sobre a maldição e como ela atingiu a família. O *plot twist*¹⁷ acontece quando, no final, Li Ronan novamente se dirige aos espectadores, revelando que, na verdade, o que ela falou no começo do filme é mentira, que ela descobriu que a maldição não tem cura e que a única forma de salvar a sua filha é espalhando a maldição para o máximo de pessoas que ela conseguir, fazendo a maldição “diluir” e os efeitos dela se tornarem menos fortes. O jeito de espalhar a maldição é mostrando o rosto de uma estátua que aparece durante o filme com o rosto coberto e mostrando o símbolo dessa entidade. Ambos são mostrados para o público perto do final. Na última cena, vemos Dodo vivendo uma vida saudável e feliz, implicando que a maldição foi espalhada para todos que assistiram ao filme.

Vejamos, no caso dessa obra, podemos argumentar que temos aqui uma quebra de quarta parede diferente da quebra de dentro para fora. Aqui, os espectadores fazem parte do universo do filme e são essenciais para que a narrativa tenha o desfecho que tem. Em um filme como *Deadpool*, por exemplo, o personagem se comunica com o espectador, mas ele é ciente de que o público com quem ele está conversando faz parte de outro universo diferente do dele. No caso de *Marcas da Maldição*, não é isso que acontece. A personagem conversa diretamente com o público em diversos momentos e tem ciência de que tem alguém que vai assistir aquilo que ela está gravando, mas aqui, ela conversa com o público não só considerando que eles fazem parte do mesmo universo que ela (que é algo que acontece pela câmera ser um objeto diegético) mas também inclui o público como ponto chave na história. Sendo assim, temos uma quebra de quarta parede de fora para dentro, mesmo o espectador não perdendo a sua passividade.

¹⁷ Reviravolta de uma narrativa.

3.2 METALINGUAGEM

A metalinguagem é definida como uma função da linguagem que tem como propósito evidenciar o próprio código no qual a mensagem é enviada. Basicamente, é a capacidade de uma linguagem de falar sobre si mesma, ou “falar sobre falar”, como define Fialho e Pernisa Júnior (2017). Temos como exemplo o longa-metragem norte-americano *Adaptação* (2002), dirigido por Spike Jonze e com roteiro de Charlie Kaufman. O filme é uma adaptação do livro *O Ladrão de Orquídeas*, de Susan Orlean. Kaufman foi contratado para escrever o roteiro do longa, mas conta que, durante a escrita, teve muita dificuldade em adaptar a história do livro para o cinema. Ao enfrentar esse impasse, ele decidiu transformar o roteiro do filme na história do processo de criação do próprio roteirista, que é o personagem principal do longa. Ou seja, toda narrativa do filme é construída no processo de criação do próprio filme. Ao fazer isso, a obra tem como sua mensagem a discussão da própria obra e dos meios e processos que foram realizados para que a obra fosse feita. Nesse caso, temos a linguagem – o filme – falando sobre ela mesma, uma metalinguagem.

A metalinguagem pode aparecer de diversas formas e em meios de comunicação diferentes. Quando o artista surrealista belga René Magritte coloca em sua obra um desenho de um cachimbo com o escrito embaixo “*Ceci n'est pas une pipe.*” (traduzindo para “Isto não é um cachimbo”) ele convoca uma discussão sobre a representação da realidade através de uma pintura, nos dizendo que uma representação de um cachimbo (no caso, um desenho de um cachimbo) não é de fato um cachimbo. Desta forma, ele provoca um debate acerca do próprio meio no qual este debate foi convocado: a pintura.

Figura 9 - Pintura “A Traição da Imagem” de René Magritte



Fonte: Wikipédia¹⁸

No cinema, diversas obras já utilizaram a metalinguagem como recurso narrativo. Como o famoso filme *Cantando na Chuva* (*Singin' in the Rain*, Estados Unidos, 1952, direção de Gene Kelly e Stanley Donen), que apesar de ser uma obra ficcional, conta uma história que se passa durante a transição do cinema mudo para o cinema falado, satirizando a diferença entre as duas linguagens e as dificuldades que essa troca causou na indústria cinematográfica na época. No âmbito do terror, podemos citar o filme *Pânico* (*Scream*, Estados Unidos, 1996, direção de Wes Craven), que ganhou muita notoriedade na época em que foi lançado por utilizar o subgênero *slasher*, que conta sempre com os mesmos clichês e estruturas narrativas, e criar um filme que brinca e satiriza esses clichês.

Uma outra forma de metalinguagem que acontece no cinema é quando o filme revela para o espectador a própria estrutura (Steindorff, 2015). Como exemplo, o autor cita o filme *Kid Auto Races at Venice* (Estados Unidos, 1914, direção de Henry Lehrman), no qual, em uma cena, o personagem de Charlie Chaplin fica entrando a todo momento no enquadramento da câmera, que no caso, está gravando a cena em um caráter documental, enquanto o operador da câmera tenta não filmar Chaplin. Neste caso, percebemos que a câmera não é apenas um instrumento para captar o filme, no qual ela não é percebida pelos personagens. Aqui, a câmera faz parte da cena, os personagens percebem a presença dela e interagem com ela. Neste ato, o diretor está pegando um objeto que só existe quando temos consciência de que aquilo é um filme e o colocando dentro do universo ficcional daquela obra. Desta forma, os personagens presentes na narrativa, que normalmente não percebem que aquilo está sendo

¹⁸ <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b9/MagrittePipe.jpg>

filmado, agora possuem essa consciência, fazendo assim aquele filme, de certa forma, dialogar com o próprio fato de ele ser um filme. Isso é o que também acontece em filmes *found footage*. Durante a maioria dos filmes, os personagens estão conscientes de que estão sendo gravados e reagem a esse fato o tempo todo. Temos diversos exemplos: em *REC* (2007), a personagem principal interage com seu operador de câmera diversas vezes, perguntando se o enquadramento está bom, se ele conseguiu captar alguma imagem etc. Ao mesmo tempo, outros personagens, como um dos seguranças do prédio, questionam o porquê daquilo estar sendo filmado e inclusive pedem para que eles interrompam a gravação.

Anteriormente, citamos o conceito de metaficção, denominado por Linda Hutcheon (1984, apud Pereira, Santos, 2018) como ficções narcisistas. Kobs (2006, p. 2) também explica metaficção como “ficção sobre ficção, ou, ainda, como um tipo de ficção que prima pelo desvendamento do processo narrativo”. Se metalinguagem é a capacidade da linguagem de falar sobre si mesma, no caso de uma metaficção, temos a ficção abordando o próprio fato de ser uma ficção. Isso inclui obras como *Deadpool* (2016) e *Community* (2009), que já foram citadas, na qual os personagens têm ciência de estarem em uma ficção e brincam com isso. Mas também inclui obras nas quais o processo de se criar uma ficção é incluído na narrativa. “Tudo o que era ligado ao contexto extraliterário, como o autor e a própria criação artística, é transferido para o universo ficcional, rompendo-se, portanto, com determinadas ‘convenções’” (Kobs, 2006, p. 3). Nesse sentido, a autora discute especificamente sobre a junção do papel do autor e do narrador no contexto de uma obra literária. Ou seja, quando o autor, um conceito que existe apenas fora da realidade ficcional, de repente é colocado dentro da narrativa, geralmente como um personagem-narrador. Isso acontece em obras como *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), clássico da literatura brasileira, escrito por Machado de Assis. O livro é escrito com a ideia de ser uma autobiografia do personagem Brás Cubas, que atua como narrador da história e, conseqüentemente, também atua no papel de autor.

Essa mescla das duas funções em uma só acaba influenciando na percepção de realidade do leitor. A partir do momento que o autor estabelece uma personagem dentro da narrativa que é denominada como autor daquela obra, a identidade real do autor desaparece (Kobs, 2006).

Nas narrativas metaficcionais, como em um jogo de espelhos, o autor produz o texto e, ao mesmo tempo, é produzido por ele e é

justamente o fato de ele ser produzido ou criado pelo texto que amplia a inter-relação entre realidade e ficção (Kobs, 2006, p. 4)

Nesse contexto, quando temos um personagem narrador-autor, o universo fictício da obra ficcional fica mais próxima do leitor. Se denominamos a quarta parede como aquilo que separa a realidade do universo ficcional, então podemos dizer que temos um rompimento da quarta parede quando isso acontece. É exatamente isso que ocorre no livro *Suicidas (2012)*, de Raphael Montes. Nesse caso, a instauração de um narrador-autor na narrativa é feita no final. O personagem que narra a história durante todo o livro é revelado também ser o autor. Essa reviravolta acaba causando o choque no leitor justamente por aproximar aquela história criminal contada da realidade, podendo até gerar um questionamento se aquilo é real ou não.

Tal subterfúgio cria, em alguns leitores, considerados por Umberto Eco “leitores ingênuos”, a sensação de que o narrador-autor existe de fato. Sendo assim, por associação, esses leitores encaram também a ficção como realidade. (Kobs, 2006, p. 3)

Saindo da literatura e entrando no cinema, a estética *found footage* conta, na maioria das vezes, com a presença desse conceito do personagem narrador-autor. No filme *Creep* (Estados Unidos, 2012, direção de Patrick Brice), o protagonista, Aaron, é contratado por um homem chamado Josef para uma gravação em uma casa de sua família, porém, ao decorrer da narrativa, Aaron vai descobrindo as verdadeiras intenções de Josef, que tem o objetivo de brincar com o psicológico do cinegrafista. Depois que Aaron consegue fugir e voltar para a sua casa, ele começa a receber encomendas e mensagens macabras de Josef pelo correio, a partir daí, Aaron resolve gravar todas as vezes que Josef entra em contato com ele e comentar sobre isso com o espectador de suas filmagens, exercendo assim uma função de narrador-autor, mesmo que, no caso de uma produção audiovisual, a história não seja narrada e sim exibida. Mas, nessa situação, o personagem de Aaron é colocado como autor daquele material, efetuando as filmagens e conversando com o espectador sobre as situações que estão acontecendo com ele, trazendo aquela ficção mais próxima do público. Aqui também, os denominados “leitores ingênuos” por Umberto Eco poderão acreditar na narrativa como se ela fosse uma história real.

Para intensificar ainda mais essa crença na realidade, Eco (1994, apud Steindorff, 2015) divide as narrativas em dois grupos distintos: as narrativas naturais e as narrativas

artificiais. As narrativas artificiais seriam narrativas que se enquadram em gêneros e formatos que geralmente são ficcionais, como um romance ou um conto. Enquanto isso, as narrativas naturais possuem um narrador que relata acontecimentos que ele afirma (mesmo que seja mentira) ter acontecido na realidade, essas narrativas são veiculadas em meios nos quais geralmente vemos histórias reais, como um jornal, por exemplo. Para podermos descobrir se uma narrativa é natural ou artificial, utilizamos do que Eco (1994, apud Steindorff, 2015) chama de elementos paratextuais, ou seja, elementos externos que estão além do que está presente no conteúdo do texto. O próprio meio em que a narrativa é veiculada é um elemento paratextual, uma vez que, ao abrirmos um jornal, a não ser que seja dito o contrário, esperamos que todas as informações contidas em uma notícia sejam verdadeiras. Assim como esperamos que qualquer história contada através de um livro de fantasia seja ficcional.

Porém, Eco (1994, apud Steindorff, 2015) também discorre sobre como, muitas vezes, as narrativas naturais e artificiais se entrelaçam, podendo uma invadir o espaço da outra e vice-versa. A partir disso, pode-se ter histórias fictícias, por exemplo, mas que seus elementos paratextuais nos fazem chegar a conclusão de que aquela história é uma narrativa natural. O caso de *A Guerra dos Mundos* (1938) evidencia bem isso. Temos uma história fictícia e fantasiosa envolvendo a invasão de alienígenas no Planeta Terra e, mesmo assim, diversas pessoas acreditaram naquela narrativa e ficaram assustadas. Podemos afirmar que grande parte dessa reação do público vem do fato da história ter sido transmitida no que supostamente era um jornal noticioso, um elemento paratextual que indica que qualquer história contada através deste formato seria uma história verdadeira.

Um exemplo mais recente de uma história fictícia veiculada em um meio de comunicação de narrativas naturais é a história *The Sun Vanished* (2018). Nessa narrativa imersiva, contada através de um perfil na rede social X (antigo Twitter), a história é contada através de tweets e vídeos de uma pessoa que afirma que o sol desapareceu. Nesse caso, também trata-se de uma história sobrenatural com uma premissa absurda como o sol ter desaparecido, e mesmo assim, por estar veiculada em uma rede social na qual é muito mais comum vermos histórias verdadeiras do que fictícias, muitas pessoas acreditaram ou começaram a questionar o autor dos posts se aquilo é verdade.

Vemos que esse caso, no qual os elementos paratextuais de uma obra indicam que ela é realidade mesmo ela sendo ficcional, é o mesmo fenômeno que acontece nos *found footages* e falsos documentários. Temos uma obra que, mesmo com seu caráter ficcional, é produzida com o intuito de simular um formato audiovisual no qual normalmente são normalmente veiculadas histórias verdadeiras. Seja no caso de *Bruxa de Blair* (1999), *Assim na Terra Como*

no *Inferno* (2014) ou *O Segredo do Lago Mungo* (2008), no qual as filmagens simulam um documentário, *REC* (2007) e *Entrevista com o Demônio* (2023), no qual as filmagens simulam um programa jornalístico, ou *Atividade Paranormal* (2007) e *Marcas da Maldição* (2022), no qual as filmagens simulam gravações caseiras, em todos esses casos temos obras que utilizam de uma narrativa natural para contar uma história fictícia. Fazendo assim, a linha entre a realidade e a ficção fica mais tênue.

3.2 TRANSMIDIALIDADE E REALIDADE ALTERNATIVA

A campanha de marketing produzida pelo filme *Bruxa de Blair* (1999) foi um fator decisivo no sucesso que o filme teve durante o seu lançamento. Para a divulgação do filme, que era um projeto com um escopo pequeno, se comparado a grandes produções hollywoodianas, os diretores apostaram em uma campanha de marketing baseada no mistério e suspense que faz parte da narrativa do filme. Nos primeiros segundos de filme, já somos apresentados à narrativa com a seguinte frase: “Em Outubro de 1994, três estudantes de cinema desapareceram nas florestas perto de Burkittsville, Maryland enquanto gravavam um documentário. Um ano depois, as suas gravações foram encontradas” (*Bruxa de Blair*, 1999). Desde o começo do longa, o espectador é introduzido a ele com a informação de que aquilo que vamos ver é algo verídico, já aproximando a narrativa da obra da realidade. Porém, isso não foi algo que foi feito exclusivamente no filme. Na verdade, os diretores já estavam contando a história do longa desde antes de ele ser lançado, colocando os fatos como verdadeiros, utilizando-se do marketing viral e da transmidialidade.

Segundo Jenkins (2003, p 392), narrativas transmídia são “histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo“. O uso de narrativas transmídias é muito comum em grandes franquias que são famosas mundialmente, como *Star Wars* ou as histórias de super-heróis da *Marvel* e *DC Comics*. Nesses três exemplos, temos obras que englobam um universo fictício e fantasioso imenso, com centenas de personagens com histórias diferentes. Todas as três franquias se originaram de produtos que vinham de uma mídia específica: o cinema, no caso de *Star Wars*, e as histórias em quadrinhos, no caso da *Marvel* e *DC Comics*. Porém, tais franquias cresceram e se tornaram marcas grandiosas, contando com produtos e obras que não saíram da mídia em que originaram e se aventuraram em outras mídias, como séries de TV, desenhos animados, livros e jogos eletrônicos. Essas obras advindas de diferentes mídias podem ou não conter os personagens e locações originais, mas todas estão presentes no

mesmo universo ou em universos alternativos daquela franquia, ampliando e complexificando a história daquele mundo.

No caso de *Bruxa de Blair* (1999), a narrativa transmídia foi alcançada através da campanha de marketing do filme. Antes mesmo do lançamento do longa nos cinemas, os diretores produziram um site que continham informações sobre a suposta lenda da Bruxa de Blair e dos estudantes desaparecidos. Junto com o site, também foram produzidos cartazes que continham fotos dos estudantes desaparecidos e com orientações para que, caso alguém tivesse informações sobre o paradeiro deles, entrasse em contato com a polícia.

Figura x - Cartaz de desaparecidos de *Bruxa de Blair*



Fonte: Google Imagens

O diferencial dessa estratégia de marketing é que em nenhum momento ela se revela como uma propaganda para um filme. Na realidade, assim como no filme, o site também abria com a mesma frase que colocava aqueles acontecimentos dentro da nossa realidade. Esse fato, por si só, já deixa a propaganda do longa muito mais atrativa para o público, “Nós vivemos em um mundo onde consumidores ativamente resistem ao marketing. A ideia é criar um ambiente onde consumidores vão vender entre si mesmos” (Godin, 2001, p. 14, apud Carneiro, 2017, p. 109). Além disso, retomando os conceitos de narrativas artificiais e narrativas naturais de Eco (1994, apud Steindorff, 2015), este é um outro exemplo de uma história de ficção que se apropriou de elementos paratextuais de uma narrativa natural, apresentando ao público uma história de ficção através de meios de comunicação que, normalmente, são utilizados como transmissores de notícias. Portanto, adotando essa

estratégia de marketing, o efeito da aproximação da ficção com a realidade que já é atingido pelo filme no formato *found footage* foi ampliado, englobando também outras mídias.

Essa estratégia aplicada pelos produtores do filme é um exemplo de marketing viral, “um termo corrente que consiste em inserir nas redes sociais o nome de uma marca ou serviço – o termo faz referência ao modo que uma epidemia se propaga.” (Andrade, 2006, p. 46). Nesse caso, a marca do filme foi inserida na internet, em uma época que as redes sociais que conhecemos hoje em dia ainda não existiam, porém, fóruns e sites de discussões eram amplamente utilizados por internautas, no qual eles divulgavam e debatiam a veracidade das informações que eram contadas nos pôsteres e no site de *Bruxa de Blair* (1999).

Barbosa (2008) defende a estratégia de marketing feita em *Bruxa de Blair* (1999) como um dos primeiros esboços do que, posteriormente, iria se tornar um ARG (*Alternated Reality Game*), ou jogo de realidade alternativa, em português, e caracteriza um jogo composto de mistérios e enigmas que são escondidos em diversos meios diferentes, podendo ser encontrados, normalmente, em mídias difundidas na internet, como vídeos, imagens, sites, arquivos de áudio, posts em redes sociais, etc. Também é possível, mesmo que menos comum, encontrar partes de um ARG em meios de comunicação não virtuais, como em jornais, livros, cartazes, pôsteres e propagandas. Esses enigmas e *puzzles* que fazem parte do ARG, geralmente são criados a partir de um universo ficcional, englobando conceitos, temáticas, personagens e acontecimentos deste universo dentro das mídias do ARG e, no decorrer do jogo, à medida que os jogadores vão resolvendo os mistérios e avançando no jogo, eles vão descobrindo mais sobre a narrativa que aquele ARG conta. Portanto, o ARG é, em sua definição, uma narrativa transmídia.

De acordo com Barbosa (2008) o primeiro ARG de verdade foi feito em 2001, na campanha promocional do filme *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), dirigido por Steven Spielberg. O jogo começava a partir dos créditos do filme, no qual o nome Jeanine Salla era creditado como “terapeuta de máquinas sensíveis”. Seguindo outras pistas, como um número de telefone escondido no trailer e um pôster do filme com um código secreto que levam a esse nome. Ao pesquisar o nome de Jeanine Salla no Google, era possível encontrar informações sobre a Dra. Salla. A partir dessas informações, outros enigmas iriam aparecendo (Barbosa, 2008), ampliando o universo já apresentado no filme com uma narrativa extra.

Depois desse caso, diversos outros ARGs foram aparecendo na internet. Produções como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), *Cloverfield* (2008) e *Lost* (2004) são outros exemplos de ARGs produzidos como campanhas de marketing para produções audiovisuais. Porém, a utilização de ARGs não se limita apenas ao cinema, também temos exemplos

utilizados na divulgação de jogos eletrônicos, como a campanha *I Love Bees*, feita para divulgar o jogo *Halo 2* (2004), assim como exemplos na indústria musical, como o ARG criado pela banda britânica *Bring Me The Horizon* para o seu álbum *Post Human: Nex Gen* (2024). Além disso, a linguagem do ARG foi tão difundida e popularizada em certos nichos da internet que, posteriormente, muitos jogos de realidade alternativa foram criados sem fazer parte de alguma campanha publicitária, se tornando um produto independente. Sites e jogos como *NotPron* (2004) e *Do Not Believe His Lies* (2014) ficaram extremamente famosos entre internautas que buscavam o sentimento de se organizar em comunidades e resolver mistérios em conjunto, mesmo que não englobam um universo ficcional famoso de alguma outra mídia.

“Nos ARGs, os personagens são os próprios jogadores e a trama acontece em um universo ficcional, que usa o mundo real como pano de fundo para o processo.” (Andrade, 2006, p. 3). No caso de *Bruxa de Blair* (1999), os mistérios são apresentados aos internautas através do site, no qual eles podem debater e criar teorias sobre a narrativa. Porém, nesse caso, não existe uma progressão linear de enigmas que o jogador deve resolver para avançar na história, portanto, por mais que o elemento da realidade alternativa esteja presente, não podemos caracterizar o que foi feito em *Bruxa de Blair* exatamente como um ARG, mesmo muitos internautas o considerando. No entanto, o que nos importa é justamente a junção do real com a ficção que acontece dentro dos jogos de realidade alternativa, pois é esse conceito que dialoga com a quebra da quarta parede que estamos explorando neste trabalho. Assim como na produção *The Sun Vanished* (2018), o fato da narrativa ser contada através de um meio de comunicação no qual geralmente vemos notícias e relatos factuais é o elemento principal que faz aquela história ter o seu caráter imersivo intensificado, fazendo com que os consumidores daquele produto tenham a percepção de que a ficção apresentada nele esteja mais próxima da realidade, incluindo a narrativa contada no filme dentro do mundo real. Cirino (2013) defende que o ARG seja talvez a única forma que podemos obter a total ruptura da quarta parede no cinema, ou seja, a quebra da quarta parede de fora para dentro. Quando pensamos em um ARG, obtemos um ambiente no qual o espectador deixa de ser um ser passivo, e isso ocorre mesmo sem a presença de um jogo de enigmas em que o jogador vai progredindo. pois, com a internet, temos a quebra do esquema fixo de comunicação, no qual temos um emissor e um receptor, e a implantação de uma rede na qual todos os lados podem exercer ambas as funções (Barbosa, 2008). Um internauta que acompanha o perfil no qual a história de *The Sun Vanished* (2018) é contada, por exemplo, pode interagir com o contador da história a qualquer momento, que por sua vez, também pode interagir e responder o internauta, criando uma narrativa parecida com a do Teatro do Oprimido, que Cirino (2013)

cita, na qual certos pontos da história podem ser omitidos, revelados, mantidos ou alterados de acordo com a interação do autor e do internauta.

4 LUSTRATIO: PROCESSOS CRIATIVOS NA PRODUÇÃO DO CURTA-METRAGEM

Horror é um gênero que agrada ambos os autores, então a vontade de produzir um filme desse gênero vem de muito tempo antes do começo do projeto. Em diversos momentos da graduação tentamos sugerir trabalhos práticos de terror mas, como os grupos para fazer esses trabalhos sempre eram muito grandes, a maioria votava por uma ideia diferente. Decidimos então, aproveitar a oportunidade do TCC, no qual temos um grupo menor e, conseqüentemente, mais liberdade para trabalhar nossas ideias. Mais ou menos um ano antes dos autores começarem a disciplina de TCC, no meio do ano de 2024, tivemos o primeiro pensamento que originou o filme após Gabriela, uma das autoras, adquirir uma Handycam. A ideia de fazer um filme *found footage* apareceu de forma repentina em uma conversa, e decidimos que seria uma boa ideia para aproveitar em um futuro Trabalho de Conclusão de Curso.

4.1 CONCEPÇÃO E SURGIMENTO DA IDEIA

A ideia de fazer um curta-metragem de *found footage* como TCC foi guardada até alguns meses antes de começarmos a disciplina de TCC I na faculdade. Nós tínhamos a vontade de fazer um filme com essa estética mas não tínhamos nenhum roteiro e muito menos uma história definida que gostaríamos de contar. Isso mudou após Luís, o outro diretor, ouvir através de uma amiga a história do livro *Suicidas* (2012), de Raphael Montes. O livro, também de terror, conta uma história sobre alguns jovens que participam de um jogo de roleta russa, no qual todos aparentemente morrem no final. O *plot twist*, como já explicado, acontece quando o leitor descobre que o idealizador de todo o jogo e o culpado pelas mortes é na verdade o próprio escritor do livro, que participou do jogo, supostamente morreu e depois de desaparecer mudou o próprio nome para Raphael Montes.

Depois de ouvir essa história, Luís se interessou na ideia de fazer um curta com esse mesmo conceito, na qual o vilão da história é o próprio produtor dela. Algumas semanas depois, após acordar de um sonho, conceituou-se a primeira ideia do que viria a se tornar Lustratio: um curta-metragem em *found footage* que se passaria como um produto documental, mas que na verdade, fazia parte de um ritual no qual todos que assistissem a ele iriam ser possuídos. Criando assim, uma ideia que trabalha o *found footage*, e explora ao

máximo os elementos de metalinguagem e quebra da quarta parede que compõem o subgênero.

Algum tempo depois, os outros detalhes em relação a concepção da história foram pensados. Pensando na ideia do ritual, o primeiro passo era definir o que seria esse ritual, para o que ou quem ele seria feito e qual o objetivo ao fazer ele. Foi pensado na possibilidade de se criar um demônio fictício e original que faria o papel da entidade que receberia o ritual, assim como foi feito no filme *A Entidade* (2012), no qual o vilão, o demônio *Bughuul*, foi idealizado para o longa, porém, utilizando como base uma *backstory*¹⁹ que conta que a entidade era cultuada em uma cultura antiga, no caso, na antiga Babilônia, trazendo assim, um tom de algo mais realista para o personagem. Contudo, decidimos seguir com uma ideia mais parecida com o filme *Hereditário* (2018), no qual é utilizado como vilão uma entidade chamada *Paimon*, um demônio que já é conhecido dentro da demonologia. Para a escolha de qual entidade utilizar, foi feita uma pesquisa no site *Daemons*²⁰, um site que funciona como uma enciclopédia baseada no grimório *Ars Goetia*²¹, no qual são citados 72 demônios, além de informações sobre seus poderes, motivos de serem invocados, símbolos, aparência, etc. *Paimon*, a entidade do filme *Hereditário* (2018), também foi retirada desse mesmo livro.

Após uma leitura, foi escolhido como antagonista do filme o demônio de número 71, chamado *Dantalion*. A sua escolha foi feita principalmente por conta dos poderes que essa entidade possui que são descritos no livro, mais especificamente, o poder de alterar os pensamentos e sentimentos humanos, algo que será mais explorado nos capítulos posteriores. O número de *Dantalion* no livro também foi utilizado como o primeiro nome provisório do filme, que se chamaria “71”. Depois, baseado na primeira ideia que tivemos, o ritual em si, por sua vez, seria executado através de três sacrifícios. Durante o filme nós vemos esses sacrifícios sendo feitos e, nos momentos finais, sobram apenas dois personagens, sendo um deles o autor do ritual. A ideia então, é utilizar essa cena final para explorar ao máximo a quebra da quarta parede, que era um ponto principal do filme, fazendo com que os efeitos descritos pelo autor do ritual como sintomas que a outra personagem iria sentir fossem criados na tela e no áudio, dando a entender que os espectadores também estariam sofrendo os efeitos do ritual. Com isso, criamos algo parecido com o que foi feito em *Marcas da Maldição* (2022), apresentado anteriormente neste trabalho, fazendo o público entrar dentro do universo fílmico como personagens da história, quebrando a quarta parede de fora para dentro.

¹⁹ História de origem de uma personagem.

²⁰ <https://daemons.com.br>

²¹ Livro de demonologia escrito no séc XVII que descreve 72 demônios e o processo de como invocá-los.

A partir da escolha da entidade, partimos para outros detalhes da história. A ideia de fazer um filme que explorasse essa linguagem metalinguística veio desde a concepção inicial, no qual queríamos que o personagem antagonista se revelasse como criador do próprio filme. Portanto, definimos também que o filme se passaria como as filmagens encontradas da gravação de um outro curta-metragem de terror, incluindo as gravações brutas nas quais os personagens estão atuando e também as gravações do making of, feitas com a *handycam*. O filme que os personagens estão produzindo não é tão explorado dentro do nosso curta, mas foi pensado em uma breve sinopse do que seria a narrativa desse filme: um curta-metragem que contaria a história de um casal com um relacionamento em crise que, após acordar presos em uma casa abandonada sem memórias de como chegou ali, passam por uma série de desafios mortíferos, bem inspirado em *Jogos Mortais* (2004). No final desse filme, o personagem masculino, chamado de Rodrigo, descobre que quem criou todos os desafios que eles passaram foi sua própria namorada, Mariana, com o objetivo de fazer eles passarem por uma situação traumática e ficarem mais próximos novamente. Portanto, com esse próximo ponto do filme decidido, foi definido também o local onde o filme se passaria: uma casa abandonada.

4.1.1 Personagens

Nas primeiras versões da história, os personagens que compunham a equipe de filmagem do filme que estaria sendo gravado já tinham sido decididos: seria um diretor, um ator, uma atriz, um cinegrafista, um técnico de som e um produtor. As funções que cada personagem teria na narrativa também foram pensadas. O produtor, que também é quem estaria gravando o making of, seria o real vilão da história, que mesmo se passando como alguém de confiança para os outros personagens, teria um objetivo sombrio por trás e estaria ciente de tudo que estaria acontecendo. O diretor serviria como um falso antagonista, que teria atitudes suspeitas que fariam o espectador acreditar que fosse o personagem que estaria por trás de tudo. O cinegrafista seria o último sobrevivente, que iria presenciar a revelação final do produtor e que também sofreria os efeitos do ritual junto com ele. A atriz, o ator e o técnico de som fariam parte do ritual, juntamente com o diretor. Posteriormente, a personalidade, aparência e nomes dos personagens foram definidas. Nossa ideia era trazer personagens únicos e diferentes de cada um, mas seguindo alguns estereótipos já conhecidos de filmes de terror: o técnico de som se tornou Castor, o mais velho do grupo, que era amigo



Fonte: Composição dos autores.

Com os *moodboards* de cada personagem, definimos como queríamos que fosse a personalidade de cada um baseado em como queríamos que os espectadores se sentissem em relação a cada um deles. Para Melissa, era importante que a personalidade de patricinha dela fosse muito presente, justamente para explorarmos o clichê da patricinha do filme de terror ser a primeira personagem a morrer. Além disso, estabelecemos que, mesmo sendo uma atriz local, Melissa é uma excelente atriz, portanto, faz sentido a personalidade dela ser mais egocêntrica. Gabriel, por sua vez, também é um excelente ator, mas com um caráter mais humilde e amigável. Para Renan, queríamos um personagem que fosse muito problemático, resumidamente. Como dito anteriormente, a ideia é fazer ele ser o principal suspeito do caso, para isso, fizemos um personagem babaca, preconceituoso, e que desde o primeiro momento que aparece já deixa claro que seu objetivo mais importante para ele é produzir o seu filme. Luísa tem uma personalidade um pouco mais introvertida, mas que também sabe se impor quando necessário. Luísa é a personagem que sobra no final junto com Luciano, sofrendo o efeito do ritual junto com ele e com os espectadores, portanto, ela é quase uma representação do público. Para isso, pensamos nela como a personagem mais inteligente e racional do grupo, sempre buscando evitar problemas. Luciano, por sua vez, é o grande antagonista da narrativa, e o personagem mais complexo do filme. Pensamos em um personagem que aparenta ser algo diferente do que verdadeiramente é, fazendo dele uma personalidade mais introvertida, calma e racional, questionando sempre as decisões contraditórias de Renan junto com Luísa. Porém, por trás, ele é um manipulador, que planejou todos os acontecimentos do filme com o objetivo de realizar o ritual para *Dantalion*. Como dito no capítulo anterior, a escolha de *Dantalion* foi dada por conta do poder que a entidade tem de manipular as emoções dos humanos, algo que foi aproveitado para criar uma motivação para Luciano. Mesmo que não exponha para outras pessoas, o personagem sofre de uma desesperança e

decepção com sua própria vida, sintomas associados a transtornos mentais como depressão e distímia. Por mais que não seja dito em nenhum momento que ele sofre dessas condições, é algo que é deixado implícito dentro das falas do personagem. Luciano então encontra uma forma de resolver a sua dor através do ritual, realizando os sacrifícios necessários à *Dantalion* em troca da alternância de suas emoções pela felicidade eterna, porém, o que ele não sabe, é que na verdade, o verdadeiro efeito do ritual é de possuir todos que assistem a ele. Por último, o personagem do Castor era pra ser um personagem agradável, que sempre fazia o grupo rir com piadinhas e que era querido por todos, mas que também sabia ser agressivo quando precisava. Infelizmente, tivemos que cortar o personagem com o objetivo de diminuir o tempo final do filme, algo que será mais explorado no tópico sobre o roteiro.

4.1.2 Simbologia

Como foi dito anteriormente, o título original para o filme era apenas 71, referenciando o número de *Dantalion* no grimório no qual é descrito. O título *Lustratio* só foi idealizado depois de algum tempo, após a escrita do argumento do filme. Descobrimos este nome em uma pesquisa, feita justamente com o intuito de achar um novo nome para o filme, já que o título 71 não tinha nos agradado. Descobrimos a existência de um ritual que era realizado na Grécia e Roma Antiga chamado *Lustratio*. A palavra *Lustratio*, traduzida do latim, significa lustração, ou seja, o ato de dar brilho ou polir uma superfície. Nesse caso, é utilizado como uma metáfora para limpeza de impurezas, já que se tratava de um ritual de purificação. Quando vimos isso, relacionamos instantaneamente com a narrativa do nosso filme, já que o ritual que Luciano faz tem o objetivo justamente de “purificar” a sua percepção sobre a vida e limpar as impurezas (no caso, a sua tristeza) dele.

Além disso, outro elemento do ritual *Lustratio* que combinou com o nosso roteiro é o fato do ritual ser composto, geralmente, pelo sacrifício de um porco, uma ovelha e um touro. Como a ideia do ritual do nosso filme é que para completá-lo seria preciso o sacrifício de três dos personagens, decidimos juntar esse conceito com o dos sacrifícios animais do ritual *Lustratio* original, nomeando cada um dos sacrifícios com um animal diferente. Também tivemos a ideia, desde o primeiro argumento, de que cada sacrifício seria simbolizado por um conceito ou sentimento que representasse como aquela morte aconteceria. O primeiro sacrifício é o de Melissa, que morre com um tiro acidental feito por Gabriel, portanto, seu nome é Sacrifício do Caos. Já o segundo sacrifício acontece quando Gabriel, com remorso pelo que ele fez e temor das consequências que ele poderia sofrer, comete suicídio, sendo

então o Sacrifício do Medo. Por fim, o último sacrifício é o de Renan, que é morto por Luciano depois que ele ignora a morte dos dois colegas e continua apenas se importando com o filme, sendo assim o Sacrifício do Ódio. Juntamos então, esse conceito, com os animais, com cada sacrifício simbolizando como a pessoa iria ser morta e tendo um animal o representando. Caos e Ovelha, Medo e Porco, Ódio e Touro

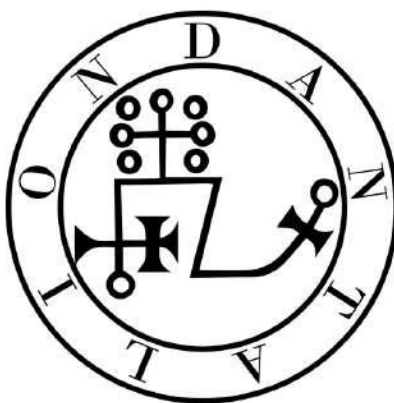
Figura 11 - Sacrifícios de Lustratio



Fonte: Elaboração dos autores

Além da simbologia dos animais que representam os sacrifícios, pensamos em montar um simbolismo para a própria entidade. No site *Daemons* é apresentado um símbolo que é chamado de selo de *Dantalion*, ou seja, é a marca que o representa. Esse emblema é composto por dois círculos, um maior por fora e um menor dentro, com o escrito o nome *Dantalion* escrito entre eles em caixa alta. Dentro dos dois círculos tem um desenho feito com diversas formas geométricas, cruzes, linhas e outros círculos menores.

Figura 12 - Selo de Dantalion Original



Fonte: [Etsy.com](https://www.etsy.com)

Particularmente, o desenho original do selo de *Dantalion* não nos agradou. Portanto, decidimos produzir o nosso próprio símbolo que seria utilizado dentro do filme e nos materiais de divulgação. Pegamos como inspiração o próprio modelo dos selos presentes em *Ars Goetia*, mas fizemos algumas adaptações para que a marca encaixasse melhor na nossa versão de *Dantalion* e na estética do nosso filme. Primeiramente, aproveitamos a ideia dos dois círculos com a inscrição do nome da entidade entre eles, porém, utilizamos letras do alfabeto grego ao invés do alfabeto latino, visto que, para a versão de *Dantalion* do nosso filme, o personagem tem uma origem greco-romana, já que aproveitamos o *Lustratio* para ser o seu ritual de invocação. Além disso, as letras não fazendo parte do nosso alfabeto traz um tom mais misterioso ainda para o símbolo, visto que não entendemos, a princípio, o que está escrito nele. Dentro dos círculos, por sua vez, substituímos completamente o desenho original por um desenho criado por nós, formado por uma Estrela do Caos e uma cruz invertida.

Figura 13 - Selo de Dantalion Fictício



Fonte: Elaboração dos autores

A escolha de juntar os dois símbolos não foi aleatória. A Estrela do Caos, que é formada por um círculo com oito setas saindo do centro, representa justamente esse fator caótico que o personagem *Dantalion* possui no nosso filme, enquanto a cruz invertida traz a ideia de algo ritualístico e demoníaco, visto que é um símbolo que é muito utilizado na cultura pop para representar o anticristianismo e o satanismo.

Trouxemos também alguns elementos da descrição de *Dantalion* no *Daemons* para compor o simbolismo do personagem. No site, é descrito que flores de dente-de-leão são um exemplo de oferenda para a entidade, que simboliza o “movimento dos pensamentos e a influência sutil sobre os outros”. Além disso, o nome *Dantalion* se assemelha muito com a palavra em inglês *Dandelion*, que significa dente-de-leão. Tendo isso em conta, utilizamos o

dente-de-leão como principal elemento ritualístico que Luciano usa para completar seu ritual, assoprando suas folhas para que o ele se complete. Além disso, o próprio selo de *Dantalion* que criamos utilizando a Estrela do Caos se assemelha um pouco com o formato de um dente-de-leão, algo que foi feito propositalmente.

Ainda no site *Daemons*, *Dantalion* é descrito como um ser com várias faces humanas. Por mais que, no nosso filme, a entidade não apareça de forma física, sua representação é apresentada em forma de uma pintura. Essa ilustração, feita por Diego Ângelo, estudante de Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, contém duas versões: uma com todos os rostos contendo olhos, boca e nariz; e outra na qual apenas três rostos estão completos, enquanto outros dois aparecem completamente vazios. A ideia é que cada rosto represente um personagem diferente da narrativa, enquanto o fato do rosto estar vazio ou não, simboliza se ele já foi morto ou possuído por *Dantalion*. Na primeira vez que o quadro aparece, apenas três personagens já sofreram esse destino: Melissa, Gabriel e Renan. Portanto, a ilustração aparece com os rostos que representam Luciano e Luísa vazios. Já a segunda versão da pintura, com todos os rostos completos, aparecem apenas nos créditos do filme, dando a entender que os outros dois personagens que tinham restado foram possuídos ou mortos.

Figura 14 - Pinturas de *Dantalion*



Fonte: Diego Ângelo (2025)

Os elementos greco-romanos também foram explorados na frase que Luciano fala para invocar *Dantalion*, que é toda escrita em latim: *Chaos ex ovis, timor ex sus et odium ex taurus. Dantalion, purifica me, Dantalion, purifica te*. A frase descreve os três sacrifícios e depois pede uma purificação a *Dantalion*, traduzindo: “O caos da ovelha, o medo do porco e o ódio do touro. *Dantalion*, purifique-me. *Dantalion*, purifique-se”. Além da cultura

greco-romana, trazemos também alguns elementos que remetem ao Cristianismo, já que o conceito de demônios na cultura pop está muito relacionado à essa religião. Logo no começo do filme, utilizamos uma passagem bíblica. “Senhor, meu Deus, em ti me refugio. Salva-me de todos aqueles que me perseguem e livrai-me.” (BIBLIA, Salmos, 7, 1). Este versículo conta o principal conceito da narrativa do filme: uma pessoa que busca salvação através de uma divindade. Todos esses elementos foram pensados para contextualizar o universo do nosso filme e deixar ele mais rico, trazendo metáforas, simbolismos e um aspecto de mistério, nos quais conceitos e imagens que podem ser aleatórias, na verdade possuem uma explicação por trás. Deixando a narrativa mais crível e profunda.

4.2 ARGUMENTO E ROTEIRO

O processo de escrita do argumento do roteiro não foi tão demorado, já tínhamos uma ideia de como a história se desenrolava desde o início. A primeira cena que foi pensada foi o que depois viraria a cena da morte da Melissa, nós gostamos muito da ideia de uma cena de um filme de terror na qual dois personagens estão atuando uma cena com uma arma e ela dispara sozinha, principalmente no choque e no caos que uma cena dessa iria causar em um contexto de *found footage*, portanto, escrevemos ela e utilizamos como base para o resto do argumento. A história foi se desenvolvendo, outros personagens e outras cenas de mortes foram escritas até chegar na revelação final. Já tínhamos os conceitos do simbolismo de cada sacrifício e fomos desenvolvendo como seria cada morte a partir disso.

Originalmente, a primeira versão do argumento era muito mais extensa e com outros detalhes a mais que, depois de conversar com nossa orientadora, foram retirados, na esperança de reduzir o tempo do curta, que com todo esse conteúdo iria ficar muito maior que o planejado. Para começar, o argumento original teria uma cena muito maior antes dos personagens chegarem na casa. Seria nesta cena que os personagens seriam apresentados e o filme que eles estão produzindo também. Porém, essa cena toda foi retirada e substituída pela cena da entrevista de Renan, na qual ele resume tudo isso. Os mistérios que são apresentados no começo do filme, como a porta da sala do ritual e o próprio simbolismo do dente-de-leão, tinham muito mais tempo de tela anteriormente. Teríamos uma cena na qual os personagens iriam explorar a casa depois de chegar nela e, a partir disso, iriam se deparar com a porta trancada, além de encontrarem também um dente-de-leão em cima de um banco de oração que teria na cozinha. Na versão final, a cena da porta foi reduzida e mesclada com a cena da

entrevista de Renan, enquanto o dente-de-leão foi totalmente cortado dessa parte do filme e aparece apenas no final, dentro da sala de ritual.

Mas talvez a principal diferença entre as diferentes versões do argumento é a retirada completa do personagem do Castor, que seria o técnico de som do filme. Estava decidido já que no final do filme iriam sobrar apenas Luísa e Luciano, então para economizar tempo, cortamos um personagem para assim também cortar a cena da morte dele, que seria o último a morrer antes de Luísa e Luciano. O papel de Castor na história era de principalmente causar conflito com Renan, que queria continuar gravando mesmo depois dos outros morrerem. Castor iria ser o personagem que mais iria discordar com ele, e também seria o personagem que iria brigar e matar Renan, utilizando o cabo do microfone *boom*²³. Esse papel foi dividido entre Renan, Luciano e Luísa, no qual cada um ficou com uma função que Castor tinha na história. Renan, então, passou a dividir a função de técnico de som junto com a de diretor, algo que intensificou ainda mais a sensação de um filme universitário com pouca verba. Luciano passou a ser o personagem que matava Renan, enquanto Luísa, que não tinha muita presença antes da morte de Renan, passou a ser mais ativa, questionando e discutindo mais com Renan e Luciano. Além disso, anteriormente, Luciano desapareceria logo após a morte de Renan, deixando Castor e Luísa sozinhos procurando uma forma de sair da casa. Eventualmente, eles encontrariam a câmera que Luciano utilizava para gravar o making of jogada no chão, na qual eles iriam encontrar, na memória dela, um vídeo que mostraria eles como abrir a porta da sala de ritual. No vídeo, gravado também em câmera subjetiva, mostraria uma pessoa entrando na casa, indo até a porta da sala de ritual e fazendo um corte na própria mão, fazendo pingar sangue em um prato que teria do lado da porta, fazendo assim a porta abrir magicamente. Castor e Luísa repetiriam esse processo e encontrariam a sala do ritual, onde, após ler o livro do ritual, seriam surpreendidos por Luciano, que mataria Castor e amarraria Luísa, levando a trama para a última cena. Toda essa parte foi cortada do filme e reformulada para a cena na qual Luciano e Luísa procuram juntos uma saída da casa até a porta da sala de ritual abrir sozinha atrás de Luciano.

Julgamos que a retirada do Castor foi muito benéfica para a narrativa do filme, visto que todos os outros personagens conseguiram dividir a função que Castor tinha na trama e, por conta disso, ganharam mais destaque e tempo de tela. Uma das questões que tínhamos com as primeiras versões do argumento era justamente que a personagem da Luísa não estava muito presente nos primeiros momentos do filme, ganhando apenas destaque na última cena.

²³ Tipo de microfone utilizado principalmente em produções audiovisuais, geralmente é usado junto com uma haste que permite o seu usuário alcançar distâncias mais longas.

Desse jeito, ela conseguiu ter mais falas e mais presença durante os momentos iniciais e os conflitos dos personagens, mas ainda assim mantendo o destaque que a personagem possui nos últimos minutos da narrativa. Após essas mudanças, mostramos novamente o argumento para a orientadora, e após todos nós concordarmos, fechamos essa estrutura para a história e fomos começar a escrever o roteiro.

O processo de roteirização, por sua vez, foi bem demorado e difícil. A princípio, a ideia era que o roteiro seria escrito separadamente, apenas por um de nós, já que o primeiro argumento foi idealizado por Luís, mas depois de algumas tentativas de roteirizar algumas cenas e muitos bloqueios criativos, decidimos nos reunir para escrever em conjunto. Após mais ou menos uma semana de escrita, uma primeira versão do roteiro completo surgiu. Nos atentamos muito em tentar escrever diálogos que parecessem o mais naturais possíveis, já que o principal do filme é justamente trazer o realismo de algo documental. A personalidade de cada personagem, que já havia sido mais ou menos pensada no argumento, no processo de roteirização ela foi totalmente moldada, criando de fato as características que definiam o temperamento de cada personagem.

Montamos a narrativa do filme dividindo ele em três atos, cada um representando cada morte. Essa montagem em atos acaba desvinculando um pouco da estética do *found footage*, já que dá a entender que aquelas filmagens, que teoricamente deveriam ser filmagens documentais que foram encontradas posteriormente, foram editadas de uma forma que criasse uma narrativa convencional. Porém, como a ideia é que o filme, na verdade, seja produzido por Luciano, faz sentido dentro da narrativa ele ser editado de tal maneira. Porém, percebemos que o final, no qual Luciano e Luísa são possuídos, estava ambíguo, não sendo possível saber se eles morreram ou se aconteceu outra coisa com eles. Por isso, colocamos um texto jornalístico, que seria lido em *off* durante os créditos, contando o que ocorreu depois da polícia encontrar o corpo dos três jovens mortos. Nesse depoimento, o repórter diz que o paradeiro de Luísa e Luciano ainda são desconhecidos, visto que o corpo deles não tinha sido encontrado, o que reforça a ideia que algo a mais aconteceu com eles, no caso, a possessão. Essa ideia da possessão ainda sim, não é apresentada de forma explícita no filme, ficando a critério do espectador de interpretar os acontecimentos.

Um elemento que buscamos explorar muito durante a escrita do roteiro são as verdadeiras intenções de Luciano. Queríamos que ele se passasse como uma boa pessoa, mas que, durante todo o filme, os espectadores tivessem dicas de que ele é o vilão da trama. Isso é evidenciado por algumas falas dele, que acaba tendo um tom mais agressivo, mas principalmente com o que ele decide filmar com a câmera. Por exemplo, antes da cena de

morte de Renan, durante a briga entre ele e Luísa, vemos Luciano cuidadosamente deixar a câmera em um ângulo que grava ele matando Renan, algo que, uma pessoa que, na mesma situação, se apenas se importasse em brigar com Renan para defender Luísa, não faria. Durante outra cena, após a morte de Melissa, Luciano filma o corpo da atriz por alguns segundos antes de ir para a outra sala com Gabriel, algo que aparentemente é sem motivo. Em contraponto, quando Luísa corre com a câmera em direção da porta de saída da casa mais pro final do filme, ela acidentalmente começa a gravar o corpo de Gabriel, mas ao perceber isso, desvia a câmera. A decisão de Luciano de propositalmente filmar o corpo morto de Melissa evidencia um sadismo por trás do personagem, que não se importa ou respeita a colega morta, pelo contrário, ele fica feliz com isso. Outro ponto é a ação de Luciano de decidir pegar a arma caída no chão depois de matar Renan, já que não faz sentido ele fazer isso se ele não tivesse intenções de usar ela contra Luísa, pois ele sabe que não existe qualquer outro perigo na casa depois de matar Renan. Além de todos esses fatos, que foram explicitados em cenas do filme, o próprio nome do personagem foi pensado também como um *easter egg*²⁴ que daria dicas da sua maldade. Se você juntar o começo dos dois nomes de Luciano Ferreira você forma a palavra Lúcifer, que é o nome que se dá ao Diabo na crença cristã.

Depois de terminar essa primeira versão do roteiro, enviamos ele para a nossa orientadora, que nos retornou com algumas mudanças que deveriam ser feitas. A principal foi a falta de descrição de alguns elementos da história, como aparência de personagens, lugares e objetos, que não estavam tão claros e que, mesmo que fossem mais aprofundados posteriormente na direção de arte, precisavam ser explicitados já no roteiro. Após essas alterações, ficamos com uma segunda versão do roteiro, versão que foi utilizada nos ensaios e na gravação. Posterior às gravações do filme, editamos algumas pequenas coisas, principalmente envolvendo a última fala dos créditos, que foi polida para que ficasse o mais claro e mais realista possível antes de gravarmos ela, já que tínhamos deixado para gravar esse áudio depois. Porém, a estrutura narrativa do curta, mesmo tendo algumas alterações improvisadas durante as gravações, se manteve basicamente a mesma.

4.3 DIREÇÃO DE ARTE

Desde a disciplina de TCC I, já sabíamos quem convidar para assumir a direção de arte. Bruna Zeferino e Sara Caetano já haviam feito essa função em outros projetos, como *Entre Tons* (2025, direção de Sara Caetano) e *Cantos Demoníacos* (2025, direção de Luís Felipe

²⁴ Segredo ou referência que é escondida dentro de uma produção.

Resende), o que nos trouxe segurança em relação ao desenvolvimento desse setor. Com a equipe previamente definida, iniciamos uma pesquisa de referências de penteados, roupas, maquiagens e acessórios característicos dos anos 2000.

Entre os personagens, Luísa e Melissa receberam uma atenção maior nos detalhes visuais. A proposta era trabalhar com estereótipos facilmente reconhecíveis pelo público, mas acrescentando elementos que aprofundassem suas personalidades. Já a escolha do cenário dependia muito da disponibilidade e aparência do local, pensamos em alguma casa antiga ou abandonada, seguindo bem o padrão de filmes de horror.

4.3.1 Figurino e Maquiagem

Como mencionado anteriormente, desenvolvemos *moodboards* para cada personagem, reunindo referências visuais que ajudassem a resumir suas personalidades e estilos. Para isso, utilizamos figuras marcantes da cultura pop dos anos 2000, buscando criar uma identidade visual coerente para cada integrante do elenco.

No caso de Luísa, a principal referência foi a personagem Janis Ian, de *Meninas Malvadas* (*Mean Girls*, 2004, Estados Unidos, direção de Mark Waters), interpretada por Lizzy Caplan. A proposta era construir uma estética alternativa, mas sem excessos. Diferentemente de Melissa, que se preocupa constantemente com a própria aparência e busca transmitir uma imagem de perfeição, Luísa prioriza o conforto e a praticidade. Por isso, seu visual foi pensado para refletir uma personalidade mais discreta e autêntica, sem abrir mão dos elementos que a aproximam da cultura alternativa.

Figura 15 - Cena de “Meninas Malvadas” (2004)

Fonte: FanCaps²⁵

Melissa teve como principais referências personagens como Roberta Pardo Rey, interpretada por Dulce María, e Mia Colucci, interpretada por Anahí, ambas da novela *Rebelde* (2004–2006, México, produção de Pedro Damián), além da cantora Christina Aguilera, um dos maiores ícones pop da época. Como a artista passou por diversas fases ao longo da carreira, optamos por utilizar como referência seu visual no MTV Video Music Awards de 2002, que apresentava elementos mais próximos da estética alternativa. Queríamos que Melissa tivesse um toque leve da estética, e não fosse apenas uma patricinha que usa rosa, o que acabou mudando com o tempo.

²⁵https://fancaps.net/movies/Image.php?imageid=2482031&__cf_chl_f_tk=fB.K3XuxgMefBCM_dTnFc5wEN612XGakUh5va5YNYzc-1782829228-1.0.1.1-1dlDYXvHkQ94PDvDJjWaTTXoIve176BPXHUD1OZkb7M

Figura 16 - Referência da Melissa



Fonte: MeninaShoes | GettyImages | Pinterest²⁶

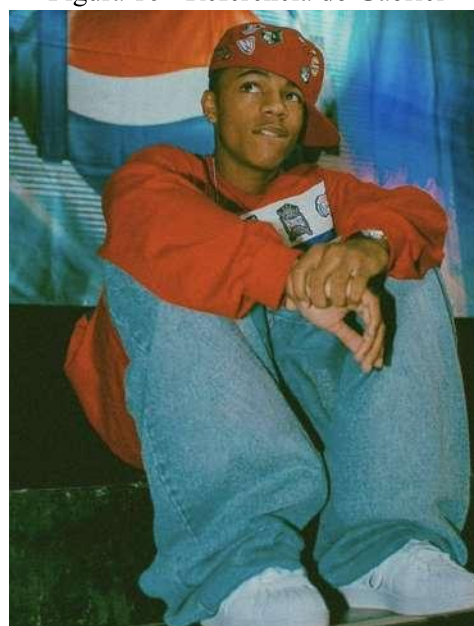
A principal referência para a construção visual de Renan foi o personagem Tim LaFlour, do filme *Sem Sentido* (*Senseless*, 1998, Estados Unidos, direção de Penelope Spheeris), interpretado por Matthew Lillard. Buscávamos um estilo próximo da estética punk, com muitos acessórios e detalhes nas roupas. Para Gabriel, a principal inspiração foi o ator Bow Wow, conhecido por sua participação em *Velozes e Furiosos: Desafio em Tóquio* (*The Fast and the Furious: Tokyo Drift*, 2006, Estados Unidos, direção de Justin Lin). Optamos por uma estética ligada ao *streetwear*, estilo que ganhou força a partir da década de 1980 e foi fortemente influenciado pela cultura de rua e pelo hip hop. Entre suas características estão as roupas amplas e confortáveis, conhecidas atualmente pelo termo *oversized*.

²⁶https://www.meninashoes.com.br/blog/tour-rbd-relembre-os-looks-de-rebelde?srltid=AfmBOopRGIJzVsQmVo2j6iPeUIZweY4PM6bV4y_ydxZ-PX3Gy_Vv-7we | <https://www.gettyimages.com.br/fotos/christina-aguilera-2000> | <https://mx.pinterest.com/pin/811914639113219728/>

Figura 17 - Referência do Renan

Fonte: Pinterest²⁷

Figura 18 - Referência do Gabriel

Fonte: Pinterest²⁸

Luciano recebeu a caracterização mais simples entre os personagens. Suas principais referências foram Luti, personagem interpretado por Humberto Carrão na novela *Ti-Ti-Ti* (2010, Brasil, escrita por Maria Adelaide Amaral), e Billy Loomis, de *Pânico* (*Scream*, 1996, Estados Unidos, direção de Wes Craven), interpretado por Skeet Ulrich. A proposta era construir uma aparência comum e discreta, sem elementos que chamassem muita atenção,

²⁷ https://br.pinterest.com/tessa_is_still_tired/tim-lafleur/

²⁸ <https://br.pinterest.com/pin/13651605114368595/>

reforçando sua posição como alguém que passa despercebido dentro do grupo. Essa escolha visual contribui para ocultar sua verdadeira natureza ao longo da narrativa e tornar sua revelação mais impactante.

Figura 19 - Referência do Luciano



Fonte: Pinterest²⁹

Cada personagem contou com dois figurinos. O primeiro foi usado na cena inicial, que retrata o momento em que Melissa é aprovada para o papel de Mariana. Já o segundo acompanha os personagens durante o restante da narrativa. Além dos figurinos, também foram definidos penteados e maquiagens específicos para cada fase, contribuindo para a caracterização dos personagens e para a diferenciação dos momentos retratados no filme.

A maior parte das peças de figurino foi adquirida em brechós, tanto por uma questão de economia quanto pela facilidade de encontrar roupas que remetesse ao período retratado no filme. Outra parte do figurino foi composta por peças pertencentes à própria equipe e ao elenco, o que ajudou a ampliar as opções disponíveis sem aumentar os custos da produção.

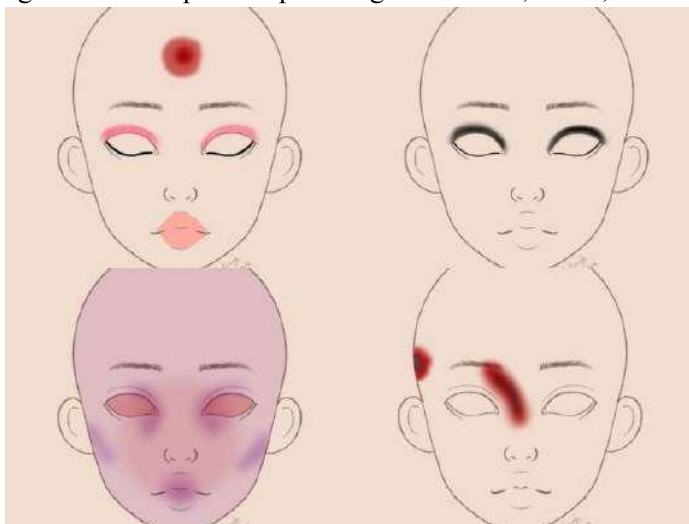
Os acessórios foram comprados em lojas do centro da cidade, mas também aproveitamos alguns itens que os atores e a equipe já possuíam e que se adequavam à estética proposta para os personagens.

A equipe de maquiagem ficou responsável pela elaboração dos croquis de caracterização. Ao longo da pré-produção, realizamos reuniões para compartilhar referências visuais, discutir

²⁹ <https://br.pinterest.com/pin/22306960634655842/> | <https://br.pinterest.com/pin/257338566186991067/>

possibilidades e definir quais propostas funcionariam melhor dentro da estética do filme e das necessidades de cada personagem.

Figura 20 - Croquis dos personagens Melissa, Luísa, Renan e Gabriel



Fonte: Liz Piza (2025)

Também pensamos na maquiagem como uma forma de demonstrar visualmente a influência de *Dantalion* sobre os personagens. A ideia foi seguir uma estética semelhante à das possessões retratadas em filmes de horror, em que a pele se torna mais pálida e os olhos mais profundos. Por isso, optamos por trabalhar com olheiras marcadas e veias aparentes próximas aos olhos. No filme, esses detalhes aparecem gradativamente, para simbolizar o quanto aquele lugar estava afetando física e emocionalmente os personagens com o passar do tempo.

Figura 21 - Referência de maquiagem



Fonte: REC e Pinterest³⁰

³⁰ <https://www.newcityfilm.com/2010/07/07/review-rec-2/> | <https://in.pinterest.com/pin/470766967272120942/>

Figura 22 - Efeito de Dantalion, morte da Melissa



Fonte: Imagem retirada do trabalho prático

Figura 23 - Efeito de Dantalion, processo de maquiagem



Fonte: Autores

Liz Piza e Laura Lima ficaram responsáveis pela execução da maquiagem durante as filmagens. Ana Cecília, também integrante da equipe de maquiagem, não pôde participar das gravações por questões de saúde, mas contribuiu para o desenvolvimento dos conceitos visuais e dos detalhes relacionados às cenas de morte. Já Sara Caetano e Bruna Zeferino, por possuírem maior experiência na área, assumiram a responsabilidade pelos penteados do elenco.

Figura 24 - Referências de penteado, Melissa, fase 1 e 2



Fonte: Pinterest³¹

Figura 25 - Referências de penteado, Luisa, fase 1 e 2



Fonte: Pinterest³²

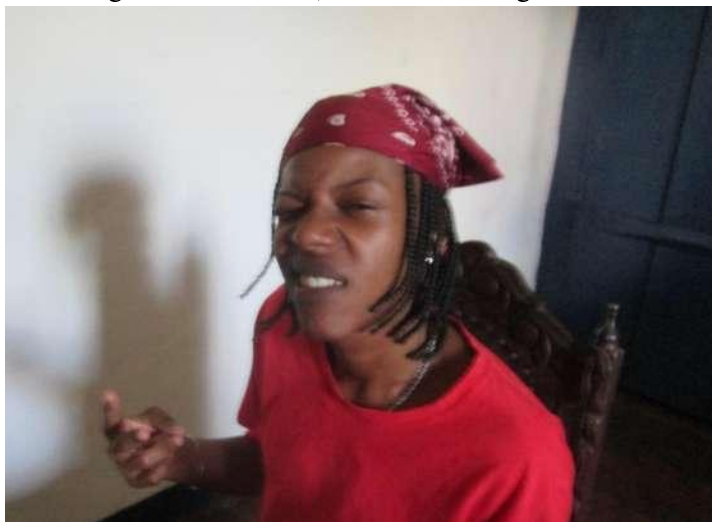
Na primeira fase, Gabriel aparece com o cabelo crespo natural. Já na segunda, incorporamos ao personagem as tranças que Marcos Faustino, seu intérprete, desejava colocar naquele período. A mudança acabou contribuindo para marcar visualmente a passagem do tempo na narrativa.

Renan e Luciano também passaram por alterações visuais entre as duas fases. Na segunda etapa, ambos aparecem com os cabelos curtos, resultado de uma escolha dos próprios atores. Como as cenas da primeira fase foram gravadas posteriormente, seus cabelos já estavam mais compridos, característica que foi incorporada à construção estética dos personagens.

³¹ <https://br.pinterest.com/pin/983544006108389114/> | <https://in.pinterest.com/pin/884675920588020701/>

³² <https://br.pinterest.com/pin/763852786844379616/> | <https://cl.pinterest.com/pin/994732636490122646/>

Figura 26 - Gabriel, bastidores da segunda fase



Fonte: Autores

4.3.2 Cenário

A primeira fase da história se passa em um estúdio, o que reduziu a necessidade de muitos elementos de cenografia. Utilizamos principalmente o que já estava disponível no espaço, como os spots de luz e o fundo branco.

A segunda fase gira em torno de 3 cenários, a sala de jantar, a sala de estar, e um quarto para o ritual. Nosso orçamento era bem pequeno, então tentamos ao máximo reduzir os custos. Para o altar do ritual, a equipe da direção de arte comprou 2,50 metros de tecido vermelho, 20 velas finas e 2 velas de 7 dias, totalizando o valor de R\$37,69.

O principal item do altar, era o livro em que Luísa encontraria informações sobre *Dantalion* e seu ritual. Tivemos a ideia de ir em um sebo conhecido por Sara, membro da direção de arte. Encontramos o livro e a partir disso criamos as páginas que seriam lidas na parte final do filme.

Figura 27 - Altar de Dantalion



Fonte: Autores

Para dar a impressão de que as velas estavam naquele local há muito tempo, deixamos a cera derreter de forma proposital. Também envelhecemos o tecido com cinzas, gotas de cera e algumas queimaduras nas pontas, tirando o aspecto de algo recém-comprado.

Na parede, colamos páginas de jornais fictícios, criados especialmente para o filme, além do símbolo de *Dantalion*. Os papéis foram envelhecidos com café e queimados nas bordas para parecerem antigos. Também aplicamos sangue falso nos jornais e nas páginas do livro, ajudando a compor a atmosfera sombria do ambiente.

Figura 28 - Altar de Dantalion



Fonte: Autores

Para completar esse cenário, desenhamos o símbolo de *Dantalion* no chão, utilizando giz. Também espalhamos dentes-de-leão pelo chão e sobre o altar, já que a flor é utilizada no ritual dentro da narrativa. Esses detalhes ajudaram a tornar o cenário mais místico e sombrio.

Figura 29 - Cenário do ritual



Fonte: Autores

A sala de jantar e a sala de estar não foram muito trabalhadas em termos de cenografia, então acabamos aproveitando bastante o que já tinha na locação. Por ser uma casa antiga, muitos

dos móveis e objetos já combinavam com a estética de horror que estávamos buscando. Com isso, fizemos apenas pequenos ajustes para adequar os ambientes ao filme.

4.4 PRODUÇÃO E EQUIPE

A produção foi a parte mais caótica de todo o projeto. Começamos pela escolha da equipe, por se tratar de um projeto universitário sem investimento, os membros foram amigos e colegas da área, que aceitaram participar sem nenhum tipo de remuneração. Contamos também com o apoio de alguns familiares, que foram pontuais na produção.

Como citado anteriormente, Sara Caetano e Bruna Zeferino já estavam definidas para integrar a equipe desde as etapas iniciais do projeto. Para a direção de fotografia, convidamos Vinicius Tostes, que já possuía experiência em produções do gênero horror. Seu trabalho mais recente havia sido *O Sacrifício do Quarto Anjo* (2025), filme que dirigiu ao lado de Breno Guarino e no qual também atuou como diretor de fotografia. Sua compatibilidade com o gênero e sua experiência técnica foram fatores importantes para a escolha. Raphael Motta já havia trabalhado com Vinicius Tostes em *O Sacrifício do Quarto Anjo* (2025), atuando como produtor. Além disso, possui muita bagagem na área de fotografia, por esse motivo, foi convidado para atuar como assistente durante as filmagens. Raphael não pôde comparecer às duas primeiras diárias de gravação. Durante esse período, Luís Felipe, um dos diretores do filme, assumiu temporariamente a função de assistência de fotografia.

Precisávamos de alguém para assumir a direção de atores, já que não tínhamos familiaridade com essa função. Buscando uma indicação, recorremos à professora de Direção de Atores da Faculdade de Comunicação Social da UFJF, Profa. Dra. Márcia Falabella, que nos recomendou Juan Pablo dos Santos. Aluno do curso e nosso calouro, Juan já demonstrava interesse pela área e aceitou prontamente o convite para integrar a equipe.

Para a equipe de som, pedimos indicações ao professor de Direção Sonora, Talison Vardiero, que nos recomendou três nomes: Edson Gonçalves, Cecília Simão e Gabriel Belli, todos alunos do curso e nossos calouros na faculdade. Os três foram convidados para integrar a equipe de captação sonora e aceitaram participar do projeto. Durante as filmagens da segunda fase, Gabriel esteve presente nas duas últimas diárias, assumindo a função com o apoio dos diretores, já que Cecília e Edson não puderam comparecer nessas datas.

Como citado anteriormente, Ana Cecília e Liz Piza foram escolhidas para compor a equipe de maquiagem. Ambas já haviam desempenhado essa função em *O Sacrifício do Quarto Anjo*

(2025), na qual fizeram um trabalho impecável. Infelizmente, Ana adoeceu pouco antes do início das filmagens e não pôde participar presencialmente das gravações. Diante dessa situação, Liz convidou Laura Lima para integrar a equipe e auxiliar na execução das maquiagens durante as diárias.

Com o objetivo de tornar a rotina de filmagem mais organizada, convidamos Ester Oliveira para integrar a equipe como assistente de produção e responsável pelo *still*³³. Além de auxiliar nas demandas do set, ela ficou encarregada de registrar os bastidores da produção, gerando conteúdo que seria utilizado na divulgação do curta e nas publicações do projeto nas redes sociais. Outra peça fundamental para a produção, foi Cleonice Lima, mãe de Gabriela. Cleonice cuidou de toda a alimentação da equipe e elenco durante as quatro diárias de gravação feitas fora de Juiz de Fora, além de manter a limpeza dos cômodos usados durante a estadia.

Tabela 1 - Divisão de Funções

EQUIPE	
Luís Felipe Resende Paula	Roteiro, Produção, Edição e Trilha Musical
Gabriela Lima Moroni	Roteiro, Produção, Direção de Arte, Design, Captação Sonora e Efeito Prático
Sara Caetano Barbosa, Bruna Zeferino	Direção de Arte
Vínicus Tostes	Direção de Fotografia
Raphael Motta	Assistente de Fotografia
Ester Oliveira	Still e Assistente de Produção
Cleonice Furtado Lima	Produção, Apoio de Produção
Francisco Roque Moroni	Efeito Prático
Juan Pablo dos Santos	Preparador de Elenco
Gabriel de Souza Belli, Cecília Simão Mattos, Edson Gonçalves Filgueiras Neto	Captação Sonora
Ana Cecília, Liz Piza, Laura Lima e Oliveira	Maquiagem
Diego Ângelo	Ilustração

Fonte: Elaborado pelos autores (2026)

³³ Profissional responsável por registrar os bastidores de uma produção

Para custear parte dos figurinos e da cenografia, realizamos uma campanha de arrecadação nas redes sociais utilizando um QR Code para doações, também fizemos a impressão e distribuição de cartazes. A iniciativa arrecadou aproximadamente R\$1.000,00, graças ao apoio de amigos, familiares, professores e outras pessoas que acompanharam e acreditaram no projeto. Além disso, entramos em contato com bares e restaurantes em busca de apoio para a produção. Para isso, criamos uma proposta de patrocínio (ver Apêndice D) na qual os estabelecimentos contribuía com R\$150,00 e, em contrapartida, tinham suas marcas divulgadas no filme e nas redes sociais do projeto, além de exhibições do filme, levando clientes e visibilidade. A iniciativa resultou no apoio de dois parceiros: o bar e estúdio *Rise Together* e o Casarão Cultural Trilhos da Penha.

Figura 30 - Arte divulgada nas redes sociais



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 31 - Arte espalhada por pontos da cidade



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Parte da alimentação da equipe foi fornecida por meio de doações de empreendedores de Mar de Espanha, que contribuíram com itens como carnes e refrigerantes. Cleonice, responsável pelo preparo das refeições, também colaborou com sucos naturais e outros alimentos.

A escolha da locação nos tomou muito tempo, começamos as buscas por Juiz de Fora, para evitar custos com transporte e facilitar todos processos. Visitamos prédios antigos, cogitamos o Arquivo Central da Universidade Federal de Juiz de Fora, porém, a parte mais antiga estava comprometida e corria risco de desabamento, tentamos então, o Fórum da Cultura, o local estava conservado e até poderia ser usado, mas o horário de funcionamento não batia com a disponibilidade do elenco.

A morte de Melissa precisava de um efeito prático, algo que fizesse o sangue do disparo espirrar na parede. Procuramos tutoriais na internet, e nossa primeira tentativa foi um tutorial da Netflix, disponível no Youtube³⁴. Investimos cerca de R\$180,00 na compra dos materiais para esse mecanismo, sendo a bomba de Co2 utilizada em bicicletas o item de maior custo. Apesar do investimento e das tentativas de montagem, não conseguimos fazer o sistema

³⁴ <https://youtu.be/xzgLI3OZGCM?si=A1SeXydw3NeCiNf>

funcionar da forma esperada, o que nos levou a buscar outras alternativas para a execução do efeito. Como segunda tentativa, procuramos algo mais simples, um tutorial disponível no Tik Tok³⁵, que utilizava uma garrafa plástica, tubos de vinil flexível, e conectores hidráulicos (usado em encanamentos), além de claro, uma bomba de ar para encher a garrafa e dar potência ao líquido.

Figura 32 - Captura de tela do tutorial



Fonte: @kr1derichigo1971, via Tik Tok

Gastamos R\$100,00 na compra das peças para o mecanismo. Diferente da primeira tentativa, essa versão se mostrou muito mais simples de montar e operar. O funcionamento consistia em encher uma garrafa com ar utilizando uma bomba manual e, em seguida, fechar a válvula para manter a pressão interna. Depois, acoplamos um tubo de vinil preenchido com sangue falso — produzido com glucose, corante alimentício e água — e o posicionamos na direção desejada. Ao liberar o ar armazenado na garrafa, o líquido era impulsionado pelo tubo, criando o efeito de jato de sangue necessário para a cena. O pai de Gabriela, Francisco Moroni, ajudou a construir o mecanismo e fez a vedação da garrafa, evitando vazamentos.

³⁵<https://www.tiktok.com/@kr1derichigo1971/video/6855348659584879878?q=efeito%20prático%20sangue&t=1782881342814>

Figura 33 - Registro dos bastidores



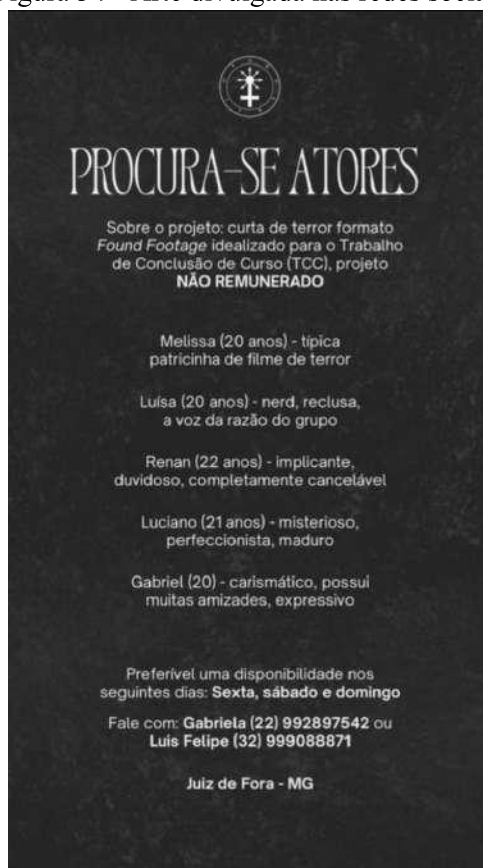
Fonte: Autores

. A arma utilizada na história era um modelo de airsoft adaptado especificamente para as necessidades do filme. Possuía gatilho funcional e compartimento para munição, características que contribuíram para um resultado mais convincente em cena, sem a necessidade de utilizar uma réplica menos detalhada da internet. Conseguimos esse item através de um conhecido que trabalha nessa área, então não tivemos gastos com a réplica.

4.4.1 Elenco

Para divulgar a seleção de elenco, produzimos uma arte e a compartilhamos em nossas redes sociais e nos grupos de *WhatsApp* da faculdade. Não estabelecemos exigências específicas em relação às características físicas dos candidatos; os únicos requisitos eram ter disponibilidade para filmar às sextas-feiras, sábados e domingos, além de estar ciente da possibilidade de viajar para outra cidade durante o período de gravação.

Figura 34 - Arte divulgada nas redes sociais



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Recebemos o contato de diversas atrizes interessadas no projeto, que enviaram seus portfólios para avaliação. Após analisar cuidadosamente cada perfil, realizamos uma seleção prévia para os papéis femininos. Liz Piza foi escolhida para interpretar Luísa, enquanto Jamille Campos ficou com o papel de Melissa. Para alguns personagens, optamos por convidar diretamente atores com quem já havíamos trabalhado em outros projetos. Marcos Faustino foi escalado para viver Gabriel, e Antônio Martins assumiu o papel de Luciano, o antagonista da história.

Já para o personagem Renan, recebemos poucas demonstrações de interesse durante a seleção. Por isso, buscamos alternativas entre atores conhecidos da equipe. Entre os nomes considerados, escolhemos Felipe Villa Real, que havia integrado o elenco de *O Sacrifício do Quarto Anjo* (2025).

Com o elenco montado, marcamos o primeiro ensaio do projeto. A ideia era que os atores se conhecessem e fizessem a primeira leitura do roteiro, começando a se familiarizar com os personagens e a história. Escolhemos a Praça Cívica da UFJF como local.

Figura 35 - Registro do primeiro ensaio



Fonte: Autores (2025)

Nosso preparador de elenco, Juan, propôs um exercício em que cada ator deveria criar um diário para seu personagem. A ideia era desenvolver aspectos do cotidiano e da personalidade de cada um, como os gostos musicais, hobbies, rotina e relações familiares, ajudando os atores a aprofundarem sua conexão com os personagens.

Os ensaios seguintes foram realizados entre as casas dos diretores. Todos começavam com exercícios de aquecimento vocal e alongamento corporal, preparando os atores para o trabalho e ajudando a deixá-los mais relaxados. Para Luísa e Luciano, foi desenvolvido um treino de respiração voltado para a cena final, que exigia maior carga emocional dos personagens. Ao longo dos encontros, também realizamos ajustes de entonação, ritmo e texto, buscando aprimorar as interpretações.

Entre o primeiro e o segundo ensaio, Felipe, intérprete de Renan, precisou deixar o projeto por motivos pessoais. Pouco tempo depois, também foi necessária a substituição da atriz escalada para o papel de Melissa. Diante dessas mudanças, recorremos a indicações do próprio elenco. Foi nesse momento que Gabriela Paiva, amiga de Liz Piza, entrou para a produção e assumiu o papel de Melissa. No caso de Renan, os atores inicialmente indicados

para substituir Felipe não possuíam disponibilidade para as datas de gravação. Divulgamos novamente o papel em nossas redes sociais, mas sem nenhum contato.

Figura 36 - Arte divulgada nas redes sociais



Fonte: Autores (2025)

Foi então que Antônio Martins convidou seu amigo, Diogo Assis, para fazer parte do elenco. A definição de Diogo para o papel demorou mais do que o previsto, e sua entrada no projeto aconteceu já próxima ao último ensaio. Com isso, restou apenas esse encontro para trabalhar as principais nuances do personagem antes das gravações. Também trabalhamos a cena da briga entre Luciano e Renan durante o último ensaio. Felizmente, os atores já eram amigos, o que tornou o processo mais tranquilo e facilitou a construção da cena.

Figura 37 - Registro do último ensaio



Fonte: Autores (2025)

4.4.2 Locações

Como as buscas por uma locação em Juiz de Fora não tiveram sucesso, ampliamos a procura para cidades vizinhas. Gabriela, parte da direção, e sua mãe, Cleonice, passaram a buscar opções em Mar de Espanha, município localizado a cerca de 64 km de Juiz de Fora. A cidade possui diversas construções antigas que se encaixavam na proposta do filme, mas, mais uma vez, encontramos problemas relacionados às condições estruturais dos imóveis visitados.

Foi então que Neodenio Ventura, funcionário da prefeitura da cidade, nos ofereceu a Fazenda Casa Grande, propriedade de sua família, localizada no distrito de Saudade, a aproximadamente 30 minutos de Mar de Espanha. A fazenda era antiga e estava sem uso no momento, características que atendiam às necessidades da produção. Realizamos uma visita técnica ao local para registrar os ambientes e começar o planejamento da direção de fotografia.

Figura 38 - Fazenda Casa Grande



Fonte: Autores

Figura 39 - Sala de jantar



Fonte: Autores

Com a locação definida, passamos a planejar a logística de transporte da equipe e do elenco, que somavam 16 pessoas. Contratar um ônibus particular para esse deslocamento teria um custo muito alto, então recorremos à Prefeitura de Mar de Espanha. Entramos em contato com Rayla Pimentel, da Secretaria Municipal de Desenvolvimento e Assistência Social, explicando as necessidades do projeto, as datas das gravações e o trajeto que precisávamos realizar. A partir desse contato, fomos encaminhados para Aline Tavares, responsável pela Secretaria de Cultura e Turismo do município. Aline disponibilizou um ônibus para a equipe, que saía da Praça da Estação, em Juiz de Fora, e seguia até a porta da locação. O transporte foi realizado em dois finais de semana de gravação, com saída de Juiz de Fora nas madrugadas de sábado e retorno nas noites de domingo.

Tivemos um intervalo de alguns meses até a próxima etapa de filmagens. Nessa fase, precisávamos gravar o início do filme, que se passava em um estúdio. Nossa primeira ideia foi utilizar o estúdio da Faculdade de Comunicação da UFJF, mas a maior parte da equipe não tinha disponibilidade durante a semana, e o prédio não funcionava aos fins de semana. Começamos a procurar outras opções e pedimos indicações para a equipe, já que muitos dos integrantes já trabalhavam com audiovisual. Foi então que Marcos Faustino, membro do elenco, comentou que poderia entrar em contato com a proprietária do Estúdio Casa 2 para verificar a possibilidade de realizarmos as gravações no local.

Conseguimos a permissão para utilizar o estúdio, e marcamos as filmagens.

4.5 GRAVAÇÕES

As primeiras gravações aconteceram nos dias 31 de janeiro, 1º, 7 e 8 de fevereiro de 2026, distribuídas em dois finais de semana. A equipe saía de Juiz de Fora às 5h da manhã de sábado e retornava por volta das 20h de domingo. Para aproveitar ao máximo o tempo disponível, várias atividades aconteciam simultaneamente. Enquanto a equipe de maquiagem preparava o elenco, a direção de arte realizava os últimos ajustes nos cenários, e a equipe de fotografia organizava a iluminação e os enquadramentos das cenas. Essa dinâmica permitiu otimizar o trabalho e manter o planejamento das gravações.

Para ajudar na organização da equipe, elaboramos ordens do dia com o cronograma das atividades e realizamos sua impressão, facilitando a consulta e o acompanhamento durante as filmagens.

Figura 40 - Ordem do dia

Ordem do dia #3 SÁBADO - 07/02/2026	Direção: Luís Felipe Resende e Gabriela Moroni
Local: Fazenda Casa Grande	

Horário	Equipe	Atividade
07:30	Elenco, arte, preparador de elenco.	Preparar maquiagem e figurinos, última passagem das cenas.
08:30	Fotografia e arte.	Montar cenário e iluminação
09:30	Som e Fotografia	Montar equipamentos
10:00	Todos	Início da Filmagem
12:00	Todos	Pausa para almoço
14:00	Maquiagem	Maquiagem de morte - Melissa
17:00	Todos	Voltar a filmagem
20:30	Todos	Término das filmagens

Ordem de gravação	Horários
CENA 6 - POV Luisa e Portas	10:00 - 12:00
CENA 7 - RITUAL PARTE I	17:00 - 18:00
CENA 8 - RITUAL PARTE II	19:00 - 20:30

Fonte: Autores

Figura 41 - Planos do dia

Plano de Filmagem

CENA	DESCRIÇÃO	PLANO
6	Luciano e Luisa tentando sair da casa	
7	Luciano e Luisa entram na sala do ritual	
8	Luisa e Luciano sentados na parede	

Fonte: Autores

A filmagem do início do filme foi realizada alguns meses depois, no dia 12 de abril. Como a cena era curta, conseguimos concluir tudo em apenas uma diária. Por acontecer em um estúdio, a montagem do cenário foi rápida, e as etapas que mais consumiram tempo foram o cabelo e o figurino do elenco.

4.5.1 Sítio

As diárias realizadas no sítio foram mais longas e exigentes para a equipe. Dentro das possibilidades do cronograma, procuramos reservar momentos de descanso entre as gravações para reduzir o desgaste ao longo do dia. Como ficamos hospedados na própria locação, que possuía vários quartos disponíveis, foi possível otimizar o tempo de filmagem.

Elaboramos o cronograma de forma bastante realista, levando em consideração possíveis imprevistos, erros e atrasos durante as gravações. No primeiro fim de semana, um dos integrantes do elenco se atrasou por motivos pessoais. Situação semelhante aconteceu no segundo fim de semana, desta vez envolvendo outro membro do elenco, nesse mesmo dia uma forte chuva havia atingido a região, e em determinado ponto do trajeto, o ônibus não conseguiu seguir viagem, e toda a equipe precisou percorrer o restante do caminho a pé. Como o atraso estava calculado, esse imprevisto não afetou o cronograma do dia.

Apesar do nervosismo diante da situação, esses atrasos não comprometeram as filmagens, que ocorreram sem maiores dificuldades ao longo do dia.

Figura 42 - Registro da estrada após a chuva



Fonte: Autores

Figura 43 - Equipe a caminho da locação



Fonte: Autores

A preparação das maquiagens utilizadas nas cenas de morte duravam cerca de duas horas. Durante as filmagens, o ambiente permaneceu fechado para manter o controle da iluminação, o que deixou o local quente e abafado. Como consequência, o suor dos atores e a repetição das tomadas desgastavam a maquiagem, exigindo retoques frequentes ao longo do dia.

Enquanto Sara e Bruna cuidavam dos penteados, Juan trabalhava com o elenco, revisando o texto, conduzindo exercícios de aquecimento vocal e preparando os atores para a carga emocional exigida em cada cena.

A sala de jantar e a sala de estar já possuíam muitos elementos que combinavam com a estética do filme, mas alguns itens destoavam da proposta, como a rede, os quadros coloridos e alguns bancos. Por isso, optamos por retirá-los temporariamente, deixando os ambientes mais coerentes com a atmosfera que buscamos. Durante a montagem da iluminação, percebemos que, mesmo com as portas e janelas fechadas, ainda havia entrada de luz pelas frestas. Para evitar essa interferência e manter o controle da iluminação das cenas, cobrimos essas áreas pelo lado de fora com cobertores, bloqueando a luz externa.

Um dos elementos que também precisou de ajustes durante as filmagens foi o microfone cenográfico utilizado por Luciano para matar Renan. O objeto foi montado com um *deadcat*³⁶ e uma haste de *boom*. Como a cena envolvia uma luta, o *deadcat* acabava se soltando durante a encenação. Para resolver o problema, aplicamos fita dupla face na parte interna do acessório, aumentando sua fixação, o que acabou não tendo muito efeito, optamos então por cortes que esse erro não aparecesse. Também enrolamos o cabo do microfone ao longo da haste, evitando que ele atrapalhasse a movimentação dos atores de alguma forma.

Algumas cenas se passavam no corredor da casa, as portas não paravam fechadas, então colocamos um membro da equipe dentro de cada quarto, para segurar as portas por dentro, assim não teríamos erro de continuidade nem elementos indesejados aparecendo em cena.

Esses pequenos imprevistos acabavam gerando certa tensão no início, mas eram resolvidos rapidamente pela equipe. Pensando em facilitar as filmagens de domingo, decidimos manter a iluminação e os elementos de direção de arte montados ao final da diária de sábado. Dessa forma, no dia seguinte foram necessários apenas pequenos ajustes antes do início das gravações. Mesmo com os imprevistos de última hora, nenhuma diária ultrapassou o horário previsto no cronograma. Em alguns dias, as gravações terminaram antes do esperado, permitindo que a equipe tivesse mais tempo para descansar.

³⁶ Protetor de vento utilizado nos microfones.

4.5.2 Estúdio

A gravação no estúdio aconteceu de forma bem tranquila. Como a cena era curta, conseguimos concluir tudo em uma única diária. Os diálogos eram relativamente simples, com exceção de Melissa, que precisava demonstrar uma carga emocional maior durante seu teste. Gabriela Paiva atendeu bem à proposta da cena, tornando o processo bastante fluido. Antes do início das gravações, o elenco fez uma última leitura do texto com a orientação de Juan.

A montagem do cenário também foi rápida, já que utilizamos os equipamentos disponíveis no próprio estúdio, como os spots de luz, o fundo branco e os tripés. O que mais exigiu tempo foi a preparação dos penteados. Como Bruna não pôde participar dessa diária, Sara ficou responsável por produzir o cabelo das duas atrizes. As maquiagens escolhidas para essa cena não eram difíceis, por isso, Liz terminou em questão de minutos.

Alguns membros da equipe possuíam compromissos na parte da tarde, não tivemos muitos imprevistos nesse dia, então nossa gravação não passou das 11h da manhã.

Pedimos para todos os membros da equipe irem vestidos de preto, assim, quando as filmagens terminaram, aproveitamos o próprio estúdio para fazer fotos da equipe, que posteriormente foram utilizadas na divulgação do projeto nas redes sociais.

Figura 44 - Equipe e elenco, última diária de Lustratio



Fonte: Autores

4.6 CONCEPÇÕES VISUAIS

A principal meta que queríamos atingir através do visual do nosso filme era justamente o de simular a estética de algo documental. Para isso, foi pensado em diversas técnicas e conceitos que foram desenvolvidos e estudados durante a concepção do trabalho. Algumas escolhas envolvendo fotografia e iluminação foram novas para a gente, que nunca tínhamos trabalhado com um filme *found footage* antes, por isso, foi muito importante passarmos por um processo de testes envolvendo os equipamentos que utilizamos e como iríamos utilizá-los. Passamos por diversas reuniões com nosso diretor de fotografia, Vinicius Tostes, para discutir sobre essas questões.

Figura 45 - Captura de tela da primeira reunião de fotografia



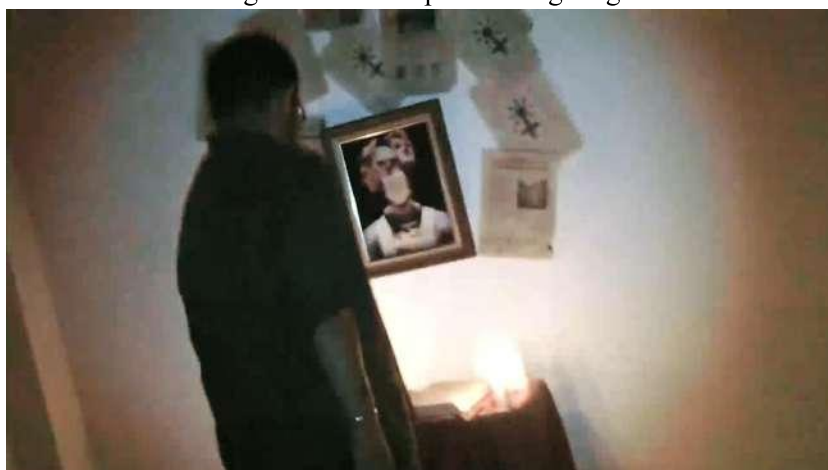
Fonte: Autores

Apresentamos as referências visuais que tínhamos pra ele, englobando diversos filmes que já foram citados neste trabalho, como *Bruxa de Blair* (1999) e *Marcas da Maldição* (2022). Porém, a principal referência que tínhamos era o filme *REC* (2007), que compôs grande parte do nosso *storyboard*, que foi montado utilizando planos de outros filmes como referência junto com algumas fotografias que tiramos também com esse intuito. O documento pode ser acessado na íntegra no Apêndice B. A principal questão que encontramos sobre o planejamento da fotografia é que, geralmente, dividimos um *storyboard* por planos, porém, como nosso filme é, em sua maioria, formado por planos sequência de 2 a 4 minutos de duração, ficamos com dúvida em como colocar esses planos em apenas uma imagem estática para representá-los. Portanto, decidimos dividir alguns dos planos em mais de uma parte para colocarmos referências visuais de diversos momentos do mesmo plano sequência.

4.6.1 Fotografia

Sobre a fotografia, a principal questão era acerca dos equipamentos que seriam utilizados e, principalmente, da câmera. Durante o processo de roteirização do curta, já tínhamos a ideia de utilizar duas câmeras diferentes: uma que seria a câmera utilizada por Luciano para fazer o *making of* e a outra seria utilizada por Luísa durante a filmagem do curta-metragem deles. Para a câmera que Luísa utilizaria, nós usamos uma das câmeras disponibilizadas pela universidade para o nosso trabalho, no caso uma *Canon EOS Rebel T7i*. Já para a câmera de *making of*, a ideia original era utilizar a *handycam* que já tínhamos, mas, depois de alguns testes, percebemos que a qualidade dela era bem ruim e, mesmo que a intenção era que parecesse uma filmagem feita por uma câmera amadora, a qualidade que esse equipamento entregava iria diminuir muito a integridade do filme e destoar muito da outra câmera. Além disso, tivemos alguns erros na câmera, no qual alguns arquivos que gravamos em ensaios foram perdidos. Por conta disso, decidimos não arriscar. Por sorte, Vinicius, nosso diretor de fotografia, tinha uma *handycam* de uma qualidade superior disponível, então optamos por utilizá-la. Essa câmera, mesmo sendo mais nova, ainda trazia a estética de filmagem antiga que buscamos para nosso filme, como uma filmagem granulada, por exemplo, mantendo uma qualidade ainda inferior a câmera utilizada por Luísa, mas sem destoar muito.

Figura 46 - Exemplo de imagem granulada



Fonte: Retirado do trabalho prático

Uma escolha óbvia, mas importante para a estética de *found footage*, é a utilização da câmera de mão subjetiva ao invés da câmera no tripé. Queríamos explorar ao máximo o efeito de *shaky cam* que é descrito por Carreiro (2013), no qual vemos a câmera tremendo em

diversos momentos do filme, conversando com o sentimento do personagem que está carregando ela, sendo esse sentimento de pânico, pressa, raiva, ou simplesmente para simular o caminhar do personagem. Em outras partes, vemos bem o conceito abordado por Carreiro (2013) sobre a verossimilhança ser mais importante do que a intangibilidade da obra em um filme *found footage*, no qual temos alguns enquadramento estranhos nos quais a câmera aponta para a parede, o corpo, ou os pés do personagem, simulando o fato do personagem estar prestando atenção em outra coisa e não se importando com o enquadramento.

Figura 47 - Exemplo de enquadramento verossímil



Fonte: Retirado do trabalho prático

Uma ferramenta muito utilizada na fotografia do filme é o *zoom*, que, nesse caso, como estamos trabalhando com filmagens que simulam um aspecto documental, pode ser usado com maior frequência e liberdade. Em um filme com uma estética convencional, geralmente o *zoom* é utilizado com cuidado, para que a aproximação seja feita de forma constante e sem grandes ajustes muito rápidos. No *found footage*, nós não temos essa limitação. Portanto, o *zoom* é usado em diversos momentos para destacar alguma ação ou alguma informação, sendo aplicado de diversas formas diferentes, às vezes sendo um *zoom* gradual, aproximando do objeto lentamente, outras vezes sendo um *zoom* mais rápido. Como a utilização do *zoom* e do movimento de câmera é utilizado com certa frequência, geralmente o mesmo plano sequência possui diferentes tipos de planos nele mesmo, desde um plano médio até um plano detalhe. Além disso, temos a presença também do plano holandês, principalmente em momentos nos quais a câmera fica parada em alguma superfície ou o personagem que está segurando ela não está enquadrando o plano corretamente. Por mais que os tipos de planos sempre estão mudando, a presença de planos mais abertos, como planos

americanos, são mais raras e acontecem apenas em momentos pontuais do filme, visto que eles retiram a sensação claustrofóbica que planos mais fechados trazem.

Figura 48 - Plano holandês



Fonte: Retirado do trabalho prático

Figura 49 - Plano detalhe



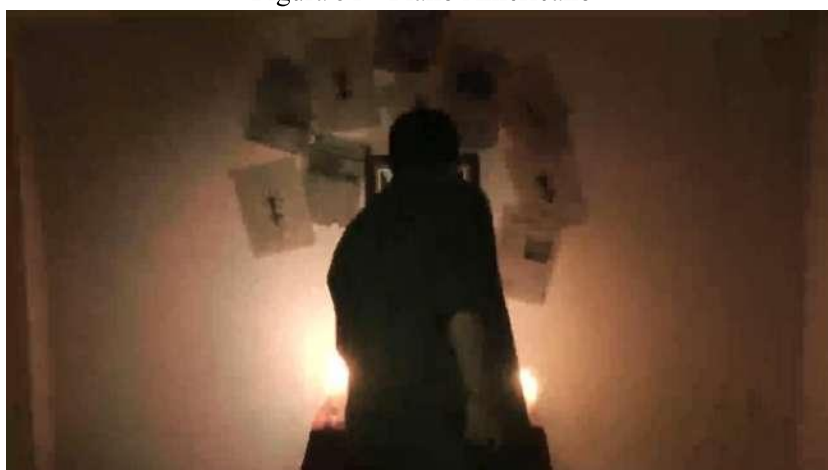
Fonte: Retirado do trabalho prático

Figura 50 - Plano Médio



Fonte: Retirado do trabalho prático

Figura 51 - Plano Americano



Fonte: Retirado do trabalho prático

Todas essas decisões estéticas foram utilizadas com o intuito de causar sentimentos de tensão, estranhamento e temor. Além de contribuírem para o aspecto documental que o filme busca simular.

4.6.2 Iluminação

Assim como a câmera, que é um elemento diegético dentro do nosso filme, nós nos atentamos muito para que a iluminação também esteja presente na diegese. Quase todas as fontes de luz que estão presentes no curta são justificadas, salvo algumas exceções, como no plano detalhe do corpo de Gabriel. Neste caso específico, o rosto dele não ficaria iluminado apenas com as luzes justificadas, então utilizamos um spot atrás da câmera para que os detalhes da maquiagem ficassem mais evidentes.

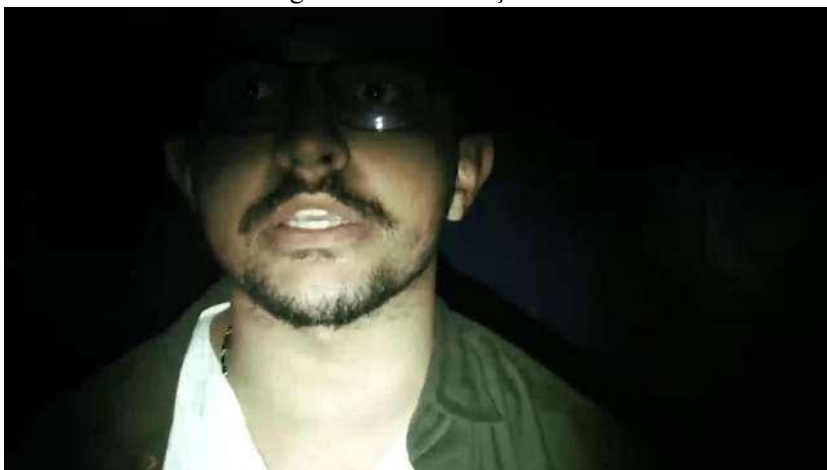
Figura 52 - Plano da morte de Gabriel



Fonte: Retirada do trabalho prático

Em outros planos, todas as fontes de iluminação são compostas ou pelos spots que são utilizados pelos personagens no filme deles, ou pela luz da câmera de Luciano. A *handycam* utilizada por nós não possui uma luz embutida diretamente no equipamento, portanto, para simular esse efeito, utilizamos uma lanterna que era segurada junto com a câmera durante as cenas que precisavam dessa luz. Essa falta de iluminação ajuda a criar um ambiente mais propício ao horror, deixando tudo mais escuro e difícil de enxergar, escondendo informações do ambiente para o espectador.

Figura 53 - Iluminação da lanterna



Fonte: Retirado do trabalho prático

Nas duas últimas cenas temos também a presença da iluminação com velas dentro da sala de ritual. A utilização de velas para iluminar o ambiente intensifica o clima sombrio,

trazendo uma iluminação mais suave e mais fraca, além de também ajudar no clima sobrenatural e ritualístico que a cena pede.

Figura 54 - Iluminação com velas



Fonte: Retirado do trabalho prático

A sensação de horror vem principalmente do medo do desconhecido, daquilo que a gente não vê. O ambiente mal iluminado, com áreas escuras e impossíveis de enxergar, mesclados com a câmera instável e os planos fechados que não revelam quase nada do ambiente, são todos elementos que intensificam esse sentimento.

4.7 CONCEPÇÕES SONORAS

Desde a criação do argumento do filme, o som já exercia um papel fundamental na narrativa, antes mesmo das primeiras etapas de gravação e pós-produção, nós já tínhamos em mente que colocaríamos uma importância nos elementos que comporiam o espectro sonoro do filme, não só no aspecto estético, que influencia na entrega da ideia de que a obra é um produto documental, mas também buscando utilizar o som como um elemento narrativo. Ou seja, além dos diálogos, obviamente, os efeitos sonoros e músicas também teriam um papel importante em entregar informações da trama para o espectador.

Primeiramente, vale destacar que, em nosso filme, temos um antagonista que não aparece em nenhum momento de forma física, a entidade *Dantalion*. O único indício que temos de sua presença no ambiente é através dos sons diegéticos que aparecem no curta, sejam eles efeitos sonoros, música ou pequenas falas e cochichos. De acordo com a definição de Chion (2011), podemos categorizar esses elementos sonoros que representam a presença de *Dantalion* na trama como sons acusmáticos, ou seja, são sons que estão presentes dentro da diegese da obra, mas não conseguimos visualizar a fonte de onde esses sons estão sendo

reproduzidos. A princípio, nas primeiras concepções sonoras do filme, o som que representaria *Dantalion* era centralizado quase que unicamente na música diegética que os personagens ouvem durante a narrativa. A ideia era dar a sensação de que a música tocada seria uma espécie de presságio que o destino final do personagem estaria chegando, fazendo com que cada personagem ouvisse essa música antes de morrer, enquanto os outros personagens não ouviriam. No final, a música toca para o espectador de maneira clara, dando a ideia de que a próxima vítima dos poderes de *Dantalion* é o próprio público. Porém, ao longo dos cortes e das recepções que tivemos principalmente da nossa orientadora, tivemos algumas alterações nessa ideia. A música não só seria ouvida pela personagem que iria morrer, mas também estaria presente durante essas cenas de forma sutil, para que o espectador que prestasse mais atenção conseguisse ouvi-la. Essa mudança foi muito benéfica, pois além de deixar o desenho sonoro final mais rico, tirou a estranheza das cenas de morte, nas quais os personagens relatam estar ouvindo um som que não aparece de nenhuma forma. Ainda assim, como a música foi deixada de maneira sutil, o aspecto de mistério e curiosidade ainda fica presente, pois mesmo o espectador conseguindo ouvir uma música com o volume bem baixo, ela não é tocada de maneira clara até o final do filme. Posteriormente, em cortes mais finais do curta, optamos também por colocar algumas falas sutis em alguns momentos específicos, servindo como uma espécie de voz para *Dantalion*, transformando o personagem em um ser acusmático.

Outro ponto importante no desenho de som é também a questão da verossimilhança que Carreiro (2013) destaca como extremamente importante em obras *found footage*. A presença de ruídos e sons que, em filmes convencionais, pareceriam ser erros, são fundamentais na construção do ambiente sonoro para que a ideia de filmagens amadoras documentais seja transmitida. Como as gravações foram feitas pensando nessa estética, muitos dos sons que ajudam a convencer essa ideia já estão presentes desde o processo de captação, como os sons da própria câmera, quando alguém pega ela ou ela bate em alguma superfície, ou até o próprio ruído que o microfone dela emite. Durante as gravações, o áudio de todas as cenas foram captados separadamente com um microfone *boom* conectado a um aparelho de gravação *Zoom H6*, gerando um áudio em alta qualidade. Porém, nós queríamos que tivesse uma diferença entre o áudio da câmera do *making of* e o áudio da câmera de filmagem do filme dos personagens, já que as duas possuem uma diferença de qualidade. A princípio, pensamos em deixar apenas o áudio captado pela própria *handycam* nas gravações feitas com ela, enquanto o áudio captado pelo microfone *boom* seria utilizado apenas nas filmagens feitas com a câmera do curta deles. Porém, percebemos que o ruído da *handycam*

era muito alto, além de que algumas falas acabaram ficando muito baixas nesse áudio, por isso, optamos por utilizar os dois áudios simultaneamente: o áudio captado pela *handycam*, que passou por um tratamento para ter o seu ruído diminuído, mas sem remover completamente, juntamente com o áudio captado pelo *boom*, que tinha uma qualidade melhor e tornou algumas falas mais fáceis de ouvir. Além disso, também foi adicionado um ruído branco na pós-produção, com o intuito os áudios de todos os takes com uma sonoridade mais parecida entre eles. Um outro problema que percebemos quando o ruído da *handycam* estava muito presente era que, em momentos de silêncio, que eram para intensificar o clima de tensão, o som do ruído alto acabava quebrando essa sensação, não permitindo que a cena tivesse o sentimento que ela precisava ter. Outro tratamento que teve que ser feito no áudio captado foi a remoção de barulhos de pássaros que acabaram vazando no microfone em alguns momentos do filme.

Um elemento que é válido destacar é a presença do efeito sonoro de *glitches*³⁷, que funcionam de forma não-diegética, mas que são utilizados em conjunto com efeitos visuais para simular os erros e corrupções que deram na gravação.

4.7.1 Sons diegéticos

Os sons diegéticos que compõem o filme são, em sua maioria, sons que foram captados no momento da gravação das cenas, acompanhando as ações dos personagens. Por exemplo, o som dos passos dos personagens enquanto eles caminham na casa são todos captados na hora, já que a locação que escolhemos tinha um piso de madeira antigo, esses sons ficaram muito evidentes no áudio gravado. Esse fato auxiliou muito no processo de montagem do desenho de som, já que a grande maioria dos sons já estavam presentes e não precisavam ser adicionados de maneira artificial no momento de pós-produção. Além disso, a utilização de sons já captados na hora intensificou muito o aspecto documental que queríamos entregar. Porém, podemos destacar algumas exceções de efeitos sonoros diegéticos que tiveram que ser adicionados posteriormente durante a pós-produção com o uso de *foleys*³⁸. O mais óbvio é com certeza o som de tiro da arma, que não produz nenhum som de maneira natural. Porém, o processo para produzir o som de tiro não foi tão fácil quanto nós imaginávamos. A princípio, a ideia era bem simples: procurar efeitos sonoros de tiro prontos

³⁷ Falha, em inglês. Na edição de vídeo, é o nome dado a efeitos que simulam erros de arquivos corrompidos nas filmagens.

³⁸ Efeitos sonoros de ações efetuadas na gravação mas que são captados e tratados posteriormente.

em bancos de sons disponíveis na internet. Procuramos arquivos de áudio disponibilizados em sites como o *YouTube*³⁹, *Mixkit*⁴⁰, *Pixabay*⁴¹ e outros, mas todos os efeitos sonoros que encontramos possuíam dois problemas principais. A primeira questão era a de que esses sons disponibilizados gratuitamente eram, em sua maioria, produzidos na intenção de serem utilizados principalmente em produções de ação, sejam jogos eletrônicos, filmes ou outras produções audiovisuais. Por isso, esses efeitos sonoros não tinham um aspecto de realismo que estávamos buscando para o nosso curta. A segunda questão era que esses sons não tinham muito impacto e, quando colocados no contexto das nossas cenas, não entregavam a sensação que queríamos. Durante todo o nosso filme, apenas dois tiros são disparados em duas cenas diferentes e, em ambas as cenas, a ideia era que o barulho de tiro funcionasse como um *jumpscare*, ou seja, que causasse um susto no espectador.

A primeira medida que pensamos para consertar esse problema era de retirar um barulho de tiro de algum vídeo no qual uma arma real era disparada, na busca de conseguirmos um som mais realista. Isso não deu muito certo, visto que, nos vídeos que teríamos disponíveis na internet, a qualidade do áudio captado teria uma grande diferença da qualidade do som do filme, podendo até trazer um som mais realista, mas mantendo o problema de não causar o impacto que precisávamos. Utilizamos então, a ideia de trabalhar com camadas, pegando diversos arquivos de áudio diferentes e juntando em um só. Fazendo isso, além de criarmos um som de tiro único, também atingimos parcialmente o impacto que desejamos, já que, juntando diversos sons ao mesmo tempo, os áudios se sobrepunham e criavam um som mais alto e mais presente. Juntamente com esse processo, também prestamos atenção na mixagem do efeito sonoro, que precisava parecer ter sido captado no ambiente onde a ação estava acontecendo, diretamente pela câmera, ao invés de ter sido adicionado posteriormente. Para fazer isso, contamos com um processo que juntou diversos efeitos de áudio, sendo os principais um efeito de equalização⁴² e de *reverb*⁴³. Pensamos que cada microfone capta um áudio de uma maneira diferente, às vezes com mais graves presentes, ou captando menos agudos, por exemplo. Com o processo de equalização, podemos, a partir de um áudio qualquer, simular que ele foi captado por outro equipamento. Nesse caso, em todos

³⁹ <https://www.youtube.com> - Site de hospedagem e compartilhamento de vídeos, contendo alguns canais que disponibilizam efeitos sonoros gratuitos para download.

⁴⁰ <https://mixkit.co/free-sound-effects/> - Site que contém um banco de efeitos sonoros e músicas gratuitos e pagos, além de outros arquivos, como imagens e vídeos.

⁴¹ <https://pixabay.com/pt/music/> - Site que contém um banco de efeitos sonoros e músicas gratuitos e pagos, além de outros arquivos, como imagens e vídeos.

⁴² Um efeito que permite ajustar o volume de frequências específicas de um arquivo de áudio, podendo alterar livremente os graves, médios e agudos de um som sem influenciar nas demais frequências.

⁴³ Efeito de áudio que simula a reverberação do áudio em outros ambientes.

os momentos que utilizamos a equalização para fazer esse efeito, buscamos retirar um pouco dos sons graves e agudos e aumentar os sons médios, o que dava um aspecto de amadorismo para o áudio, aparentando ter sido captado por um equipamento de menor qualidade. Com o efeito de *reverb*, conseguimos simular a reverberação da sala onde acontece a cena, deixando aquele som que foi adicionado artificialmente mais homogêneo em relação aos sons captados na hora. No caso do barulho de tiro, outra coisa que pensamos é que, como um som produzido por um disparo de uma arma de fogo é algo extremamente alto, muito provavelmente, se fosse captado pelos equipamentos que os personagens estavam usando, esse som iria estourar. Portanto, aplicamos alguns efeitos de distorção no som de tiro para que ele ficasse propositalmente com a sonoridade de um áudio estourado.

Alguns outros sons que foram adicionados com *foleys* foram o som do soco de Luísa em Renan, o som da sala de ritual rangendo, o som do cão da arma quando Luciano rende Luísa, o som captado pelo microfone *boom* durante a briga de Renan e Luciano e o som de Luciano recarregando a arma, sendo que esse último teve o som de *foley* mesclado com o som original captado. Todos esses sons foram gravados por nós, utilizando objetos que simulavam os sons originais. Para o som do soco, gravamos o barulho do choque de uma mão fechada batendo na palma da outra mão, o som do cão da arma foi atingido mesclando o som de um estilete sendo aberto com o som de um suporte de celular sendo fechado, já o áudio da arma recarregando foi feita mesclando um arquivo de áudio retirado da internet e o som de uma trena sendo puxada, o som do microfone *boom* foi alcançado apenas mexendo e batendo diretamente no microfone, simulando os movimentos do *boom*, por último, o som da porta rangendo foi gravado diretamente de uma porta mesmo. Para encaixar todos esses sons dentro do ambiente sonoro do filme, passamos todos eles pelos mesmos efeitos que utilizamos no som de tiro, com exceção da distorção, já que nenhum desses sons iria estourar o áudio captado. Além disso, também mexemos no *panning*⁴⁴ desses sons, deslocando-os mais para a esquerda ou para a direita, dependendo de onde a fonte do áudio estivesse localizada na cena.

O som ambiente foi algo pouco trabalhado no momento de pós-produção, visto que, como a locação que eles estavam era uma casa abandonada, não teríamos a presença de muitos sons externos, tendo o silêncio como algo predominante no ambiente. Porém, durante a gravação das últimas duas cenas, começou a chover na locação onde estávamos gravando e o microfone acabou captando diversos barulhos da chuva e dos trovões. Acabou que isso funcionou, de certa forma, já que as duas últimas cenas continham o ápice do filme, e onde teria toda a revelação do ritual, por isso, o barulho da chuva e principalmente dos trovões

⁴⁴ A distribuição de um áudio entre os canais esquerdo ou direito de um som estéreo.

elevou o clima de terror das cenas. Portanto, optamos por incluir essa ideia de vez no nosso filme, incluindo na pós-produção um efeito sonora de chuva que começa desde a penúltima cena e vai ficando cada vez mais presente com o passar do tempo.

Sobre a voz que utilizamos para *Dantalion*, a ideia era criar uma voz que soasse sobrenatural e fantasmagórica, para isso, foi utilizado uma série de efeitos nos áudios que foram gravados pelo próprio diretor, Luís. Primeiramente, a voz passou por um deslocador de tom, deixando a voz mais grave, o que por si só já acaba dando o ar de paranormalidade para o vocal. Junto com esse efeito, foi aplicado efeitos de tempo, como *reverb* e *delay*. Porém, diferente do *reverb* aplicado nos outros efeitos sonoros, a ideia aqui é exagerar nos dois efeitos, trazendo uma ambiência sombria pras falas. Por fim, foram aplicados pequenos efeitos de distorção, para amplificar a voz e afastar mais ela de uma voz natural humana. Essas falas que foram adicionadas não dizem coisas aleatórias. Na verdade, a ideia é que elas sejam o próprio *Dantalion* conversando com os personagens, entrando na mente deles e falando o que eles devem fazer, como a nossa versão de *Dantalion* é greco-romano, todas as frases que ele diz são faladas em latim. Como exemplos, na cena na qual a porta da sala do ritual abre, é possível ouvir a frase “*tempus advenit*”, que traduz como “a hora chegou”. Também, logo antes de Luísa entrar, é possível ouvir a palavra “*inter*” sendo repetida várias vezes, que significa “entre”. Sempre que um personagem morre, podemos ouvir diversas vozes de *Dantalion* repetindo o conceito que representa aquele sacrifício, como a palavra “*timor*”, que significa “medo”, após a morte de Gabriel, ou a palavra “*odium*”, que traduz para “ódio”, durante a morte de Renan, na qual a palavra não só é repetida diversas vezes, mas cada vez que repete ela é dita com mais distorção vocal. Duas falas que são repetidas em diversos momentos durante o filme são as frases “*purifica me*” e “*purifica te*”, que como foi dito anteriormente, significam “purifique-me” e “purifique-se”. Além disso, vale destacar que a possibilidade de existir mais de uma voz falando ao mesmo tempo não é apenas uma escolha estética, mas também é justificada narrativamente, visto que *Dantalion* é um ser que possui vários rostos, que podem falar e produzir sons de maneira individual. Como esses sons, mesmo sendo pensados somente durante a pós-produção, ainda são diegéticos, queríamos deixar eles aparecerem de forma extremamente sutil, visto que os personagens não reagem a essas falas. A ideia é que essa voz de *Dantalion* seja muito mais algo que os personagens estariam ouvindo e obedecendo seus comandos de forma passiva, do que algo que eles ativamente percebem que estão escutando e sendo influenciados por ela. Por isso, deixamos as vozes aparecendo em volumes bem baixos, além de aparecerem também somente de um lado do

espectro sonoro algumas vezes, para que os espectadores possam ficar na dúvida se realmente ouviram alguma coisa naquele momento ou não.

4.7.2 Trilha Musical

Como dito por Carreiro (2013), em filmes que seguem a estética *found footage* é muito raro a presença de músicas extra-diegéticas, ou seja, músicas que não estão presentes dentro do universo narrativo do filme. No nosso caso, a grande maioria da trilha musical presente no filme aparece de forma diegética através da música que as personagens relatam estarem ouvindo. Para a trilha musical do nosso filme, contamos com músicas originais compostas por nós, o que nos deu mais liberdade na escolha da estética que segue a trilha musical. No caso da música ouvida pelos personagens, nos inspiramos no conceito de percepção paradoxal, citado por Machado (2000), compondo uma música com acordes felizes e uma melodia suave tocados por uma harpa, algo que, se ouvido separadamente, poderia remeter a sensações de relaxamento e tranquilidade, porém, no contexto que colocamos, traz justamente um aspecto de estranhamento, como se aquela música não pertencesse aquele ambiente sombrio. Além disso, como foi dito anteriormente, a música aparece de forma muito sutil durante o filme, gradualmente aumentando de volume à medida que o destino final do espectador vai chegando mais perto. Porém, junto com a redução do volume nas primeiras vezes que a música é ouvida, ela também aparece de forma mais atmosférica, com uma grande quantidade de *reverb* e com uma variação constante de tom e do *panning*, se assemelhando nestes momentos com uma música de *drone*⁴⁵. Mais pro final do filme, quando o espectador consegue ouvir a melodia da harpa de maneira mais clara, a música que é tocada é duplicada, tendo duas faixas da mesma melodia sendo reproduzidas ao mesmo tempo, porém, em uma dessas faixas, o tom da música é deslocado em apenas um semitom para baixo, criando uma dissonância com as notas tocadas pela melodia original. Essa técnica produz um efeito de deixar aquela melodia mais bizarra, amplificando o estranhamento causado por essa música.

Durante o filme, essa melodia da harpa é a única música que aparece de forma diegética, mas também é a música que mais aparece. As músicas extra-diegéticas que foram incluídas no filme são utilizadas principalmente em momentos no qual não temos a presença de filmagens de *found footage*, como no início do filme, no título e nos créditos. Além disso,

⁴⁵ Um estilo de música ou técnica musical que diz respeito a quando uma nota musical, acorde, ou som é tocado de maneira contínua e sustentada, sem interrupções.

durante os títulos que apresentam cada sacrifício, também temos a presença de pequenas músicas. Para desenvolver a sonoridade da trilha musical, utilizamos instrumentos orquestrais e vozes de coro, trazendo uma estética de música clássica, inspirado principalmente na trilha musical da série *A Maldição da Residência Hill* (2018). A utilização do coral também foi pensada para que as músicas lembrassem uma sonoridade parecida com cantos gregorianos, que são os cantos utilizados pelas igrejas católicas, uma ideia que foi inspirada pelas músicas presentes no jogo eletrônico *Obscure* (2004). Todas as músicas extra-diegéticas são compostas por melodias sombrias, com destaque para uma sequência de quatro notas musicais que é utilizada como *leitmotiv* durante as faixas musicais, sendo repetida em todas as músicas que estão fora da diegese. Para a composição deste tema, foi utilizado como base a escala menor harmônica, uma escala musical que possui uma sexta menor⁴⁶ e uma sétima maior⁴⁷. A presença dessas duas notas na escala faz com que tenhamos uma sequência de quatro notas com duas notas que possuem um intervalo de apenas um semitom⁴⁸ entre elas, um intervalo⁴⁹ que é considerado um dos intervalos mais dissonantes da música. Explorando essa dissonância que o uso dessas notas causa, consequentemente criamos uma melodia que soa ameaçadora e instável.

Durante a primeira música, nos créditos iniciais, temos a presença de um vocal com os mesmos efeitos aplicados na voz de *Dantalion*. O vocal repete a palavra “*purifica*” de uma forma rítmica, introduzindo o elemento da voz do personagem antes mesmo dela aparecer durante o filme de forma mais sutil. O *leitmotiv* é apresentado pela primeira vez pelo coral, que compõe toda a música. Esse coral que aparece na música inicial é passado por diversos efeitos diferentes, dando uma estética mais sobrenatural para ele. Já na segunda música, que aparece durante o título do filme, temos a repetição do *leitmotiv* em cima dos mesmos acordes, mas agora, com a introdução dos instrumentos orquestrais, como o violino, que toca o tema principal, o violoncelo e o contrabaixo tocando os acordes, e as violas, tocando pequenas notas em *pizzicato*⁵⁰ que servem como uma contra-melodia⁵¹. Aqui, a harpa aparece também, apresentando uma linha melódica baseada em *arpeggios*⁵². Por último, temos a presença do clarinete, que aparece na segunda metade da música efetuando uma melodia extra

⁴⁶ A sexta nota contada a partir de uma escala menor.

⁴⁷ A sétima nota contada a partir de uma escala maior.

⁴⁸ A menor distância que duas notas podem ter no sistema tonal ocidental.

⁴⁹ Intervalo, na música, é um nome utilizado para denominar a distância entre duas notas.

⁵⁰ Técnica musical na qual os instrumentos de cordas de uma orquestra (como violinos e violoncelos) são tocados com os dedos ao invés da utilização de um arco.

⁵¹ Uma linha melódica que é tocada juntamente com uma melodia principal, dialogando e complementando ela.

⁵² Técnica musical que consiste em tocar as notas de um acorde separadamente e de maneira sucessiva ao invés de tocá-las juntas.

que responde a melodia principal. Na terceira música, presente nos créditos, uma versão maior do tema principal é apresentada, com a introdução de novas melodias, acordes e instrumentos, como por exemplo, o piano. Além disso, durante a construção da música, temos uma crescente, no qual ao decorrer da faixa, cada vez a música vai ficando mais agitada. Além da agitação, a melodia que é tocada pela harpa de forma diegética no filme é introduzida lentamente, também de forma gradual, mas sendo, agora, tocada em um arranjo orquestral, utilizando vários instrumentos diferentes.

Por último, as músicas que estão presentes de forma extra-diegética durante a enunciação dos títulos de cada sacrifício foram feitas também com a harpa como instrumento principal. Nesse caso, as melodias tocadas foram criadas colocando diversas notas em sequência de forma completamente aleatória, sem seguir uma escala musical ou um ritmo específico. A ideia era justamente criar uma melodia que causasse estranheza fugindo do comum e ignorando conceitos musicais básicos para criar uma música “comum”. Além dessas melodias que já são bizarras por si só, nós também invertemos o áudio tocado pelo instrumento, deixando a melodia com uma sonoridade mais estranha ainda. Ao decorrer das mortes, cada vez que o título do próximo sacrifício aparece e a música que o acompanha é tocada, é aplicado um efeito de distorção no áudio, que é amplificado com cada morte, intensificando o incômodo causado pela música a cada sacrifício completo.

4.8 PÓS-PRODUÇÃO

O processo de pós-produção do curta foi extremamente demorado, passando por diversos testes diferentes. Para efetuar o trabalho, foi utilizado principalmente o software de edição de vídeos *Adobe Premiere*, no qual o filme foi todo decupado, montado e colorido. Além disso, os efeitos especiais também foram criados utilizando o *Premiere*. Para a mixagem do áudio e criação dos efeitos sonoros e música, o programa utilizado foi o *Reaper*, com a exceção de alguns ajustes menores do áudio que foram feitos direto no *Premiere*. Por último, os créditos iniciais e créditos finais foram criados no *Adobe After Effects*, que permitiu maior liberdade na movimentação dos elementos visuais e nos *letterings*, além da possibilidade da criação das animações presentes nos créditos finais. As fotos que estão presentes no final do filme foram tiradas em uma câmera *cybershot*, que possui uma qualidade já inferior e eram muito utilizadas na época que o filme se passa, mas passaram também por algumas edições no *Adobe Lightroom* e *Adobe Photoshop* com a intenção de deixar elas com o aspecto mais antigo e também de remover as datas de quando as fotos foram tiradas, que ficavam escritas

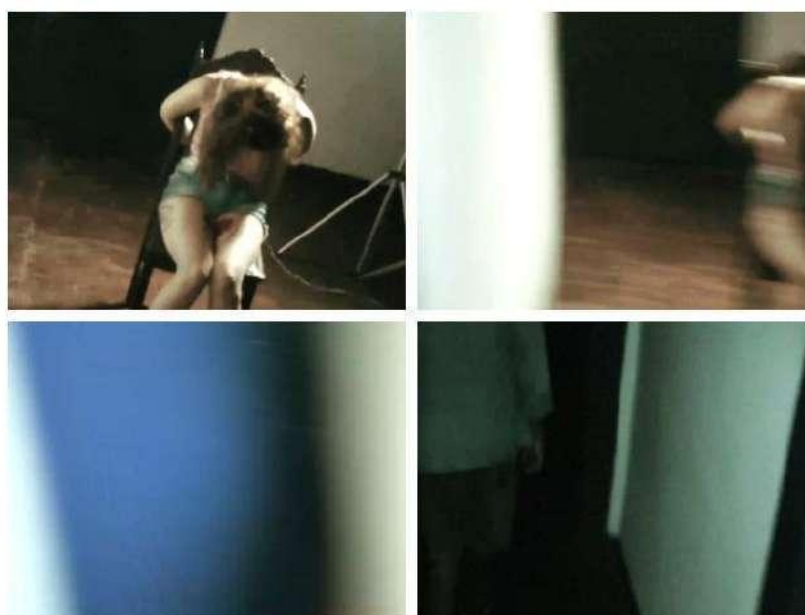
no canto inferior direito da foto. O lento processo de pós-produção não só envolveu a parte prática de editar, montar ou animar os elementos, mas também envolveu a própria exportação dos vídeos. Cada corte do filme demorava em média 30 minutos para serem renderizados, o que já é um tempo um pouco maior, mas normal para um filme da duração que ele ficou. Porém, somente os créditos, que foram feitos no *After Effects*, um software que já é mais pesado, durou cerca de 10 horas para serem exportados completamente, mesmo durante apenas 4 minutos no total, mais ou menos. Essa demora se deu conta principalmente pela complexidade de animação dos créditos finais, que contou não só com efeitos de luz, sombras e movimentos de câmera, mas com a presença de mais de 30 camadas diferentes, incluindo os textos, as fotos, as imagens dos documentos, as texturas e os outros elementos gráficos.

4.8.1 Montagem

A montagem do filme foi algo diferente do que estamos acostumados a fazer em nossas outras produções que possuem uma linguagem mais convencional. A principal questão que temos é que o nosso curta, mesmo tendo aproximadamente 20 minutos de duração, se não contarmos os créditos, é composto por apenas 10 cenas, um número baixo considerando a minutagem final do filme. Isto se dá pois a grande maioria das cenas é composta por apenas um plano sequência, que duram em torno de 3 a 4 minutos, cada um. Por um lado, isso facilitou o processo de montagem, pois, com exceção das cenas que tínhamos a presença de duas câmeras, não precisamos ficar montando o filme pensando na alternância de planos o tempo todo. Por outro lado, a integridade dos planos sequência era extremamente importante, ou seja, não podia haver nenhum corte aparente em nenhum momento que quebrasse a continuidade da cena, com exceção, é claro, dos cortes para alternar de câmeras ou quando alguma cena acabasse. Nesse último caso, o filme cortaria para uma tela preta antes de introduzir a próxima cena, dando a entender que o personagem que estava segurando a câmera tinha parado de gravar naquele momento. Em algumas situações específicas, porém, houve a necessidade de haver alguns cortes, principalmente em momentos que queríamos mesclar dois takes diferentes. Para isso, foram feitos cortes invisíveis, ou seja, o corte era feito de uma maneira que não ficasse perceptível que houve uma troca de takes naquele momento. Utilizamos, principalmente, o movimento rápido da câmera, que causa um desfoque na imagem, para poder fazer o corte sem que o espectador perceba. Como exemplo, na cena que Gabriel e Luciano estão conversando na sala onde Melissa morreu e depois vão para a outra sala continuar as gravações, nós tínhamos gravado dois takes diferentes: o primeiro take tinha

a segunda parte da cena melhor enquanto o segundo take tinha a primeira parte da cena melhor. Portanto, mesclamos os dois takes e escondemos o corte logo após o plano que Luciano mostra o corpo de Melissa, quando ele vira a câmera para o lado e aponta para Gabriel. Além do desfoque causado pelo próprio movimento de câmera, adicionamos também um efeito de desfoque de movimento digital, para ajudar a deixar os dois takes mais homogêneos.

Figura 55 - Corte invisível 1



Fonte: Retirado do trabalho prático

Em outro momento, temos a presença de outro corte invisível, dessa vez durante a cena dentro da sala do ritual, logo após a porta fechar atrás de Luísa. Durante as gravações, acabamos dividindo a cena em duas, visto que ela era muito grande para ser gravada completamente em plano sequência. Porém, não organizamos muito bem como o corte seria feito no momento que os takes trocassem, o que acabou culminando na atriz, que gravou a primeira parte da cena, fazer algo diferente do nosso diretor de fotografia, que gravou a segunda parte, deste jeito, não ficamos com um movimento de câmera que a tela desfocasse para que o corte invisível fosse aplicado. Por isso, o corte foi feito de uma maneira mais improvisada. Aproveitamos que os dois takes continham *frames* no qual a personagem aponta a câmera para a porta, que está bem perto dela, aplicamos um efeito digital de desfoque de lente, que simulou a câmera perdendo o foco quando se aproxima do objeto focal, no caso, a porta. Escondemos o corte durante esse desfoque, que mesmo não acontecendo de forma tão exagerada naturalmente, não foi algo que estragou a verossimilhança da cena.

Figura 56 - Corte invisível 2



Fonte: Retirado do trabalho prático

Durante a escrita do roteiro, tivemos a ideia de inserir o nome dos sacrifícios no começo da cena no qual ele acontece, juntamente com uma numeração, que iria de 1 a 3, e o símbolo do animal que a representa. O intuito era causar um mistério e um questionamento no espectador, que veria os nomes estranhos no título, que estariam escritos em latim, e se perguntaria qual o significado deles. Acontece que, fazendo isso, criamos uma espécie de divisão no filme por atos, já que decidimos usar a numeração em cima, o que acaba não dando muito certo para a proposta do nosso trabalho, que busca utilizar a estética de *found footage*, já que, a partir do momento que aqueles acontecimentos mostrados se apresentam como uma narrativa montada, a ideia de filmagens documentais encontradas se perde. Além disso, os três sacrifícios não estão igualmente espaçados entre si na linha do tempo do filme, visto que o segundo e terceiro sacrifício acontecem quase em sequência, enquanto entre o primeiro e o segundo existe bem mais tempo. Considerando tudo isso, resolvemos ainda manter essa ideia de anunciar os nomes dos sacrifícios, mas fazendo de uma forma mais sutil. Primeiramente, mantemos o título centralizado junto com o desenho do animal, mas, dessa vez, aplicamos uma sombra projetada no desenho e no texto e depois colocamos eles com o modo de mesclagem em *multiply*, desse jeito, criando um efeito no qual os pixels brancos da imagem ficam invisíveis, enquanto os pixels mais escuros, no caso, os que compõem a sombra, ficam mais destacados, criando um *design* mais sutil. Em um primeiro corte, utilizamos um efeito de

glitch para cortar o título no final e transicionar para a filmagem sem o título, o que julgamos que fez uma quebra desnecessária no ritmo da cena e tirou a sutileza que o modo de mesclagem aplicado causou. Por isso, mantemos apenas com um efeito de *fade in* e depois de *fade out* para a entrada e saída do título. Por último, também decidimos remover a numeração, mantendo apenas o nome do sacrifício e o desenho do animal, para tirar a ideia de divisão do filme em atos. Fazendo essas mudanças e deixando essa inserção mais sutil, saímos da ideia de que aquele texto e desenho foram adicionados na filmagem por alguém que a editou posteriormente, para um conceito mais sobrenatural, no qual agora, os títulos parecem mais como se os poderes da entidade tivessem invadidos as filmagens e alterado elas de uma forma paranormal.

Tabela 02 - Comparação entre versões dos títulos

	Na primeira versão, o texto e o desenho eram todos brancos e totalmente visíveis.
	Na segunda versão, foi aplicado do modo de mesclagem <i>multiply</i>, deixando o título mais sutil.
	Na versão final, a fonte foi alterada para uma nova identidade visual e o número em algarismo romano foi retirado.

Fonte: Elaboração dos autores

Essa ideia de inserir, durante o processo de edição, elementos nas filmagens que se passam por alterações causadas de maneira sobrenatural nos arquivos encontrados não estão presentes apenas nos títulos. Os próprios efeitos de *glitch* que foram inseridos em alguns momentos também possuem essa mesma intenção. Durante os momentos finais do filme, que incluem as duas últimas cenas, a revelação de que o espectador também é uma vítima do ritual acontece de maneira implícita com a inserção do símbolo de *Dantalion* juntamente com a música da harpa sendo tocada de forma mais clara. Essa inserção acontece de maneira gradual, no qual o selo de *Dantalion* aparece na tela diversas vezes de forma bem rápida, como um *flash*, sempre sendo acompanhado de algum efeito visual e sonoro que são aplicados para simular a ideia de que aquilo é um erro nos arquivos de vídeo, como se as filmagens estivessem sido invadidas e corrompidas por algum tipo de vírus. Para atingir essa estética, foi utilizado alguns efeitos do próprio *Adobe Premiere*, como por exemplo o efeito de aberração cromática, que isola os canais *RGB*⁵³ da filmagem e altera a posição de cada um separadamente, e o efeito de *wave warp*, que distorce a imagem em diversos retângulos que são distribuídos aleatoriamente na tela.

Figura 57 - Efeitos de glitch



Fonte: Retirado do trabalho prático

Já o vídeo do símbolo, ele foi pensado com a ideia de seguir uma estética *VHS*, com a presença de linhas de rastreamento, ruído estático e uma pequena distorção que mexe horizontalmente na imagem. A animação foi produzida no software *After Effects* e depois transportada para o *Premiere*, no qual foi criado as pequenas inserções rápidas do símbolo com o efeito de *glitch* para transicionar para o vídeo do selo. Essas entradas rápidas forma

⁵³ Sistema de cores digitais no qual cada pixel em uma imagem é formado por um valor de vermelho, verde e azul, que são combinados e juntos formam uma cor específica. RGB é uma sigla para Red, Green e Blue

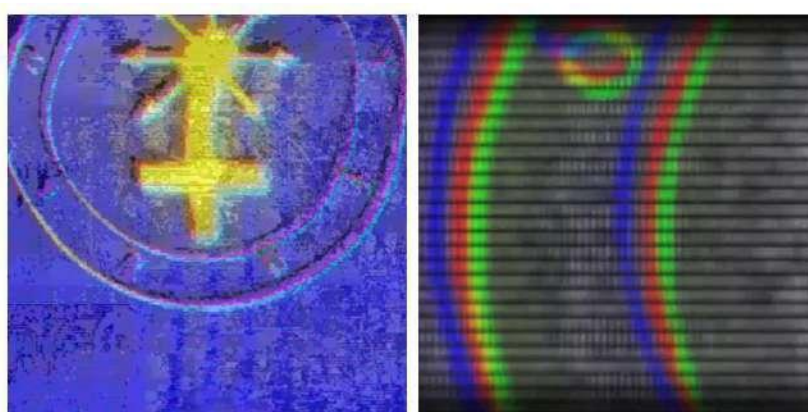
acompanhadas da aplicação de outros efeitos para distorcer ainda mais a imagem, como efeitos de espelhamento, inversão de cores e alteração da escala e posicionamento do símbolo na tela.

Figura 58 - Selo de *Dantalion* com efeito *VHS*



Fonte: Retirado do trabalho prático

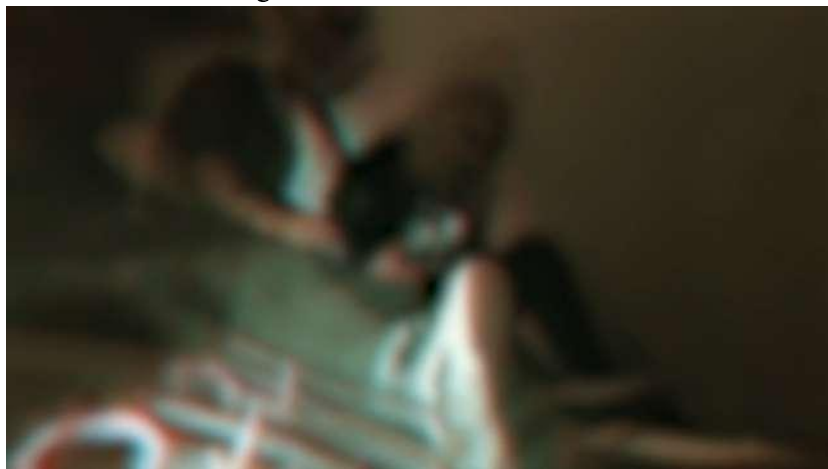
Figura 59 - Exemplos de *glitches* no selo de *Dantalion*



Fonte: Retirado do trabalho prático

Nos minutos finais do filme, estava no papel da edição de simular os efeitos causados nos espectadores pelo ritual, juntamente com os efeitos sonoros aplicados. Para atingir essa sensação, foi aplicado uma série de efeitos que apareciam de forma gradual durante a última cena, após Luciano soprar o dente-de-leão e completar a oferenda. A descrição que Luciano dá dos efeitos para Luísa é que ela começaria a ouvir um zumbido e sua visão começaria a ficar turva, esse efeito foi produzido aplicando um desfoque na imagem, que fica aparecendo e sumindo, aumentando a intensidade de forma gradual, juntamente com uma distorção de lente aplicada em uma cópia do vídeo, que depois é mesclado com o vídeo original, criando uma repetição da imagem.

Figura 60 - Efeito de visão turva



Fonte: Retirado do trabalho prático

4.8.2 Cores

Para intensificar o efeito de medo e terror, além também de auxiliar na criação da estética de filmagens amadoras antigas, o processo de colorização é de extrema importância. Tivemos como principal inspiração para a criação das cores do nosso filme o longa-metragem já citado *REC (2007)*, que conta com a utilização de tonalidades esverdeadas e amareladas, trazendo uma sensação de sujeira e podridão.

Figura 61 - Cores de *REC (2007)*

Fonte: HighDefDiscNews⁵⁴

Essa escolha dos tons verdes para o visual do nosso filme se dá principalmente em como essas cores mais esverdeadas alteram o efeito que as filmagens proporcionam, deixando com um aspecto mais velho e assustador. Em um artigo de autor desconhecido do blog

⁵⁴ <https://highdefdiscnews.com/2018/09/19/rec-blu-ray-screenshots/>

Filmmakers Academy (2025) é discutido como os tons verdes, mesmo podendo representar sentimentos positivos como riqueza e bem-estar e também estar altamente associado a conceitos como natureza e meio-ambiente, ao ser aplicado com cores menos saturadas e mais escuras, o verde pode trazer sensações de estranhamento e desconforto, remetendo a elementos tóxicos e desconhecidos e também a sentimentos como nojo e repugnância. O site também cita diversos exemplos de como o verde é utilizado no cinema para representar essas sensações desconfortáveis, como em *Matrix* (1999), no qual os tons esverdeados são associados ao mundo não natural e ilusório que existe dentro dentro de uma simulação digital, trazendo essa sensação de desconforto e perturbação de um mundo falso.

Figura 62 - Cores de *Matrix* (1999)



Fonte: HighDefDiscNews⁵⁵

Em *A Bruxa* (2015), o verde também é utilizado com tonalidades menos saturadas, representando o desconhecido e trazendo sensações de estranheza e incômodo, semelhante com os sentimentos que buscamos passar no nosso filme.

⁵⁵ <https://highdefdiscnews.com/2018/12/16/the-matrix-4k-uhd-blu-ray-screenshots/>

Figura 63 - Cores de *A Bruxa* (2015)

Fonte: FanCaps⁵⁶

Filmes como *V/H/S* (2012), por sua vez, trazem uma imagem com tons mais neutros, mas gravados com câmeras mais antigas, contendo filmagens com uma saturação menor e o contraste elevado.

Figura 64 - Cores de *V/H/S* (2012)

Fonte: FanCaps⁵⁷

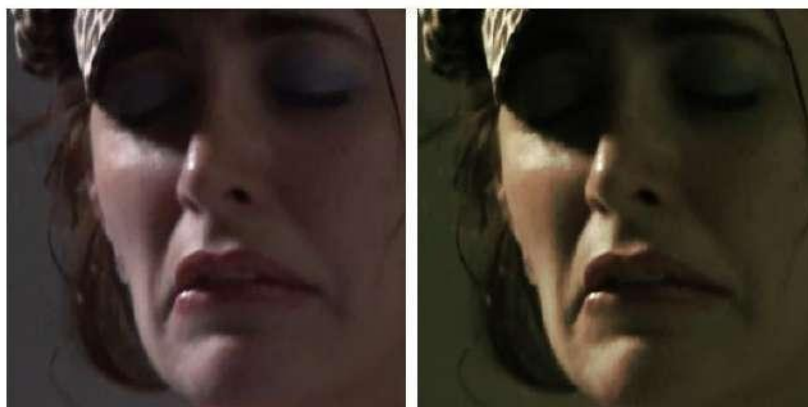
Juntando todas essas referências, criamos um visual para o nosso filme que utiliza cores puxadas para tons esverdeados menos saturados juntamente com a utilização de alto contraste e brilhos reduzidos para vender a ideia de filmagens antigas, auxiliando na transmissão de sentimentos como desconforto, mistério e o medo do desconhecido. As nossas filmagens contam com muitas áreas escuras e sombras, buscamos manter a escuridão dessas imagens e ampliar elas ainda mais, abaixando bem levemente o brilho e os pretos da imagem, além da própria ampliação do contraste, que também amplificam esse efeito. Já para as

⁵⁶ https://fancaps.net/movies/MovieImages.php?name=The_Witch_2015&movieid=3676&page=4

⁵⁷ https://fancaps.net/movies/MovieImages.php?name=V_H_S_2012&movieid=3834&page=1

filmagens feitas com a câmera da gravação do filme dos personagens, decidimos também manter uma coloração puxada para o verde, mas mantendo ainda a integridade das imagens, sem alterações muito abruptas. Também trazemos essas imagens para tons mais frios e azulados, com a intenção de deixar essas filmagens com uma estética mais cinematográfica do que os vídeos filmados pela *handycam*.

Figura 65 - Comparação de colorização I



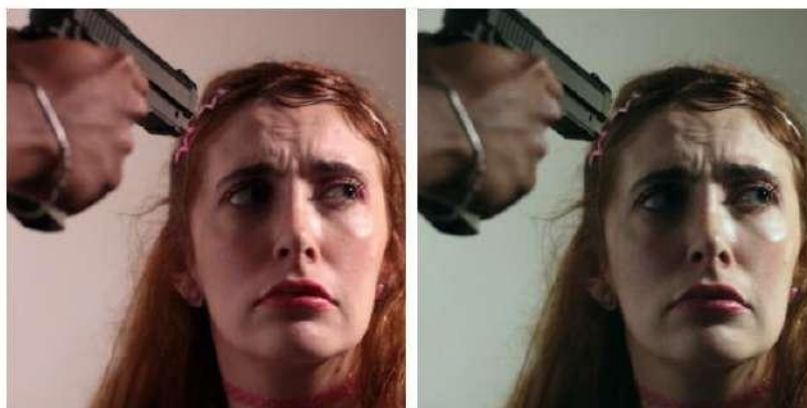
Fonte: retirado do trabalho prático

Figura 66 - Comparação de colorização II



Fonte: retirado do trabalho prático

Figura 67 - Comparação de colorização III



Fonte: retirado do trabalho prático

Figura 68 - Comparação de colorização IV



Fonte: retirado do trabalho prático

4.8.3 Efeitos especiais

Durante a escrita da narrativa do filme, a principal questão que encontramos para conseguirmos produzir o filme seguindo a história que tínhamos criado era a presença de duas cenas nas quais temos disparos de tiros. Sabemos que efeitos visuais são complicados de serem feitos e, principalmente, caros, pensando na dificuldade de encontrar componentes de *VFX*⁵⁸ realistas na internet de forma gratuita. Porém, decidimos manter a ideia e nos desafiamos a criar os efeitos especiais que compõem as duas cenas.

Primeiramente, muito antes do começo da produção do filme, foram feitas pesquisas na internet em busca de vídeos tutoriais ou outros materiais que ensinassem a reproduzir o efeito de tiro de forma digital. Depois de estudar diversas maneiras diferentes, fizemos um teste, sendo produzido com um vídeo gravado no celular e ainda sem a utilização de nenhum

⁵⁸ Sigla para Visual Effects, que traduzindo do inglês significa efeitos visuais.

objeto que simulasse uma arma de fogo, apenas fazendo um formato de pistola com as mãos. O teste foi feito anteriormente, principalmente, para garantirmos que conseguimos aprender a reproduzir o efeito antes de fazermos as gravações, para assim efetuar as filmagens já pensando que o tiro será adicionado posteriormente na edição, ao invés de achar outras formas de causar a ideia de que a arma disparou, como apelar para deixar a cena em *off*, por exemplo.

Os disparos de arma de fogo acontecem em nosso filme durante dois momentos: a morte de Melissa e a morte de Gabriel. As duas cenas, mesmo que contenham uma morte causada pelo mesmo objeto, foram gravadas de duas formas diferentes, gerando então, dois modos diferentes de reproduzir o efeito visual. Na morte de Melissa, o tiro acontece totalmente dentro da tela, conseguimos fazer com que isso acontecesse principalmente por que, nesse caso, preparamos efeitos práticos que auxiliam na entrega da ideia que o tiro aconteceu de verdade, como a maquiagem do buraco de tiro na testa de Melissa, que está presente desde antes do tiro ser disparado de forma escondida, além também do esguicho de sangue foi produzido atrás da personagem durante o momento da gravação. Para esconder a maquiagem, pensamos primeiramente em deixá-la visível e apenas removê-la digitalmente depois, porém, para evitar possíveis problemas futuros no momento de pós-produção, nós decidimos, depois de uma sugestão do diretor de fotografia, apenas escondê-la com o braço de Gabriel segurando a arma, que em certo momento entra na frente do ângulo da câmera e esconde o buraco de tiro em Melissa. Essa ideia foi possível pois, nessa cena, temos a presença das duas câmeras, o que possibilitou o corte de uma câmera para a outra, no qual, depois que a tela volta para a câmera de filmagem, a Melissa já está com a maquiagem pronta e Gabriel está com o braço na frente.

Tabela 03 - Linha do tempo da cena de morte de Melissa

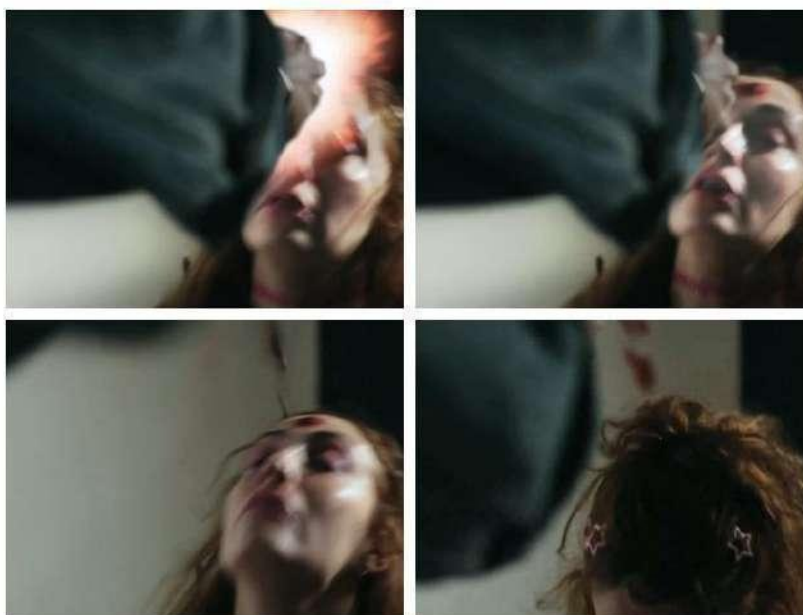
	Em um primeiro momento, a tela está na câmera de filmagem. A mão de Gabriel está mais afastada com a arma e a maquiagem do buraco de tiro em Melissa ainda não foi feita. O ângulo da câmera também está um pouco mais para a direita.
---	---

	A tela corta para a câmera de <i>making of</i>. Aqui, a maquiagem do tiro também ainda não foi feita.
	Quando voltamos para a câmera de filmagem, o ângulo se desloca um pouco para a esquerda, ao mesmo tempo que Gabriel também chega um pouco para a direita e seu braço fica na frente da testa de Melissa. Nesse momento, a maquiagem de tiro já está presente na atriz.

Agora, falando sobre o efeito do tiro em si, ele foi reproduzido utilizando, primeiramente, uma filmagem encontrada na internet de um clarão da faísca que é causada quando ocorre um disparo de uma arma. Essa filmagem continha esse efeito já pronto em um arquivo sem fundo, facilitando a aplicação na nossa própria imagem. Depois de colocar o efeito no nosso vídeo, aplicamos uma máscara⁵⁹ que recorta a filmagem da faísca para ela ficar aparecendo apenas atrás da mão de Gabriel. Depois, duplicamos a imagem bruta do nosso filme e aumentamos o brilho, mesclando a filmagem do brilho com a filmagem original, mas mantendo o brilho presente apenas nas partes do ambiente que realmente seriam afetadas pelo clarão. Esse brilho foi animado, de forma que ele apareça e desapareça rapidamente (cerca de 2 *frames*), causando a sensação de que a faísca causada pela arma iluminou o ambiente. Dessa forma, a filmagem da faísca fica mais homogênea com a imagem original do nosso filme, parecendo de fato que o tiro realmente ocorreu naquela sala. Por último, o mais importante para entregar o efeito foi a adição dos efeitos sonoros, como o som do tiro e do sangue esguichando na parede.

⁵⁹ Uma máscara, na pós-produção, é um recorte de uma parte específica de uma imagem, que pode ou não ser animado para seguir o movimento do vídeo.

Figura 69 - Morte de Melissa



Fonte: Retirado do trabalho prático

Já na morte de Gabriel, tínhamos uma situação um pouco diferente, já que, durante a cena, poucos milésimos antes de Gabriel efetuar o disparo, Luciano move a câmera rapidamente para o lado, fazendo com que o tiro não apareça totalmente na tela. Essa escolha foi feita principalmente pois, do jeito que a cena tinha sido gravada, não conseguiríamos fazer a mesma coisa que fizemos na morte de Melissa, escondendo a maquiagem e o sangue no rosto de Gabriel antes do disparo. Por isso, optamos por esse movimento de câmera efetuado por Luciano, que facilitou a criação do efeito visual, visto que, dessa vez, não seria necessário a inserção da faísca saindo da arma de fogo, algo que inclusive seria muito difícil de ser reproduzida, já que a pistola estava colada na cabeça de Gabriel. Portanto, o único efeito que precisou ser feito nessa cena foi o clarão que a faísca teria causado, bastando iluminar a cena por alguns frames apenas. Novamente, os efeitos sonoros ajudariam a entregar o efeito que a morte precisava, não só com o barulho do tiro, mas também com o barulho do corpo de Gabriel caindo e do grito de Luísa.

Figura 70 - Morte de Gabriel



Fonte: retirado do trabalho prático

4.9 DIVULGAÇÃO

Inspirados nas estratégias de marketing imersivo adotadas em *Bruxa de Blair* (1999), nós montamos e planejamos alguns materiais de divulgação que iríamos utilizar como formas de propagar o nosso filme. Primeiramente, montamos um perfil dedicado ao curta-metragem no *Instagram*, que seria, no começo, utilizado para divulgar a vaquinha que tínhamos montado para arrecadar fundos para a produção. Mas, desde quando o perfil foi criado, já definimos de uma vez qual linguagem nós iríamos utilizar nas publicações, *stories* e comentários que fizéssemos com o perfil. A ideia era que o perfil simula como se o administrador dele fosse o próprio Luciano, depois de ser possuído por *Dantalion*, portanto, todos os textos presentes no perfil foram escritos pensando nessa característica imersiva, colocando o dono da página como um personagem de um universo fictício, fazendo assim, ele fazer parte do mundo real.

O primeiro post do perfil foi um *reels* de poucos segundos, que funciona como um *teaser* do filme. Esse vídeo busca ser uma versão menor do vídeo do selo de *Dantalion* que aparece na parte final do filme, introduzindo os espectadores aos primeiros mistérios de

Lustratio, como o símbolo do *Dantalion*, os animais, os conceitos que eles representam e a música que os personagens ouvem. O vídeo também utiliza a frase *purifica te*, que vem do texto de invocação que criamos. Essa frase foi algo que aproveitamos muito no processo de divulgação, pelo tom misterioso que ela traz, principalmente por ser em uma língua estrangeira e pouco falada, como o latim. Por isso, utilizamos ela não só nesse post, mas em diversos outros também.

Figura 71 - Teaser *Lustratio*

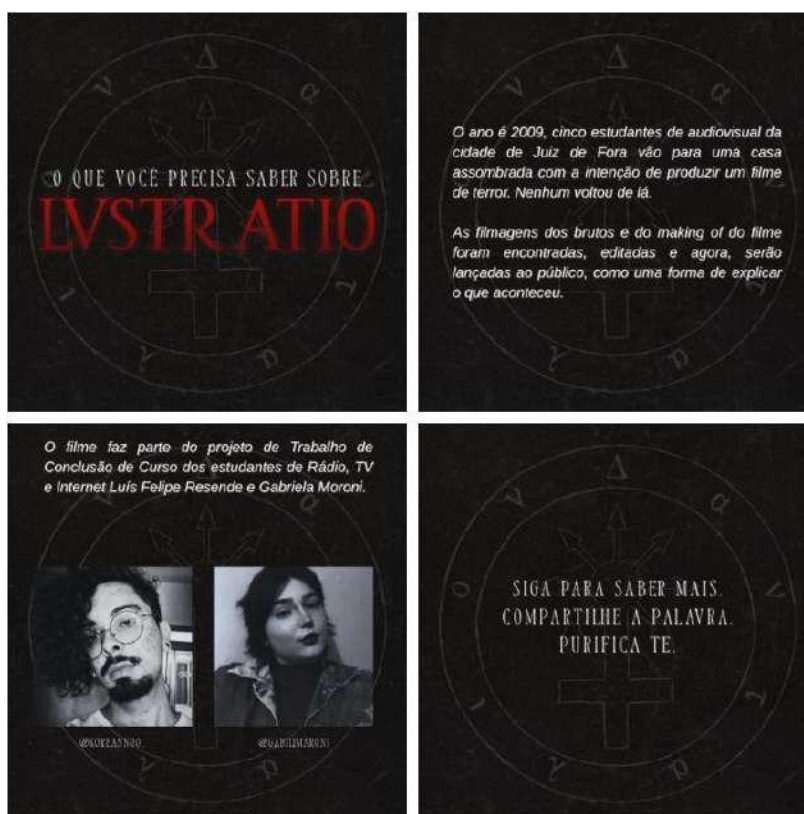


Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁰

Após a postagem desse *reels*, fizemos o primeiro post em carrossel do perfil, que seria uma publicação que apresentaria uma sinopse do filme e explicaria que ele é o nosso TCC. Nesse momento, chegamos em um impasse, já que queríamos tentar manter a linguagem dos posts dentro do personagem e do universo do filme, porém, por outro lado, nós precisávamos divulgar a nossa vaquinha para arrecadar dinheiro para a produção, e não conseguimos fazer isso sem ser transparentes e deixar claro que aquilo era apenas um filme. Portanto, tentamos manter um pouco a linguagem da legenda do post para algo ainda dentro do personagem, mas as informações contidas no post seguiram uma linha mais tradicional. Nos próximos posts, a grande maioria também davam informações que eram essenciais para a divulgação, mas que entregavam que era apenas um filme, então mantivemos essa ideia de manter posts mais explicativos no começo, colocando os posts imersivos posteriormente.

⁶⁰ <https://www.instagram.com/p/DQU4vrEYG4/>

Figura 72 - Post de apresentação



Fonte: Instagram *Lustratio*⁶¹

Nos posts anteriores, seguimos com a divulgação da vaquinha, juntamente com outras informações relevantes sobre o filme, como as referências, a apresentação da equipe, dos patrocinadores e um *sneak peek*⁶² de imagens do curta.

⁶¹ https://www.instagram.com/p/DQW29nHER0H/?img_index=1

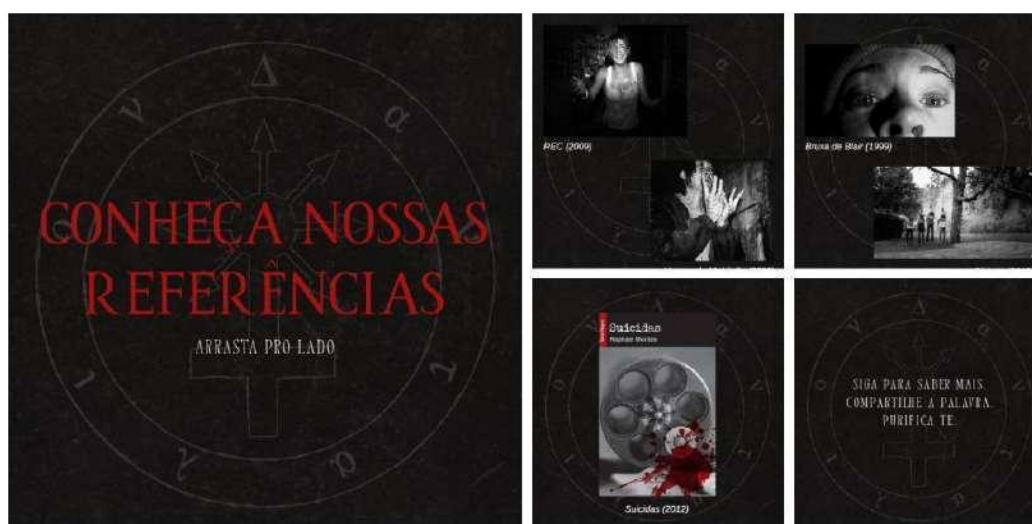
⁶² Espiada

Figura 73 - Post de divulgação da vaquinha



Fonte: Instagram *Lustratio*⁶³

Figura 74 - Post de referências



Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁴

⁶³ https://www.instagram.com/p/DQZcY2JEfT3/?img_index=1

⁶⁴ https://www.instagram.com/p/DQcBF8lkSp_/?img_index=1

Figura 75 - *Sneak peek* de *Lustratio*

Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁵

Figura 76 - Post patrocinadores

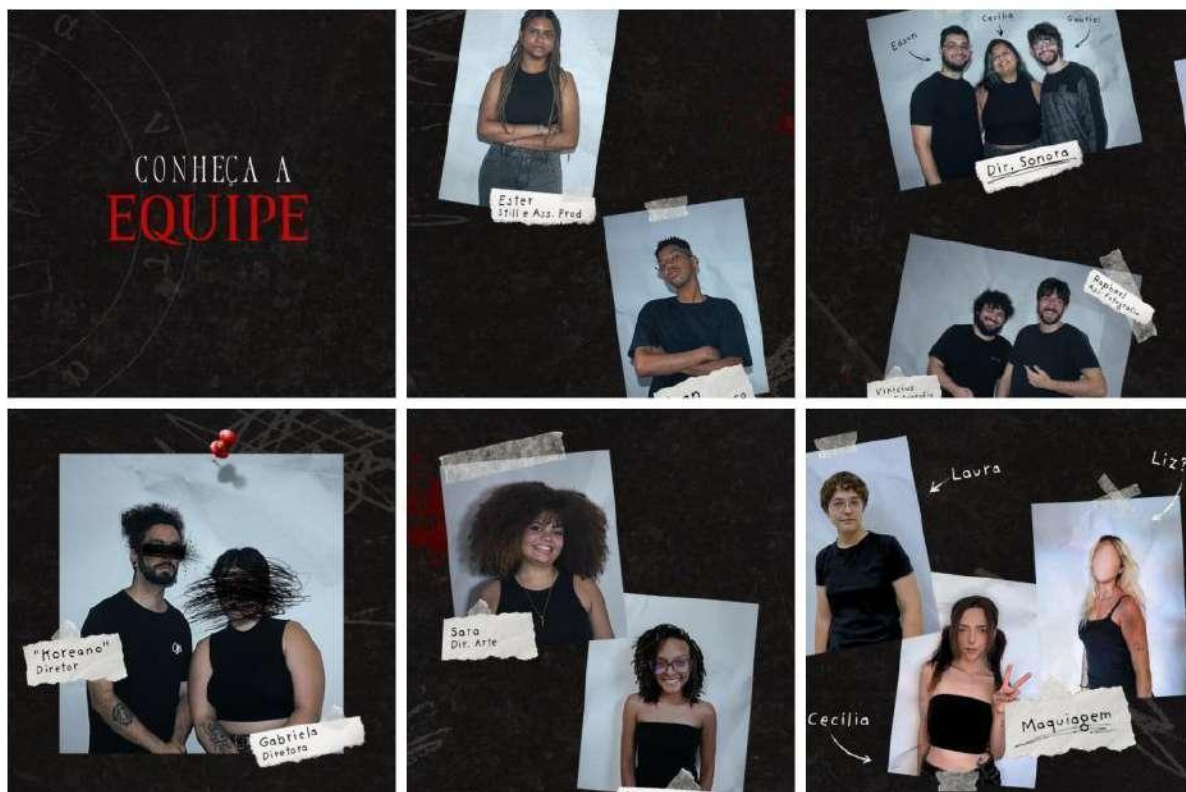


Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁶

⁶⁵ https://www.instagram.com/p/DY2KsmAEUUR/?img_index=1

⁶⁶ https://www.instagram.com/p/DZFndLDEW9q/?img_index=1

Figura 77 - Post equipe



Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁷

No post apresentando a equipe, optamos por censurar nossos rostos com rabiscos, na ideia de não só criar um clima de mistério, mas também para tentar utilizar dos conceitos de mesclar o autor com o personagem. Também apagamos o rosto da Liz, que aqui estava sendo apresentada como membro da equipe de maquiagem, já que ela também vai aparecer posteriormente na apresentação dos personagens, um post que ainda não foi produzido. A ideia de apagar o rosto também funciona como uma referência estética à pintura de *Dantalion*.

No último post que fizemos até a escrita deste trabalho, entramos finalmente dentro do universo do curta-metragem e trouxemos ele para uma linguagem documental, produzindo uma notícia falsa apresentando a história dos 5 jovens que desapareceram 17 anos atrás.

⁶⁷ https://www.instagram.com/p/DZYSQmikTQn/?img_index=1

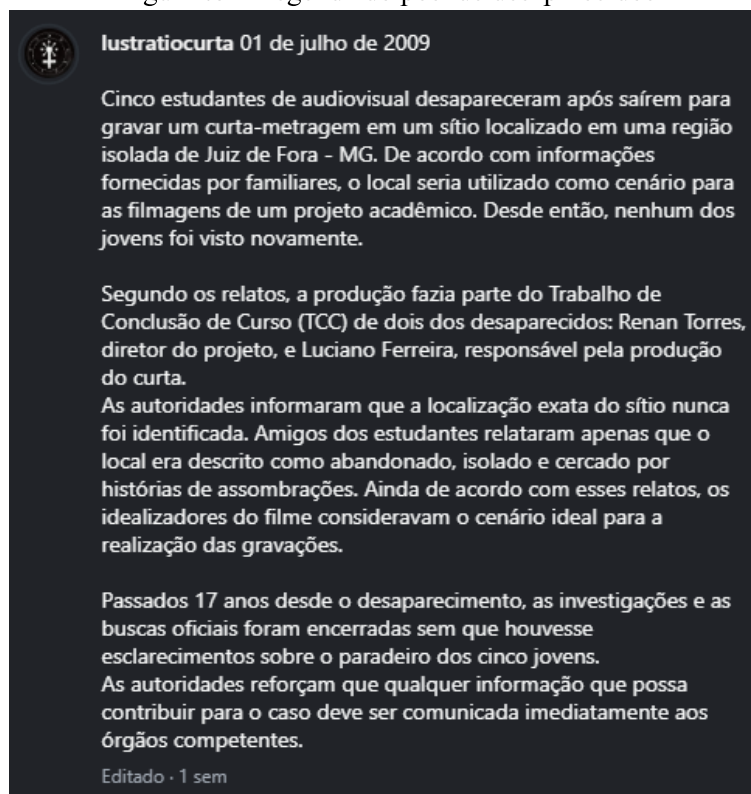
Figura 78 - Post de desaparecimento dos jovens



Fonte: Instagram *Lustratio*

Para a criação da publicação, nos inspiramos em perfis de portais de notícias atuais, pensando na estética que eles costumam utilizar em posts nas páginas deles. A legenda também foi escrita em uma linguagem jornalística, contando a história dos jovens e pedindo para que todos que tivessem novas informações para a investigação entrassem em contato com as autoridades.

Figura 79 - Legenda do post de desaparecidos



Fonte: Instagram *Lustratio*⁶⁸

Este último post foi um sucesso, atingindo a marca de 148 curtidas, 29 comentários, 20 republicação, 37 compartilhamentos e mais de 7.000 visualizações, os maiores números que conseguimos alcançar com o nosso perfil, além de termo um pico de novos seguidores no dia que a postagem foi feita, com 9 novas pessoas seguindo nosso perfil. Tivemos a ajuda de muitas pessoas da equipe e amigos no compartilhamento dos posts, além disso, muitos entraram no personagem e fizeram comentários na publicação e nos próprios *stories* como se a história fosse real, o que gerou diversos questionamentos de outras pessoas que não sabiam que era um filme, no qual muitos acreditaram que era real a ponto de perguntarem para a pessoa que repostou a veracidade da história.

⁶⁸ <https://www.instagram.com/p/DZunq5GR77f/>

Figura 80 - Comentário entrando no personagem I

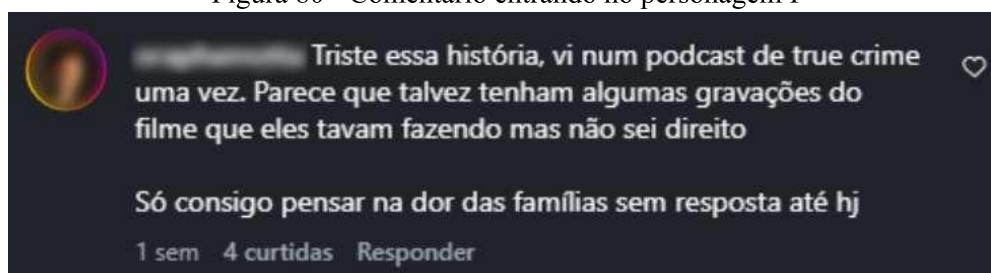
Fonte: Instagram *Lustratio*

Figura 81 - Comentário entrando no personagem II

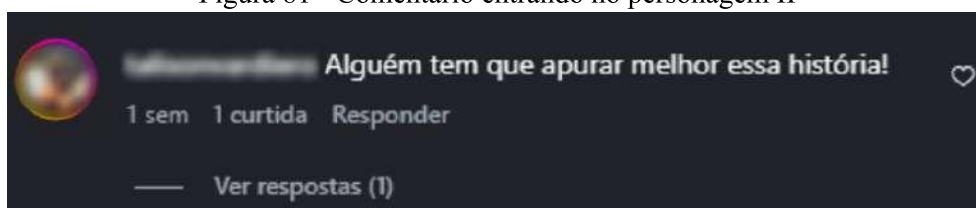
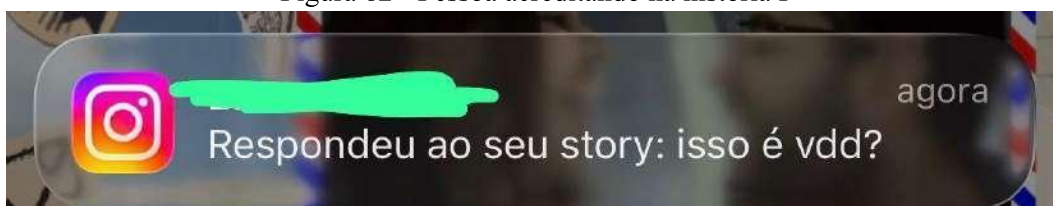
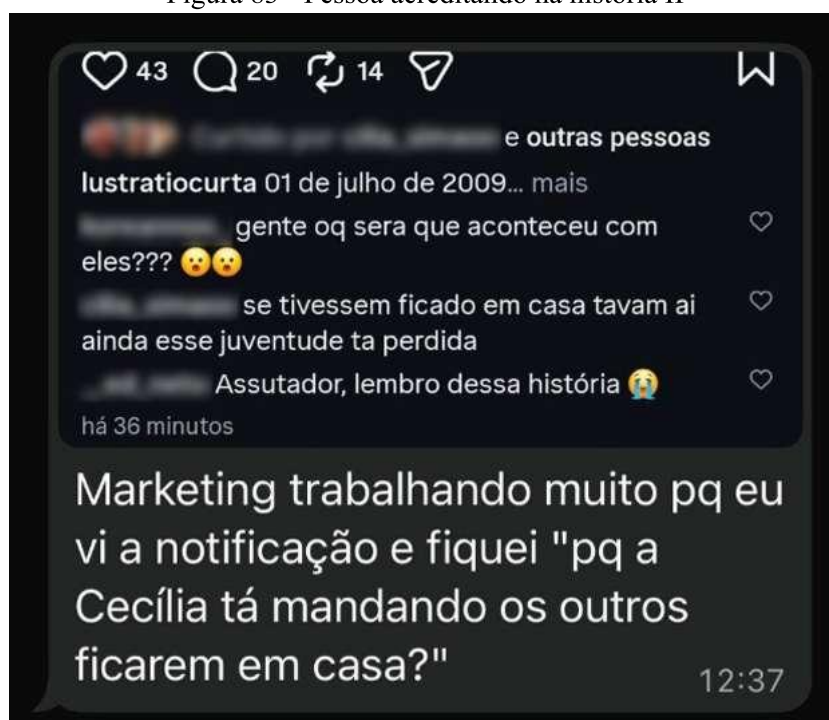
Fonte: Instagram *Lustratio*

Figura 82 - Pessoa acreditando na história I



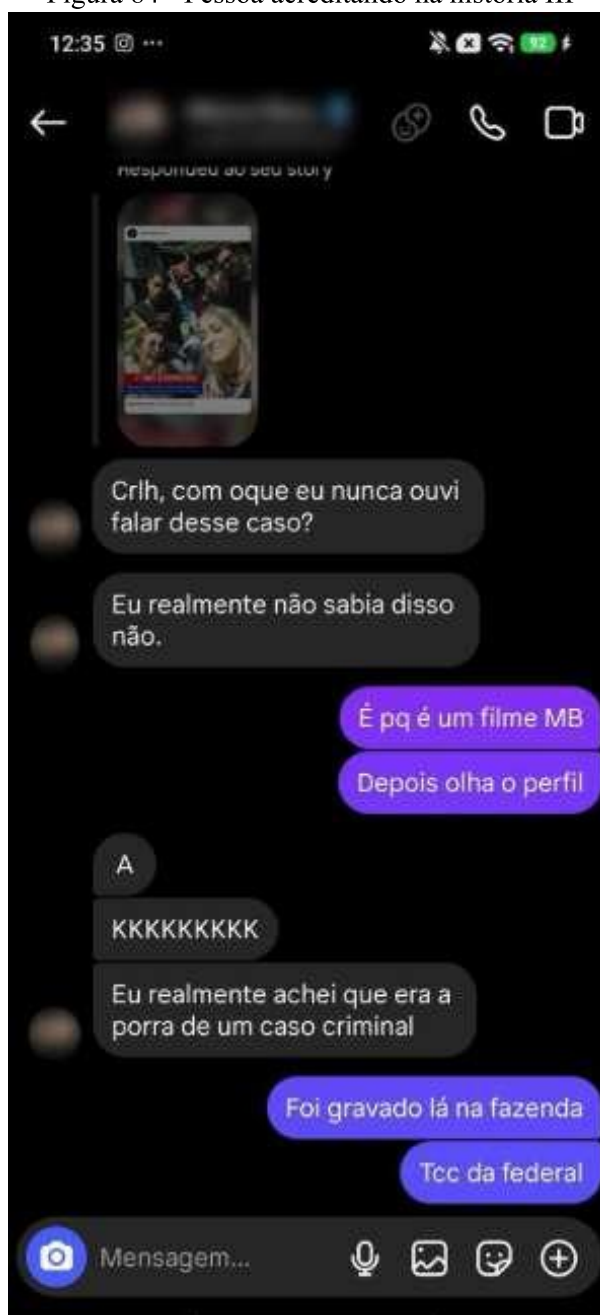
Fonte: Imagem enviada por amigos

Figura 83 - Pessoa acreditando na história II



Fonte: Imagem enviada por amigos

Figura 84 - Pessoa acreditando na história III



Fonte: Imagem enviada por amigos

Além dos posts, antes mesmo de começarmos as gravações do filme, montamos alguns cartazes para a divulgação da vaquinha que espalhamos em diversos pontos da universidade. Dentre esses cartazes, criamos um que simulava um panfleto de desaparecidos, inspirado no que foi feito em *Bruxa de Blair* (1999), com a presença de um *QR Code*⁶⁹ que levava ao *Instagram* do curta. Durante a distribuição desses cartazes, recebemos alguns novos seguidores no perfil, algo que acreditamos ter sido gerados a partir dessa ação.

⁶⁹ Imagem escaneável que leva a algum link da internet.

Figura 85 - Cartaz de desaparecidos colado na UFJF



Fonte: Elaboração dos autores

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de produção do curta-metragem *Lustratio* foi extremamente proveitoso e gratificante para nós, mesmo que tenha sido também uma jornada desafiadora e difícil, tivemos a oportunidade de trabalhar com um gênero cinematográfico pelo qual somos apaixonados e sempre possuímos vontade de produzir. Ficamos muito felizes por termos conseguido reunir uma equipe tão grande cheio de pessoas que, assim como nós, também possuem amor pelo gênero de horror e pelo audiovisual em geral.

Com certeza a maior dificuldade que encontramos na criação do filme foi o tempo, que, considerando que éramos apenas duas pessoas trabalhando na produção, sem contar as outras áreas que nós mesmos também atuamos, era muito difícil finalizar o filme em apenas um semestre, o que culminou no adiamento da entrega do nosso trabalho e do produto final.

Falando sobre os processos criativos, a elaboração de um filme que segue a estética do *found footage* foi muito diferente dos procedimentos que já utilizamos em outros trabalhos com uma linguagem cinematográfica mais convencional. Portanto, tivemos a possibilidade de aprender e experimentar novas formas de organizar e efetuar o processo criativo de um filme, que acreditamos ter nos ensinado técnicas e habilidades completamente novas que poderão ser de muita utilidade na nossa vida profissional como bacharéis em Rádio, Tv e Internet.

A pesquisa feita, além de prazerosa para nós, pois pudemos estudar sobre assuntos que são de nosso interesse, também foi muito enriquecedora para o nosso repertório como comunicadores, visto que precisamos não só discorrer sobre obras e temas que já eram do nosso conhecimento, mas também pesquisar sobre conceitos e produções que abrangem inclusive outras áreas da comunicação e da arte além do cinema, como livros, artes visuais, teatro, etc.

Nos sentimos realizados com o resultado final do produto prático, acreditando que cumprimos o nosso principal objetivo de conseguir produzir um filme que experimentasse com os conceitos de imersão e quarta parede que, através das técnicas trabalhadas no roteiro, gravação e pós-produção do curta-metragem, conseguimos aproximar as relações do espectador com o universo fictício da obra. Criando, assim, uma narrativa que rompe as barreiras entre o documental e o ficcional. Mesmo que o filme tenha atingido as nossas expectativas, nem tudo foi igualmente como tínhamos planejado, mas acreditamos que, mesmo assim, conseguimos improvisar e resolver todos os problemas que surgiram no caminho, por mais difíceis e desanimadoras que eles tenham sido, o que nos fortaleceu como artistas e profissionais.

Como um exemplo, tínhamos colocado a previsão de 20 minutos para a duração total do filme, algo que percebemos desde o processo de roteirização que não seria possível, visto que produzimos uma história que necessitava de um tempo maior para ser contada. Mesmo assim, fizemos várias alterações no argumento e no roteiro para tentar encaixar a narrativa nesse período de tempo, o que iria ser de grande proveito para nós, visto que a maioria dos festivais de curta-metragens do país possuem um limite de tempo de 20 minutos. Infelizmente, não encontramos mais formas de diminuir a duração do filme, que ficou com aproximadamente 25 minutos em sua versão final. Agora, pensamos na possibilidade futura de tentar desenvolver outros cortes, reduzindo o conteúdo dessas versões, mas possibilitando a inscrição do curta em festivais dentro e fora do Brasil.

Outro ponto do trabalho que gostaríamos muito de ter investido mais tempo, é o marketing, que desde o projeto do TCC era um dos objetivos específicos que tínhamos nos proposto a fazer. A linguagem do ARG é um meio de comunicação que temos muito interesse, principalmente por ser um tipo de produto alternativo e que adentra muito nos conceitos sobre imersão e quebra da quarta parede que queríamos abordar no nosso trabalho. Infelizmente, não foi possível fazer tudo que queríamos ter feito, visto que, além da falta de tempo para planejar e produzir todos os posts e ideias que pensamos, que acabaram sendo deixados de lado para focarmos na escrita do trabalho e na produção do filme, também acreditamos que não teríamos o público necessário que engajassem profundamente em um ARG mais elaborado, envolvendo jogos, enigmas e mistério.

Ademais, para os próximos passos envolvendo *Lustratio*, já temos exhibições confirmadas em dois estabelecimentos que patrocinaram nosso filme: *Rise Together*⁷⁰ e Trilhos da Penha⁷¹. Além de uma outra exibição que ocorrerá em outubro de 2026 no Festival Brejo Maldito⁷², uma mostra de cinema independente focada em gêneros de horror que ocorre na cidade de Juiz de Fora. Fora isso, planejamos inscrever o curta-metragem em outros festivais ao redor do Brasil, sendo eles específicos de terror ou não. Pretendemos também, após algum tempo do lançamento e depois da exibição do filme em alguns festivais, disponibilizar *Lustratio* de forma completa e gratuita no *YouTube* com legendas em inglês, na esperança de distribuir o filme e fazer ele alcançar o máximo de público que conseguirmos. O perfil do Instagram também continuará ativo por alguns meses, no qual usaremos para divulgar exhibições do curta e lançamentos futuros.

⁷⁰ https://www.instagram.com/together_rise/

⁷¹ <https://www.instagram.com/trilhosdapenha/>

⁷² <https://www.instagram.com/festivalbrejomaldito/>

REFERÊNCIAS

- ACKER, Ana Maria. **O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage**. 2017.
- ANDRADE, Luiz Adolfo de. A Realidade Alternativa. Comunicação, conhecimento e marketing viral no desafio dos ARGs. **Revista Lumina**, v. 9, p. 47-61, 2007.
- BARBOSA, Liliane da Costa Reis. ARG: o novo jogo da experiência midiática. **Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação-Habilitação em Publicidade e Propaganda)-Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro**, 2008.
- CARNEIRO, Andreza Batista et al. PROMOÇÃO DE UM FILME POR MEIO DE UM ARG: ESTUDO DE CASO DA CAMPANHA WHY SO SERIOUS?. **Ideias e Inovação-Lato Sensu**, v. 3, n. 3, p. 107-107, 2017.
- CARREIRO, Rodrigo. **O Som no Cinema de Horror**. Curitiba, Paraná, Brasil: Editora UFPR, 2023.
- CARREIRO, Rodrigo. **Por uma teoria do som no cinema de horror**. *Ícone*, Recife, v. 17, n. 3, p. 251–269, 2019. DOI: 10.34176/icone.v17i3.240271
- CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. **Significação: revista de cultura audiovisual**, v. 40, n. 40, p. 224-244, 2013.
- CARREIRO, Rodrigo; Cánepa, Laura. **Cinema de horror: uma introdução**. São Paulo: Genio Editorial, 2025
- CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. **Ciberlegenda**, v. 1, n. 24, 2011.
- CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. 2008. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.
- CHION, Michel. **A Audiovisão**. Tradução: Pedro Elói Duarte. 1. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- CIRINO, Nathan N. **ARG: a quebra da quarta parede no cinema**. *Temática*, v. 9, n. 11, 2014.
- EMÉRITO, Matheus Barbosa. **O falso documentário**. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/7921/1/Matheus%20Barbosa%20Emerito.pdf>
- FERNANDES, Marcos Leandro Kurtinaitis. **O falso "found footage" de horror: uma desambiguação necessária**. In: **JORNADA DISCENTE DO PPGMPA**, 2018, São Paulo.

Anais... São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2018.
Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/003045927.pdf>

FIALHO, Clinton Davisson; JÚNIOR, Carlos Pernisa. Deadpool e a Quarta Parede—uma análise das narrativas de metalinguagem. **REVISTA LIVRE DE CINEMA, uma leitura digital sem medida (super 8, 16, 35, 70 mm,...)**, v. 4, n. 2, p. 53-68, 2017.

FILHO, William Helal. **O dia em que Orson Welles gerou pânico em Nova York ao transmitir uma “invasão marciana” pelo rádio**. Disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/blog-do-acervo/post/o-dia-em-que-um-peca-de-teatro-sobre.html>. Acesso em: 17 jun. 2026.

GONÇALVES, Juliano Ferreira. A situação do terror no cinema nacional (2009-2019): uma análise do estudo sobre “gêneros cinematográficos”(2018) da Ancine. 2022.

GIBBONS, A.; WHITELEY, S. Do worlds have (fourth) walls? A Text World Theory approach to direct address in Fleabag. **Language and Literature: International Journal of Stylistics**, v. 30, n. 2, p. 105–126, maio 2021.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos De Pesquisa**. [s.l.] Édition: São Paulo: Atlas, 2008.

GREEN: Movie color palette. Filmmakers Academy. 22 de Março de 2025. Disponível em: https://www.filmmakersacademy-com.translate.goog/blog-movie-color-palettes-green/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=sge Acesso em: 29 de Junho de 2026

HILDENBRAND, Johanna Gondar; SALZTRAGER, Ricardo. **Cinema de horror do século XXI: o excesso e suas transformações subjetivas**. *Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, Santa Maria, v. 20, n. 42, p. 195–215, 2021. DOI: 10.5902/2175497740312. Disponível em: [Portal da Animus/UFSM](https://portal.animus.ufsm.br/)

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2013.

KOBS, Verônica Daniel. A metaficção e seus paradoxos: da desconstrução à reconstrução do mundo real/ficcional e das convenções literárias. **Paraná: Scripta Uniandrade**, n. 4, 2006.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000. 244 p.

MARQUES, Natália. Quarta Parede: O Que é Isso?. Natmarques. 4 de Agosto de 2020. Disponível em: <https://natmarques.com/2020/08/04/quarta-parede/> Acesso em: 29 de Junho de 2026

MONET, R. **Astros de “A Bruxa de Blair”, um dos filmes mais lucrativos da história, revelam que receberam uma “cesta de frutas” quando bilheteria chegou a 100 milhões de dólares**. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/filmes/noticia/2024/06/astros-de-a-bruxa-de-blair-um-dos-filmes-mais-lucrativos-da-historia-revelam-que-receberam-uma-cesta-de-frutas-quando-bilheteria-chegou-a-100-milhoes-de-dolares.ghtml>. Acesso em: 17 jun. 2026.

NASCIMENTO, Vinnícios Alves Câmara do. **Horror em cena: a ascensão e legado no cinema de terror a partir do filme "O Exorcista"**. 2024. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social – Audiovisual) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2008.

PALOPOLI, Ygor. A Bruxa de Blair, 20 anos: Como o filme influenciou o cinema de terror e o marketing na internet (Análise). AdoroCinema, 27 de Julho de 2019. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-149706/> Acesso em: 29 de Junho de 2026

PEREIRA, Renata França; SANTOS, Naiara Sales Araújo. A QUEBRA DA QUARTA PAREDE COMO RECURSO METAFICCIONAL NO LONGA “CURTINDO A VIDA ADOIDADO”.

PICCININ, Fabiana; STEINDORFF, Gabriel. O narratário como confidente: metaficção e quebra da quarta parede em House of Cards. **Linguagens-Revista de Letras, Artes e Comunicação**, v. 11, n. 1, 2017.

STEINDORFF, Gabriel. Além de um castelo de cartas: a metaficção na série House of cards. 2015.

VASCONCELOS, André. Particularidades sonoras no filme-ensaio: os sons found footage. **LUMINA Учредители: Universidade Federal de Juiz de Fora**, v. 14, n. 2, p. 22-38, 2020.

VIEIRA JUNIOR, Erly. **Corporeidade e sensorialidade nas teorias audiovisuais contemporâneas**. Revista Visuais, Campinas, n. 13, v. 7, p. 34-50, 2021.

XAVIER, I. **O olhar e a cena**. [s.l.] Editora Cosac Naify, 2003.

APÊNDICE A - ROTEIRO DE *LUSTRATIO*LUSTRATIO

Tela preta. Em letras brancas aparece "SENHOR, MEU DEUS, EM TI ME REFUGIO; SALVA-ME DE TODOS OS QUE ME PERSEGUEM E LIVRAI-ME"

MELISSA (O.S.)

Me solta! Me solta! O que você tá fazendo meu bem? Eu te amo!

GABRIEL (O.S.)

Me ama o caralho! Você é uma lunática egoísta!

MELISSA (O.S.)

(chorando)

Por favor!

GABRIEL (O.S.)

Você é maluca!

O choro lentamente se transforma em risadas.

FADE IN.

1. INT - SET DE TESTE DE ATORES - DIA

POV DE LUCIANO - CAMERA DO MAKING OF

MELISSA, uma jovem mulher branca com cabelos ruivos nos seus 25 anos, está em uma sala com uma parede branca. Melissa usa uma camisa rosa choque estampada e uma calça jeans, ela está com uma maquiagem bem produzida.

Ela está em uma sala repleta de spots de iluminação. As paredes são brancas, na frente de uma das paredes está uma cadeira onde Melissa está sentada. Na sua frente, estão outras 3 pessoas sentadas observando-a. GABRIEL, um homem preto, nos seus 20 anos de idade, está na frente de Melissa, segurando um papel. Gabriel usa uma camisa oversized e uma bermuda jeans.

Melissa olha pra baixo enquanto dá umas risadas leves. Ela dá um grito de ódio.

MELISSA

Você precisa de mim, Rodrigo! Você me ama! Você não enxerga isso?

GABRIEL (O.S.)

Acabou, Mariana. Eu achei que você já tinha entendido isso.

Melissa está com um roteiro em sua mão. Ela olha para ele e começa a ler sua próxima fala.

MELISSA

Vamos voltar, por favor. Eu te perdoo.

GABRIEL (O.S.)

Me perdoa? Me perdoa pelo que? Você que é a insana que me colocou nessa merda por que você não consegui aceitar que a gente acabou, caralho!

Melissa começa a ficar ofegante.

GABRIEL (O.S.)

Você quase matou nós dois, você tem noção disso? E quando sua ideiazinha de merda deu errado você ainda tentou atirar em mim com a caralha dessa arma!

MELISSA

Foi um erro, meu bem. Eu não queria ter feito...

GABRIEL (O.S.)

Cala a boca! Você tentou me matar! Você não me ama tanto? Por que tentou me matar então?

A sala fica em silêncio por um breve momento.

MELISSA

Me mata então. GABRIEL (O.S.)
O quê?

MELISSA

Me mata.

GABRIEL (O.S.)

Eu devia fazer isso mesmo. Você é um perigo pra mim.

MELISSA

Então faz. Pega a arma e me mata.

Melissa olha fixamente para algo fora do quadro. A sala volta para um silêncio por um instante. Uma mão de fora do quadro aparece perto da testa de Melissa, fazendo um pistola com as mãos, apontando para a cabeça dela.

A respiração de Melissa fica mais ofegante.

A mão é retirada.

GABRIEL (O.S.)

Eu não sou que nem você.

MELISSA

Não, por favor!

Eu preciso de você!

GABRIEL (O.S.)

Eu posso não ter puxado o gatilho,
Mariana. Mas saiba que você morreu
pra mim.

Silêncio.

O silêncio é interrompido por palmas e gritos de comemoração. O semblante desesperado de Melissa rapidamente muda para uma expressão de felicidade.

A câmera mostra as pessoas que estavam assistindo ao teste. RENAN, um homem branco de cabelos loiros e curtos, com mais ou menos 21 anos de idade, ele usa uma camiseta e uma calça preta, com alguns acessórios e LUÍSA, uma mulher de aproximadamente 21 anos de idade, seus cabelos são loiros e ela utiliza uma blusa preta estampada com uma jaqueta por cima e uma calça jeans larga.

Renan se levanta da cadeira.

RENAN

Achamos nossa Mariana, galera! As pessoas comemoram. Renan vai até Melissa e a cumprimenta com um aperto de mão.

RENAN

Parabéns, Melissa! O papel é seu.

MELISSA

Obrigada!

Renan se afasta. Gabriel se aproxima e dá um abraço em Melissa.

Renan se aproxima do cameraman, que é LUCIANO, um homem

branco de mais ou menos 22 anos de idade. Ele utiliza uma camisa com uma blusa de botões por cima.

RENAN

E aí? O que você achou dela?

LUCIANO (O.S.)

Muito foda! Ela é muito talentosa

RENAN

Vai ficar do caralho esse filme né?

LUCIANO (O.S.)

Sim.

Renan dá uma risadinha.

RENAN

Eu tô muito animado pra essa porra, véi. Cê não tem noção.

LUCIANO (O.S.)

Eu também to.

RENAN

Sabe, eu sei que é só o nosso TCC. Que a gente ainda vai fazer muito filme pra frente... Mas eu tô achando que esse vai ser o projeto da minha vida, cara. O quê você acha?

LUCIANO (O.S.)

É... Da minha também.

2. CORTA PARA TELA PRETA

TÍTULO: Lustratio

3. INT. CASA ABANDONADA - TARDE

POV DE LUCIANO - CAMERA DO MAKING OF

Renan está de pé em frente a câmera para dar a entrevista, ele está segurando um microfone boom desligado, ao fundo, uma sala de jantar empoeirada com equipamentos de set de

filmagem sendo montados por Luísa. Renan utiliza uma camiseta sem manga branca e uma calça preta. Luísa, ao fundo, utiliza uma camisa azul com uma camisa de manga longa preta por baixo.

RENAN

Tá gravando?

LUCIANO (O.S.)

Tá, pode começar

RENAN

"Amor & Morte" é um projeto antigo meu e do Luciano, a gente pegou uma inspiração meio Jogos Mortais e juntou com uma experiência de uma ex maluca que eu tive uns anos atrás, tá ligado?

Renan dá uma risada. Ao fundo, Luísa continua montado o set. Gabriel passa ao fundo e conversa com ela.

RENAN (CONT.)

A gente quer fazer uma parada com plot twist, sabe? No fim o público descobre que a mina é completamente totoca das 'ideia'

RENAN (CONT.)

Eu quero fazer um bagulho bem 'gore', sangue, morte, bem tenebroso.

RENAN (CONT.)

A gente achou essa rapaziada da hora pra ajudar no projeto, os atores também fazem um trampo maneiro, vai sair um filme foda!!

Gabriel sai do fundo, Luísa continua montando.

LUÍSA

Renan, chega aqui rapidinho

Renan vai ajudar Luísa com os equipamentos e Luciano continua as gravações de making off.

GABRIEL (O.S.)

Ô Luciano, vem ver isso aqui

Luciano vai até Gabriel, que está no corredor próximo a sala de jantar, ainda gravando, ele aponta a câmera para Gabriel.

GABRIEL

Olha que bizarro

Gabriel aponta para uma das portas, ela é a única que contém símbolos cravados no meio. Na ordem é possível notar os seguintes símbolos: no topo um símbolo maior que se assemelha a uma flor; embaixo um símbolo semelhante a uma ovelha; ao lado da ovelha, um símbolo semelhante a um porco; e por fim ao lado da ovelha um símbolo semelhante a um touro.

GABRIEL

A gente tem a chave disso aqui? Já tentaram abrir?

LUCIANO (O.S.)

Já testamos as chaves, nenhuma abre essa porta

GABRIEL

Sinistro...

Luciano dá um zoom nos símbolos da porta.

RENAN (O.S.)

Bora começar a gravar, galera!

Luciano para a gravação do making of.

4. INT. SALA DE JANTAR DA CASA ABANDONADA - TARDE

TELA DESFOCADA

TÍTULO: I - CAOS

POV DE LUÍSA - CAMERA DO CURTA

Melissa está sentada em uma cadeira ao lado de uma mesa de jantar. Ela está bem produzida, com bastante maquiagem e um short e uma camisa babylook. Gabriel está ao seu lado, em pé, utilizando roupas largas. Ele segura uma arma na mão.

MELISSA

Lu, meu cabelo tá bom assim?

Melissa olha para câmera, ela está sentada em uma cadeira com as mãos amarradas.

RENAN

Foca gracinha!

Melissa volta sua atenção para a filmagem.

RENAN

Como no ensaio ok? Gabriel, aponta a arma pra cabeça dela por mais um tempinho, pra dar aquele clima de tensão.

Gabriel concorda com a cabeça, Renan fica fora de cena.

RENAN (O.S.)

Vamo galera? Silêncio no set...câmera foi? Som ok

Luciano faz uma claquete com as mãos na frente da câmera, ele segura em seu braço uma handycam.

RENAN (O.S.)

Ação!

MELISSA

Me mata então.

GABRIEL

O quê?

MELISSA

Me mata.

GABRIEL (O.S.)

Eu devia fazer isso mesmo. Você é um perigo pra mim.

Uma melodia suave tocada por uma harpa é ouvida ao fundo, bem baixo.

Melissa fica em silêncio com um olhar confuso, ela olha para os lados parecendo procurar alguma coisa.

RENAN (O.S.)

Corta!

A filmagem é interrompida.

POV LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

É possível ver a produção, Renan está segurando o microfone boom com um gravador conectado. Luísa está atrás de uma câmera acoplada em um tripé. No meio, é onde Gabriel e Melissa contracenam.

RENAN
Dormiu, meu bem?

Melissa volta sua atenção para Renan.

MELISSA
Desculpa, pensei ter ouvido alguma coisa, não ouviram nada?

RENAN
Entrou na personagem mesmo, paranóica igual.

RENAN
Vamo do início, foca dessa vez.

Melissa se prepara novamente.

POV LUÍSA - CÂMERA DO CURTA

RENAN (O.S.)
Silêncio no set, câmera foi? Som tá ok.

Luciano faz novamente a claquete com as mãos.

RENAN (O.S.)
Ação!

MELISSA
Me mata então.

GABRIEL
O quê?

A melodia é ouvida novamente, ainda em um volume muito baixo. Melissa se dispersa novamente, ela olha para os lados incomodada.

RENAN (O.S.)
Puta que pariu, corta! O que que foi agora?

POV LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

MELISSA

Vocês realmente não ouviram isso??
É alguma piada idiota?!

GABRIEL

O que que você ta ouvindo, Melissa?

MELISSA

É uma música, parece que ela tá
vindo de algum lugar da casa, mas
eu não sei de onde.

RENAN

Seja lá o que estiver ouvindo, é
coisa da sua cabeça, não quero
ficar perdendo tempo então tenta
fazer isso direito dessa vez.

POV LUÍSA - CÂMERA DO CURTA

RENAN (CONT.)

Vamos de novo, galera, sem errar
agora, ta bom? Som foi... Câmera
foi?

Luciano faz a claquete de novo.

RENAN (O.S.)

Ação!

MELISSA

Me mata então.

GABRIEL (O.S.)

O quê?

MELISSA

Me mata.

GABRIEL (O.S.)

Eu devia fazer isso mesmo. Você é
um perigo pra mim.

MELISSA

Então faz. Pega a arma e me mata.

Melissa olha fixamente para Gabriel, que aponta a arma para a cabeça de Melissa. A respiração de Melissa fica mais ofegante. Alguns segundos depois, a arma dispara, matando Melissa, que cai no chão junto com a cadeira onde estava sentada.

POV LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

O rosto de Gabriel está ensanguentado e com uma feição de choque.

Luísa dá um grito de desespero. Gabriel olha para o corpo de Melissa em completo silêncio, ainda em choque, com os olhos arregalados. Luciano vai para cima de Renan.

LUCIANO (O.S.)
Que porra foi essa Renan?!

RENAN
Eu... Eu não sei...

LUCIANO (O.S.)
Como assim não sabe caralho? Tu que arrumou essa arma. Cê falou que ela não tava carregada!

RENAN
E ela não tava.

LUCIANO (O.S.)
Como assim não tava?
Olha pra Melissa!

RENAN
Eu nem peguei a munição, só peguei a arma. O Gabriel não devia nem ter puxado o gatilho! Ele não puxa o gatilho na cena!

LUCIANO (O.S.)
Que merda... Que merda!

Luciano e Luísa chegam
perto do corpo de Melissa.

LUÍSA
Putá que pariu.

Luciano vira para Gabriel

LUCIANO (O.S.)
Me dá essa arma, Gabriel.

Gabriel ainda está em choque. Uma lágrima cai em seu rosto. Luciano abre a arma e vê que ela está carregada.

LUCIANO (O.S.)

Olha aqui, ta descarregada?

RENAN

Foda-se, ta? Agora já foi. Cê gravou pelo menos, Luísa?

LUÍSA

Cê ta brincando, né?

Renan fala gritando.

RENAN

Gravou ou não gravou, porra?

Luísa fica assustada e demora a responder.

LUÍSA

Gravei...

RENAN

Vamo terminar então, a gente tem uma cena foda.

LUCIANO (O.S.)

Você é maluco.

RENAN

Agora a gente já ta no meio, não vamo parar, ta bom? Vamo fazer o filme.

Luciano e Luísa trocam olhares, ambos claramente chocados com a frieza de Renan. Gabriel continua completamente parado, olhando para o corpo de Melissa.

LUCIANO (O.S.)

A gente não vai fazer nada. Vamo embora.

LUÍSA

Você tem problema, cara? Olha o que acabou de acontecer!

RENAN

Não, ta? Foda-se, a gente vai terminar isso.

Um breve silêncio.

LUCIANO (O.S.)

Não.

RENAN

Ou a gente continua, ou eu coloco
essa pica toda na mão de vocês.

Luciano e Luísa se olham com uma feição desesperada.

RENAN (CONT.)

Quem que vocês acham que o delegado
da polícia vai confiar, hein? No
filho dele ou em um bando de
maconheiro?

LUCIANO (O.S.)

Babaca.

RENAN

Vamo, porra. Luísa, volta pra
câmera. Gabriel, pega a arma de
novo, vamo gravar a cena que você
pega a arma do chão.

Corta para uma tela preta.

5. INT. - SALA DE JANTAR DA CASA ABANDONADA - FIM DE TARDE

TELA DESFOCADA

TÍTULO: II - MEDO

POV DE LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

Luísa está agachada no chão, posicionando a câmera para
enquadrar a arma, que também está jogada no chão. Gabriel
está no meio da sala, ao lado da arma.

RENAN (O.S.)

É o seguinte. A cena é simples,
você só vai abaixar e pegar a arma
do chão, beleza? Sem erros.

Gabriel está limpando o seu rosto com um pano. Renan está do
seu lado.

LUCIANO (O.S.)

Vamos logo, grava isso pra gente ir
embora daqui, Gabriel.

Gabriel está visivelmente em choque ainda.

GABRIEL

Tá.

LUÍSA

Ainda acho isso uma péssima ideia.

RENAN

Ahh, que pena. Ninguém perguntou.
Todo mundo pronto?

Renan pega o microfone boom na mão novamente. Ele se prepara para gravar.

POV DE LUÍSA - CÂMERA DO CURTA

RENAN (O.S.)

Som foi. Câmera?

LUCIANO (O.S.)

Vai logo, porra.

RENAN (O.S.)

Faz a claquete.

Luciano faz a claquete.

RENAN (O.S.)

Ação!

POV DE LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

É possível ouvir a mesma melodia de antes, dessa vez, um pouco mais clara.

Gabriel fica imóvel.

RENAN (O.S.)

Cê ta surdo, Gabriel? Eu falei ação.

GABRIEL

Eu... Eu acho que eu ouvi a música que a Melissa falou.

RENAN (O.S.)

Ah, pronto! Tá todo mundo ficando maluco agora. Vamo logo caralho! Cês

querem sair daqui ou não?

GABRIEL

Quero.

RENAN (O.S.)

Então vamo! Continua, Luísa, não
corta não. Ação!

Gabriel pega a arma do chão.

RENAN

Viu? Foi difícil?

Gabriel olha fixamente para a arma. Depois, ele olha para os
lados, como se estivesse escutando algo. Ele aponta a arma
para a sua própria cabeça e dá um tiro.

POV DE LUÍSA - CÂMERA DO CURTA

Gabriel cai no chão a frente a câmera, morto.

LUÍSA (O.S.)

Puta merda!

LUCIANO (O.S.)

Acabou essa palhaçada, a gente vai
embora!

RENAN (O.S.)

Por quê que cê fez isso, seu
imbecil!

POV DE LUCIANO - CÂMERA DO MAKING OF

Luísa levanta e vai em direção a Renan. Ela dá um empurrão
nele. Colocando ele contra a parede.

LUÍSA

Seu escroto! Doente!

RENAN

Cala a boca!

Renan tenta segurar a mão de Luísa, que se solta e dá um
soco no rosto de Renan.

Renan empurra Luísa para longe, que cai no chão. Luciano
posiciona a câmera no chão e vai para cima de Renan.

LUCIANO

Já chega! Luciano pega o microfone boom da mão de Renan e
começa a utilizar ele para sufocar Renan. O áudio, que

ainda está sendo gravado pelo boom, começa a emitir vários ruídos. A câmera começa a desfocar.

TÍTULO: III - ÓDIO

Luciano levanta depois de sufocar Renan, que agora está morto no chão. Ele está ofegante. Ele pega a câmera de making of do chão e entrega para Luísa, que está no canto da sala, em choque.

LUCIANO

Toma, grava.

LUÍSA

Por que?

LUCIANO

A gente precisa de provas.

POV DE LUÍSA - CÂMERA DO MAKING OF

Luciano pega a arma do chão. Luísa observa em silêncio. É possível ouvir sua respiração ofegante enquanto ela grava Luciano pegando a arma e os três corpos caídos no chão.

LUCIANO

Vamo embora daqui.

6. INT. - CASA ABANDONADA - FIM DE TARDE

Luciano está na frente correndo até a porta da frente da casa. Luísa está com a câmera atrás, gravando. Os dois chegam na porta e tentam abrir ela, mas ela está trancada.

LUÍSA (O.S.)

Cadê a chave? Tá com você, né?

Luciano pega um molho de chaves em seu bolso.

LUCIANO

Tá aqui, eu só não lembro qual que é.

Luciano vai testando chave por chave. Luísa continua gravando a porta.

LUÍSA (O.S.)

Vai logo!

LUCIANO

Calma! Luciano testa todas as chaves, mas nenhuma funciona.

LUCIANO

Nenhuma chave ta abrindo.

LUÍSA (O.S.)
Como assim?

LUCIANO
Não ta indo.

LUÍSA (O.S.)
Me da isso ai. Segura isso.

Luísa passa a câmera para Luciano. Ela tenta as chaves mas nenhuma funciona mesmo.

LUÍSA
Mas que merda! Como que a gente
entrou por essa porta antes?

LUCIANO (O.S.)
Eu não sei! Vamo na janela, vem.

Eles vão até a janela mais próxima. Eles tentam abri-la, mas ela está completamente emperrada.

LUCIANO (O.S.)
Não vai abrir.

LUÍSA
Eu vou ligar pra polícia.

LUCIANO (O.S.)
Cê ta maluca? Têm tres corpos
mortos na sala de jantar dessa
casa, o que que cê vai dizer pra
eles?

Luísa fica em silêncio.

LUCIANO
Vamo procurar alguma outra coisa,
toma a câmera.

Luciano devolve a câmera para Luísa e sai andando. Luísa vai atras. Eles voltam pro corredor principal.

Luciano fica andando de um lado pro outro, claramente em desespero.

LUCIANO
O que que a gente faz?

LUÍSA (O.S.)
Eu não sei. A gente tá fudido.

A câmera fica em um close no rosto de Luciano, que está ofegante e cansado. O único som possível de ouvir no momento é o som da respiração ofegante dos dois.

Depois de alguns segundos, eles ouvem o barulho de uma tranca, seguido de uma porta rangendo. Luciano olha para trás, revelando que a porta estranha com os símbolos abriu misteriosamente.

LUÍSA (O.S.)
O que foi isso?

LUCIANO
Eu não sei.

Luciano vai em direção a porta. Luísa o segura.

LUÍSA (O.S.)
Cê vai entrar aí?

LUCIANO
A gente tem alguma escolha?

Os dois vão em direção a porta e entram na sala.

7. INT. - SALA DO RITUAL - FIM DE TARDE

Os dois entram na sala. Ao abrir a porta, eles se deparam com uma sala de ritual. Ao chão, é possível ver o mesmo símbolo que estava cravado na porta desenhado em giz, no meio do símbolo, uma flor de dente-de-leão. Ao redor, várias velas, ainda acessas. No centro da parede, na frente da porta, um quadro está pendurado. O quadro representa uma figura humanóide, mas com cinco rostos diferentes saindo de seu torso. Embaixo do quadro está um livro aberto em um pedestal.

LUÍSA (O.S.)
Puta que pariu.

A porta atrás deles bate. Luísa tenta segurar ela, mas não consegue.

LUÍSA (O.S.)
Não! Não! Ela tenta abrir a porta de novo, sem sucesso.

LUÍSA (O.S.)
Que merda! Luciano vai mais para o centro da sala, ele olha ao redor e logo depois vai para o livro.

LUÍSA (O.S.)

O que que é isso? O que que tá escrito aí?

LUCIANO

Que bizarro. Luísa vai até o livro. Chegando lá, ela se depara com um livro grande, que está aberto em uma página que descreve um ritual. Na parte de cima do livro, ela lê um título.

"71 - DANTALION"

Ela começa a ler o livro.

LUÍSA

Dantalion é um duque que governa 36 legiões de espíritos. Aparece como um homem com muitas faces de homens e mulheres conhecidos ou não, e um livro em sua mão. Dantalion é um demônio da mente, conhecimento e manipulação emocional. Ele tem o poder de manipular a mente de qualquer pessoa, moldando percepções, emoções e decisões conforme o desejo do magista.

(MAIS)

LUÍSA (CONT.)

Para invocar seu poder, é necessário um ritual de três sacrifícios, seguindo os costumes dos povos greco-romanos. O ritual era conhecido como Lustratio.

Ela ouve o barulho de uma trava de uma arma.

LUÍSA (O.S.)

Luciano?

LUCIANO

Larga a câmera.

LUÍSA (O.S.)

O que que cê tá fazendo?

LUCIANO

Larga a câmera e ajoelha no chão.

Luísa ajoelha e coloca a câmera no chão, do seu lado. Luciano

retira uma abraçadeira de plástico que estava em seu bolso e utiliza isso para amarrar Luísa.

LUÍSA (O.S.)

O que foi que você fez?

Quando termina de amarrar Luísa, Luciano pega a câmera no chão. Seu rosto demonstra uma feição sádica e satisfeita.

CORTA PARA

Uma tela preta. No meio, o selo de Dantalion, o mesmo símbolo que estava cravado na porta e desenhado no chão. É possível ouvir um zumbido baixo, junto com uma música, uma melodia tocada por uma harpa, a mesma melodia ouvida por Gabriel e Melissa. O som vai ficando cada vez mais alto e distorcido.

CORTA PARA

8. INT. - SALA DO RITUAL - FIM DE TARDE

Luciano coloca a câmera no chão. Ela está gravando Luísa, que está sentada, encostada na parede, amarrada.

LUÍSA

Por que? Só me explica o por quê.

Luciano fica em silêncio.

LUÍSA

(gritando)

Por que, Luciano?

LUCIANO

Você já se sentiu sem esperança? LUÍSA

Como assim? LUCIANO

Sem esperança. Pra tudo, pra vida.

Todos os seus dias são iguais,
todos os momentos da sua vida, até
quando você devia se sentir bem,
você ainda sente aquele desgosto,
aquele ódio, por tudo, por todos,
por você mesmo, pela vida.

LUÍSA

Aonde que você quer chegar? LUCIANO

Eu me sentia assim. Na verdade,
ainda sinto, todos os dias. Sem
visão nenhuma de um futuro, sem
esperança de um dia melhor, de um

dia que eu ia me sentir melhor.

Luísa fica em silêncio.

LUCIANO

Mas ai, eu encontrei esse livro que
você leu. Descobri quem é
Dantalion, descobri quais os seus
poderes. E, de repente, a minha
esperança voltou.

Luísa começa a chorar.

LUÍSA

Por que voce fez isso? Você matou
seus amigos! E pra que?

LUCIANO

Eles foram o sacrificio necessário. LUÍSA
Você é maluco!

LUCIANO

Você vai me agradecer depois, ta? LUÍSA
Doente! Luciano pega o dente-de-leão que estava no chão da
sala, em cima do selo de Dantalion.

LUCIANO

São três sacrifícios, cada um
representa um animal. O Sacrifício
do Caos, O Sacrifício do Medo e,
por último, O Sacrifício do Ódio.

LUCIANO

A Ovelha, o Porco e o Touro. LUÍSA
E eu? O que que eu tenho a ver com
isso? Por que que eu to aqui ainda?

LUCIANO

Pra você ser salva também. Junto
com eles.

Luciano aponta para a câmera no chão.

LUÍSA

Eu não quero ser salva, só me deixa
ir embora!

LUCIANO

O ritual está quase completo. Todos
que presenciaram irão receber o

presente de Dantalion. A paz de
espírito. A felicidade eterna.

Luísa apenas continua chorando.

LUCIANO

Chaos ex ovis, timor ex sus, et
odium ex taurus. Dantalion,
purifica me. Dantalion, purifica
te.

Luciano assopra o dente-de-leão e depois se senta ao lado
de Luísa.

LUCIANO

Agora, é só relaxar. Em alguns
segundos, você vai começar a
sentir. A sua visão vai ficar um
pouco turva. Sua perna vai
formigar. Você vai começar a ouvir
um zumbido bem baixinho.

Luciano e Luísa ficam relaxados na parede, ambos começam a
ficar com a respiração mais forte. A visão da câmera começa
a ficar turva e um zumbido baixo começa a ser ouvido.
Luciano fica animado.

LUCIANO

Você tá ouvindo? Tá ouvindo isso? É
ele! Ele ta chegando!

O zumbido começa a ficar mais alto. Junto com ele, é
possível ouvir a melodia da harpa, tocando cada vez mais
alta e distorcida.

LUCIANO

É ele! É ele... Luciano e Luísa ficam completamente imóveis,
aparentemente inconscientes.

Luísa tem um pequeno espasmo, mas continua desacordada. SOBE
CRÉDITOS

JORNALISTA (V.O.)

Depois de 16 anos de mistério, o
caso dos 5 jovens que desapareceram
após saírem para produzir um filme
tem novas informações. Na última
quarta-feira, dia 14, um morador de
rua entrou em contato com a polícia
local após encontrar três corpos em
uma casa abandonada no bairro
Grama, em Juiz de Fora. Após

análises forenses, os três corpos foram identificados como Renan Torres, Gabriel Rocha e Melissa Bianchi, todos desaparecidos desde Julho de 2009. Os investigadores agora se perguntam quando os jovens foram mortos, já que o estágio de decomposição dos corpos não está tão avançado. O paradeiro de Luísa Duarte e Luciano Ferreira, os outros dois jovens que também desapareceram ainda é um mistério, qualquer informação deve ser comunicada imediatamente aos órgãos responsáveis.

FIM

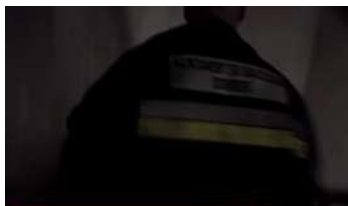
APÊNDICE B - STORYBOARD DE *LUSTRATIO*

ROTEIRO DE CENAS - ORDEM LINEAR

CEN A/ PLA NO	DESCRIÇÃO	LOCAÇÃO	FOTOGRAFI A	REFERÊNCIA
1/1	Teste de elenco de Melissa	Estúdio	Câmera de Making of	
1/2	Luciano conversando com Renan	Estúdio	Câmera de Making of	
3/1	Entrevista Renan	Sala de jantar da casa	Câmera de Making of	
3/2	Luciano e Gabriel veem a porta	Casa abandonada	Câmera do Making of	 S
4/1	Cena da pre-morte da Melissa	Sala de Jantar	Câmera do Curta - TRIPE	

4/2	Pov de Luciano - Making of da cena da Melissa	Sala de Jantar	Câmera do Making of	
4/3	Cena da morte da Melissa	Sala de Jantar	Câmera do Curta - TRIPÈ	
4/4	Gabriel em choque	Sala de Jantar	Câmera do Making of	

4/5	Discussão entre os personagens	Sala de Jantar	Câmera do Making of	
-----	--------------------------------------	-------------------	------------------------	---

5/1	Pov de Luciano Making of da cena da morte de Gabriel	Sala de Jantar	Câmera do Making of	
5/2	Cena de Gabriel pegando a arma no chão	Sala de Jantar	Câmera do Curta	
5/3	Corpo de Gabriel morto	Sala de Jantar	Câmera do Curta	
5/4	Briga entre Renan e Luísa	Sala de Jantar	Câmera do Making of	
5/5	Morte de Renan	Sala de Jantar	Câmera do Making of	
5/6	Luciano pegando a arma ao lado dos corpos	Sala de Jantar	Câmera do making of	
6/1	Luciano e Luísa tentando sair da casa	Casa abandonada	Câmera do Making of	

6/2	Luciano e Luísa tentando abrir a porta/janela	Casa abandonada	Câmera do Making of	
-----	---	-----------------	---------------------	---

6/3	Luciano e Luísa antes da porta abrir	Casa abandonada	Câmera do making of	
7/1	Luciano e Luísa entram na sala do ritual	Sala do ritual	Câmera do making of	
7/2	Luísa vê o quadro	Sala do Ritual	Câmera do Making of	
7/3	Luísa lendo o livro	Sala do ritual	Câmera do Making of	
8/1	Luciano explica seu plano	Sala do ritual	Câmera do making of	

8/2	Luísa e Luciano sentados na parede	Sala do ritual	Câmera do making of	
-----	------------------------------------	----------------	---------------------	---

APÊNDICE C - CONTRATO PARA PATROCINADORES



CONTRATO DE PATROCÍNIO CULTURAL

CURTA-METRAGEM LUSTRATIO

LUSTRATIO

Pelo presente instrumento particular, de um lado _____, inscrito no CPF/CNPJ nº _____, doravante denominado **PATROCINADOR**, e, de outro lado, **Luís Felipe Resende Paula**, CPF nº **095.644.476-82**, responsável pelo curta-metragem **Lustratio**, doravante denominado **PATROCINADO**, têm entre si acordado o seguinte:

CLÁUSULA 1ª – OBJETO

O presente contrato tem como objeto o patrocínio ao curta-metragem *Lustratio*, realizado como Trabalho de Conclusão de Curso em Rádio, TV e Internet na Universidade Federal de Juiz de Fora, mediante apoio financeiro e/ou material por parte do PATROCINADOR.

CLÁUSULA 2ª – APOIO

O apoio concedido pelo PATROCINADOR consiste em **R\$ 150,00 (CENTO E CINQUENTA REAIS)**, destinado exclusivamente à produção, divulgação ou finalização do filme.

CLÁUSULA 3ª – CONTRAPARTIDA

Como contrapartida, o PATROCINADO compromete-se a inserir o nome e/ou logotipo do PATROCINADOR nos créditos do filme, bem como em materiais de divulgação relacionados ao projeto, quando aplicável. Além disso, será combinada uma exibição do curta-metragem no estabelecimento do PATROCINADOR, a ser definida após a finalização do curta, prevista para abril de 2026.

CLÁUSULA 4ª – DIREITOS AUTORAIS

O presente contrato não implica cessão de direitos autorais ou patrimoniais sobre a obra, que permanecem integralmente sob titularidade do PATROCINADO.

CLÁUSULA 5ª – DISPOSIÇÕES GERAIS

As partes declaram estar de acordo com todas as cláusulas aqui estabelecidas, firmando o presente instrumento em duas vias de igual teor.

X _____

PATROCINADOR

CPF: _____ Telefone: _____

X _____

Luís Felipe Resende de Paula

PRODUTOR RESPONSÁVEL

CPF: 095.644.476-82 Telefone: (32) 99908-8871

_____ de _____ de 2025

