

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**Trabalho de conclusão de curso**

O cinema de horror e seus elementos do medo

ANDRÉ APPEL  
KAUANE SILVA  
RAFAEL LOPES  
THAINÁ DE MORAES  
VITOR LINS

SÃO PAULO  
2023

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**Trabalho de conclusão de curso**

O cinema de horror e seus elementos do medo

Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso,  
apresentado parcial para a obtenção de grau de Bacharel  
em Design, pela Pontifícia Universidade Católica.

Orientador: Thiago Mittermayer

ANDRÉ DIMENSTEIN APPEL

KAUANE SILVA

RAFAEL LOPES

THAINÁ DE MORAES

VITOR LINS

SÃO PAULO  
2023

Dedicado a todos que acreditam que só a educação liberta.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos as mães, pais, avôs e avós, irmãos, irmãs e cônjuges que apoiaram cada pessoa do grupo a continuar nesse projeto, a se dedicar a esse momento importante de passagem da vida.

Aos professores da PUC-SP que nos acompanharam por 3 anos nessa caminhada que começou em um momento difícil e complicado do mundo. Começar uma graduação em plena pandemia, dar aula em pleno fim do mundo não é uma tarefa qualquer. Agradecemos por essa dedicação.

Em especial aos professores Marcelo Prioste que salvou esse projeto de soar bobo, agora é cinema amador. Ao professor Guilherme por sempre acreditar nesse grupo e apoiar, pois, via que a gente tinha boas ideias e apesar da falta de foco poderia fazer os projetos. Ao professor Thiago Mittermayer nosso orientador pela paciência e acompanhamento.

Um agradecimento a cada um do grupo que participou, se empenhou e se dedicou a finalizar esse projeto, conseguimos apesar dos ventos contra.

## RESUMO

Este estudo investiga os elementos do medo no cinema de horror e seu impacto na experiência do espectador. Realizou-se uma análise abrangente da literatura especializada e uma avaliação minuciosa de filmes paradigmáticos do gênero. Inspirando-se na maestria de "A Bruxa de Blair" em instigar o terror por meio de uma atmosfera opressiva e do uso habilidoso de elementos visuais e sonoros, buscou-se enriquecer a produção do curta-metragem. Além disso, obteve-se insights valiosos em curtas-metragens como "The Other Side of the Box", "Piggy" e "The Dead Collectors", que serviram como base para a pesquisa. A produção do curta-metragem ocorreu nas instalações do campus da PUC Consolação, embora tenham enfrentado desafios relacionados à disponibilidade de locais e ao material de gravação, o que exigiu engenhosidade e adaptabilidade. Este estudo destaca a importância dos elementos visuais, sonoros e narrativos na criação de uma experiência emocionalmente profunda para o público no contexto do cinema de horror. Ao reunir teoria e prática, o trabalho fornece uma visão abrangente dos mecanismos que permeiam a produção e recepção de obras do gênero.

**Palavras-chave:** Cinema de horror. Elementos do medo. Linguagem cinematográfica. Curta-metragem. Experiência do espectador.

## ABSTRACT

This study investigates the elements of fear in horror cinema and their impact on the viewer's experience. It involved a comprehensive analysis of specialized literature and a meticulous assessment of paradigmatic films in the genre. Drawing inspiration from the mastery of "The Blair Witch Project" in instilling terror through an oppressive atmosphere and the skillful use of visual and auditory elements, efforts were made to enrich the production of the short film. Additionally, valuable insights were gained from short films such as "The Other Side of the Box," "Piggy," and "The Dead Collectors," which served as the research foundation. The production of the short film took place within the premises of PUC Consolação campus, despite facing challenges related to location availability and recording equipment, necessitating resourcefulness and adaptability. This study underscores the significance of visual, auditory, and narrative elements in creating an emotionally profound experience for the audience within the context of horror cinema. By bridging theory and practice, this work provides a comprehensive understanding of the mechanisms that underlie the production and reception of works within the genre.

**Keywords:** Horror cinema. Fear elements. Cinematic language. Short film. Viewer experience.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: "Le Manoir du diable" (O Castelo do Demônio),1896.....	14
Figura 2: Other side of the box.....	25
Figura 3: Filme The Dead Collectors .....	26
Figura 3: Filme Piggy.....	27
Figura 4: Bastidores do filme Tangerine .....	28
Figura 5: Interface KIT Scenarist .....	32
Figura 6: Storyboard.....	34
Figura 7: Foto da locação e storyboard .....	34
Figura 8: Storyboard Téo .....	35
Figura 9: Perfil Instagram Sala 16 .....	36
Figura 10: Cartaz "Sala 16" + "O Exorcista" 1973.....	37
Figura 11: Cena do Hall do filme Sala 16 .....	38
Figura 12: Cena da biblioteca do filme Sala 16.....	38
Figura 13: Cena da escada do filme Sala 16 .....	39
Figura 14: Cena corredor de sombras filme Sala 16.....	39
Figura 15: Cena corredor com Teó no filme Sala 16 .....	40
Figura 16: Cena do Hall em POV do filme Sala 16.....	40

## SUMÁRIO

1.Introdução.....	12
1.1 Pergunta de Pesquisa	13
1.2 Hipóteses	13
1.3 Objetivos	13
1.4 Metodologia	13
2. Revisão da literatura / Fundamentação teórica.....	14
2.1 O filme e seus elementos	15
2.2 Atração pelo Horror	16
2.3 A Estrutura do Filme de Terror: Elementos Narrativos e Padrões	18
2.4 O Som e o Medo	20
2.5 Estética no Filme de Terror	22
3. Trabalhos Relacionados .....	23
3.1 Other side of the box	24
3.2 The Dead Collectors	25
3.3 Piggy	26
4. Projeto (Materiais, Métodos e Discussão).....	28
4.1 Elementos do terror	29
4.2 A história (Logline, personagem)	30
4.3 Roteiro	30
4.4 Storyboard	33
4.5 Id visual	36
4.6 Direção de arte	38
4.7 Sound design	42
5. Resultados e discussão .....	44
5.1 Horror, imersão e deslumbramento	44
5.2 Sala 16 - Hoje você não vai sair daqui vivo	44
6. Considerações finais .....	47

7. Referências bibliográficas .....	48
8. Referências cinematográficas.....	49
APÊNDICE A - Roteiro.....	51
APÊNDICE B - Storyboard.....	56

## 1.Introdução

Na área de design a imagem e som são extremamente importantes para passar um significado ao espectador, e muitas vezes, em filmes, séries ou quadrinhos, os elementos visuais e sonoros definem como o espectador deve reagir ou sentir em relação ao que está sendo mostrado. Cenas tristes normalmente acompanham músicas tristes que causam certo impacto a quem assiste e acompanham cenas com os personagens tristes e chorando.

Buscaremos entender como as pessoas se sentem atraídas pelo horror. Quais aspectos levam alguém voluntariamente a ir ao cinema para sentir medo, desprezo, ojeriza, nojo e todos esses sentimentos que buscamos evitar ao máximo na vida cotidiana. Veremos que, apesar da tentativa de colocar uma lupa e ver o que acontece para essa atração ser tão forte, as possibilidades são tão vastas quando a diversidade humana. Alguns poderão ir ver o filme por curiosidade, outro por achar que vai aprender algo ou alguém porque lá irá vivenciar situações que são impossíveis e improváveis na vida real.

Neste trabalho também mergulharemos em como a percepção sensorial e a emoção se relacionam. Estudaremos através da experiência passada, a cultura e a interpretação emocional das imagens e sons. Para assim entendermos qual papel desses elementos audiovisuais no despertar de sentimentos de medo, criação de tensão no espectador. Estudar a evolução do cinema e analisar como são criadas as obras hoje para manipulação das emoções e reações do público, assim, fazendo um paralelo entre passado e presente para entender quais elementos evoluíram, quais referências e técnicas usadas hoje para criar esses sentimentos.

## 1.1 Pergunta de Pesquisa

Como é trabalhada a criação do horror e medo nos filmes do gênero de terror e quais os mecanismos estilísticos para a modulação desses sentimentos?

## 1.2 Hipóteses

- A trilha sonora é um elemento essencial para criar o sentimento desejado no expectador.
- A atmosfera de tensão é criada através da composição, granulação, jogo de luzes e outros recursos estéticos que modulam toda a experiência cinematográfica.
- Elementos psicológicos são explorados para criar uma experiência imersiva satisfatória, mas sem gerar prejuízo real a saúde do expectador.

## 1.3 Objetivos

- Avaliar as técnicas narrativas utilizadas por produções em filmes de terror em busca de entender esse tipo de produção audiovisual;
- Criar uma lista de elementos que possam ser usados como base para um bom produto audiovisual de terror.

## 1.4 Metodologia

Análise comparativa entre filmes de terror produzidos em épocas diferentes, para compreender suas metodologias e estratégias para causar medo, suspense, ansiedade e tensão ao expectador, acompanhar como elas se desenvolveram com o passar do tempo. Revisão de literatura sobre o gênero para embasamento teórico e sustentação dos objetivos do projeto.

## 2. Revisão da literatura / Fundamentação teórica

O dicionário brasileiro Michaelis define o medo como o estado psíquico provocado pela consciência do perigo, seja ele real ou apenas imaginário, ou por ameaça. No entanto, é curioso notar que, apesar desse sentimento avassalador, continuamos a buscar experiências que nos causem medo. Parques de diversões lucram exponencialmente com seus castelos assustadores, trens fantasmas e elementos outrora aterrorizantes, como a mulher que se transforma em macaco. Além do medo em si, essas experiências também envolvem um certo quê de misticismo, transportando-nos para um universo paralelo de sensações conflitantes. Jogos eletrônicos de suspense são um sucesso contínuo, e filmes do gênero de terror existem desde os primórdios do cinema. A primeira obra de medo no cinema, "*Le Manoir du diable*" (O Castelo do Demônio), datada de 1896 é uma obra-prima do mestre **George Méliès**, que ainda nos instiga após quase 130 anos a buscar, através das telas, a experiência do medo, do fantástico, da catarse.

Figura 1: "Le Manoir du diable"



Fonte: Frame do filme "*Le Manoir du diable*" (O Castelo do Demônio), 1896

Assim como uma montanha-russa em um parque de diversões, que nos proporciona medo e excitação com suas subidas, descidas e giros, a atração proporcionada por um filme de horror é uma verdadeira montanha-russa de emoções que vivenciamos ao assisti-lo. Conforme citado por Melo (2017), trata-se de um emaranhado de sensações pelos quais o espectador do horror busca no ambiente cinematográfico.

Segundo Assunção (2015), embora o medo seja uma das emoções mais intensas e poderosas, existem diferenças cruciais entre o medo real e o medo em um ambiente controlado. Enquanto buscamos evitar medos reais relacionados a doenças, morte e desastres, o medo como prazer estético, nas palavras do autor, representa uma experiência limítrofe desejada, que nos transporta para um limbo entre o medo e a satisfação.

Para entender essa suspensão da realidade através do cinema, precisamos ver o conceito do que é o filme, a fotografia, seus elementos de montagem, conflitos, resoluções, quais suas estruturas, vejamos algumas considerações levantadas por Serguei Eisenstein, mestre do cinema soviético, ligado ao movimento de arte de vanguarda russa.

## **2.1 O filme e seus elementos**

Eisenstein (1929) descreve a fotografia como um sistema de reprodução que fixa eventos reais e elementos da realidade e que, com a montagem, podem ser combinados de várias maneiras, permitindo um grau de distorção e recontextualização. Com o corte nos filmes há também essa nova contextualização, que pode mexer com o ritmo e o humor de uma cena.

Em um de seus filmes, Eisenstein (1929) explica como, em uma cena de luta, usou elementos realistas, uma luta real, como corpos caindo no chão do ringue, respirações arquejantes, o brilho do suor nos corpos e, finalmente, o inesquecível choque das luvas contra a pele esticada e os músculos tensos mostrando assim eventos com o mínimo de distorção, o mais objetivo possível. O autor cita ainda o Kabuki, que são peças teatrais japonesas. Ele diz que elas estimulam vários órgãos do sentido, fazendo uma provocação total do cérebro. Com isso ressalta ainda como as ações são enfatizadas pelos elementos visuais e auditivos, como por exemplo:

sons de passos quando uma pessoa está andando podem dar ênfase à tensão da situação; quando se tem pausas em ações a tensão é acentuada.

Eisenstein (1929) descreve a montagem como uma colisão de dois fatores determinados, nasce um conceito. E diz ainda que a base de qualquer arte é o conflito. Ele descreve que os conflitos cinematográficos dentro do quadro são conflitos de direções gráficas; conflito de escalas; conflito de volumes; conflito de massas.

Há também conflitos que, ainda segundo ele, exigem apenas um impulso adicional e intensificação antes de formarem pares antagônicos de fragmentos, estes sendo: primeiros planos e planos gerais; fragmentos de direções graficamente variadas; fragmentos resolvidos em volume, com fragmentos resolvidos em área; fragmentos de escuridão e fragmentos de claridade.

Por fim, há conflitos “inesperados”: conflitos entre um objeto e sua dimensão e conflito entre um evento e sua duração.

## **2.2 Atração pelo Horror**

Para adentrar nesse tema vamos rapidamente visitar a ideia do espectador como sujeito ativo e vamos nos apropriar de Ranciére (2012) em que crítica a ideia de que o teatro é uma forma que aliena o espectador, subvertendo um pouco e tendo a liberdade de trocar o teatro para o cinema ainda conseguimos utilizar o autor e sua ideia, de conceber o teatro, aqui o cinema, como um jogo de tensões entre o visível e invisível, o dito e o não dito, o presente e o ausente. Com isso experimentamos a ideia de construção de um espaço sensível para formas e significados. Seguindo ainda o autor que diz que ficção não é o contrário de realidade, mas uma reconfiguração de fragmentos do real em outra cena que adquire outro sentido, podemos aqui justificar parte da atração do espectador e de sua voluntária exposição ao medo e ao horror que é a sua emancipação, o seu poder de ação, sendo assim um sujeito ativo e não mais um receptor passivo.

Glenn Walters (2004) identifica três fatores principais que sustentam a popularidade do horror: tensão, relevância e irrealismo. A tensão é gerada por meio de elementos como terror, suspense, susto, mistério e violência. A relevância está relacionada à forma como o tema da narrativa e a sua apresentação conseguem envolver o espectador. Por exemplo se o tema apresentado para o espectador for algo em que ele não acredita, é cético, provavelmente não vai se envolver tanto com o filme quanto uma pessoa que é crédula. Por fim, o irrealismo se refere à presença de

criaturas ou eventos impossíveis ou improváveis, proporcionando ao público a distância psicológica necessária para o entretenimento e a satisfação durante o desenvolvimento do filme. Mas para o autor esses fatores não são os únicos motivadores da popularidade dos filmes de horror, ele diz que:

Afirmar que esses três fatores contam suficientemente para a popularidade dos filmes de horror é como argumentar que as pessoas gostam de bala porque é doce. Nós temos que entender os mecanismos que produzem o apelo da tensão, relevância e irrealismo tanto quanto devemos entender por que muitas pessoas gostam de comidas doces. (WALTERS, 2004, p. 22).

Segundo Petra Melo (2017) em uma das suas hipóteses sobre novas possibilidades conceituais da atração do horror, temos a Hipótese de Espelhamento, onde o público, visa apenas experimentar, conscientemente, as sensações fortes provocadas pelo filme, pois elas são únicas para cada indivíduo; o público sabe muito bem o que está sentindo, tem plena consciência de tudo o que ocorre dentro de si, da efemeridade das emoções proporcionadas pelo filme. Assim, as pessoas podem ir ao cinema apenas pelo puro e simples entretenimento, em busca de um momento de suspensão da realidade. O que acontece é um espelhamento das emoções do personagem em tela.

Melo (2017) continua nas suas proposições e fala da Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade. Que consiste em observar que alguns espectadores acreditam que o terror é um gênero previsível e, para estas pessoas essa uma característica atraente. O público não está satisfeito apenas por ter sua curiosidade saciada ou por estar fugindo do tédio, mesmo que isto esteja incluso na experiência, a satisfação de desvendar o enredo, acertar, ou achar que vai acertar o desfecho é o jogo da amarelinha desse espectador. Em suma a autora afirma que nesse momento o fator da previsibilidade é primordial, para dar ao público uma, ainda que forjada, familiaridade com a narrativa em tela. Sendo assim o que está sendo projetado já não é mais desconhecido, pois já se sabe o que esperar ainda que se erre completamente a previsão, e é o desconhecido que aterroriza, amedronta e tira nosso sono a noite.

Melo (2017) elabora mais duas interessantes hipóteses sobre porque as pessoas se atraem pelo horror. A Hipótese Didática supõe que assistimos a filmes de horror com objetivo de descobrir como nos portar em situações semelhantes a

retratada na tela, no caso os filmes do gênero teriam uma função didática que nos ajudariam ou mostrariam como poderíamos sobreviver aos mais diversos casos de catástrofe aterrorizante. Seja para aprender que para matar um zumbi é preciso cortar a cabeça ou usar uma bala de prata para matar um lobisomem.

A Hipótese do Deslumbramento, a mais simples das propostas, diz basicamente que o público vai ao cinema para ser deslumbrado, para sentir a trama de sentimentos que não saiba explicar direito, nem compreender e sejam mergulhados em um oceano de emoções e que sejam bombardeados a todo momento com informações demais para seus sentidos se sentirem confortáveis. Buscam a cartase através da tela, do desconforto e do que o cinema pode trazer de melhor um içamento da realidade, uma suspensão através da ficção que ela vira a realidade por aquele 90 e poucos minuto.

Todo fã de horror tem suas próprias razões para buscar produções cheias de elementos aterrorizantes e repulsivos. Alguns querem experimentar o que não é permitido na realidade; outros querem momentaneamente fugir da realidade desconfortável de suas vidas; alguns estão testando seu caráter e resistência; outros aumentam sua tolerância ao medo e ao susto para evitar o pânico em situações perigosas da vida real. (MELO, 2017 p.142)

Por fim, cada fã do horror tem sua razão de gostar do gênero mesmo que as vezes nem sequer consigam explicar o porquê. As motivações são demasiadas e talvez seja impossível entender ou catalogar todas, mas fica claro que o gênero continua e continuará a atrair pois no fim o medo fictício é atraente demais para não o encarar.

### **2.3 A Estrutura do Filme de Terror: Elementos Narrativos e Padrões**

A estrutura é um elemento fundamental na construção de um filme de terror, neste tópico, exploraremos a estrutura típica do filme de terror, destacando os elementos narrativos e os padrões comuns encontrados nesse gênero cinematográfico. A estrutura do filme de terror geralmente segue um padrão estabelecido que visa criar uma progressão narrativa que aumenta a tensão e o suspense ao longo da trama.

A introdução apresenta os personagens e estabelece o cenário, muitas vezes com elementos que sugerem a presença de ameaças ocultas. Esse início mais calmo serve como contraste para o crescimento gradual do terror que virá a seguir.

O desenvolvimento do enredo no filme de terror envolve a introdução da ameaça principal, que pode ser representada por uma entidade sobrenatural, um assassino em série ou qualquer outra fonte de terror. Nessa fase, a tensão aumenta à medida que os personagens são confrontados com situações assustadoras e começam a perceber a verdadeira natureza do perigo que enfrentam.

O clímax é o ponto culminante da história, no qual ocorre o confronto mais intenso entre os personagens e a ameaça. Esse momento geralmente é marcado por uma sequência de suspense e ação, onde o terror atinge seu ápice e o destino dos protagonistas é decidido. O clímax pode apresentar reviravoltas surpreendentes, revelações chocantes ou confrontos finais impactantes.

O desfecho do filme de terror geralmente traz um fechamento para a narrativa, fornecendo resoluções ou deixando espaço para interpretações abertas. Algumas obras optam por finais ambíguos, deixando o público em suspense e reflexão mesmo após o término do filme. O desfecho também pode incluir um epílogo que revela o impacto duradouro dos eventos ocorridos e a possibilidade de uma continuação ou sequência.

Além desses elementos narrativos, existem padrões recorrentes na estrutura do filme de terror. A jornada do herói, por exemplo, é frequentemente explorada, com o protagonista sendo submetido a provações e enfrentando seus medos mais profundos.

O uso de *jump scare*, momentos repentinos de susto, é uma técnica comum para aumentar a tensão e provocar reações emocionais no público. Além disso, a construção de suspense ao longo do filme é alcançada por meio da manipulação da trilha sonora, da cinematografia e do ritmo da edição. Em resumo, a estrutura do filme de terror segue uma progressão narrativa que busca aumentar a tensão e o suspense ao longo da trama. A introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho formam a estrutura básica, enquanto elementos narrativos como a jornada do herói e o uso de momentos de susto são frequentemente explorados.

## 2.4 O Som e o Medo

O som desempenha um papel fundamental na criação de uma narrativa de medo e terror, utilizando aspectos técnicos do mundo musical para construir uma experiência imersiva e assustadora. Gorbman (1987) ressalta a importância da música na narrativa cinematográfica, transmitindo emoções e criando atmosferas específicas. Compositores renomados, como Bernard Herrmann e John Carpenter, utilizaram elementos musicais distintos para estabelecer uma atmosfera de tensão. Herrmann empregou arranjos tensos e dissonantes, enquanto Carpenter optou por melodias simples e repetitivas combinadas com sons eletrônicos, criando uma sensação de inquietação no público.

Hayward (2009) examina como a música é usada para a criação do ambiente de terror, analisando vários filmes e mostrando a importância da música na construção da narrativa. A escolha cuidadosa do motivo associados a elementos assustadores no enredo gera expectativas emocionais e acentua a experiência do terror. A utilização de dissonâncias e mudanças de tonalidade contribui para a sensação de desconforto e inquietação nos espectadores. Além da música, o silêncio estratégico desempenha um papel fundamental na construção da tensão nos filmes de terror.

O uso cuidadoso do silêncio permite que o público antecipe eventos assustadores e amplifica o impacto dos sons inesperados. Um exemplo notável é o filme "Um Lugar Silencioso" (2018), dirigido por John Krasinski, onde o silêncio é explorado como elemento central da narrativa, gerando um clima de tensão constante. Músicos e compositores entendem a importância do silêncio e o utilizam como uma ferramenta para criar impacto e suspense. Em "Psicose" (1960), de Alfred Hitchcock, Bernard Herrmann utiliza o silêncio seguido por uma nota aguda e estridente durante a famosa cena do chuveiro, intensificando a surpresa e o medo no público. Essa estratégia foi amplamente imitada em filmes posteriores, como "Halloween" (1978), de John Carpenter, onde o uso do silêncio entre as cenas de suspense aumenta a tensão antes dos momentos assustadores.

Filmes mais recentes, como "Corra!" (2017), dirigido por Jordan Peele, também exploram o silêncio como uma ferramenta para criar tensão. Através de momentos de silêncio, o público é levado a esperar por algo assustador, o que aumenta o impacto quando o som retorna de maneira inesperada. Essa estratégia permite que os músicos e compositores construam uma narrativa sonora que potencializa o medo e o suspense.

Hayward (2009) elabora que além do silêncio, o uso de ruídos e efeitos sonoros distintos desempenha um papel significativo na construção da atmosfera de terror. Em "O Exorcista" (1973), a composição de Mike Oldfield, "Tubular Bells", é utilizada para evocar a sensação de horror e sobrenatural. O uso de sons guturais e sussurros contribui para criar um ambiente assustador, envolvendo o espectador em uma experiência aterrorizante. Em filmes mais recentes, como "Hereditário" (2018), dirigido por Ari Aster, a trilha sonora emprega uma combinação de elementos musicais e efeitos sonoros para construir uma narrativa de terror.

A presença de sons dissonantes, como violinos arranhados, ruídos distorcidos e vozes distantes, amplifica a sensação de desconforto e angústia, intensificando a experiência assustadora propõe Lerner (2009). Ainda seguindo as ideias do autor outra estratégia comum é o uso de instrumentos musicais incomuns ou desconfigurados, que geram sons perturbadores e arrepiantes. Por exemplo em "O Bebê de Rosemary" (1968), a composição de Krzysztof Komeda apresenta o uso de um piano desafinado, criando uma atmosfera sombria e perturbadora, acentuando o terror psicológico do filme. Filmes contemporâneos, como "It: A Coisa" (2017), dirigido por Andy Muschietti, fazem uso de uma combinação de elementos musicais e efeitos sonoros para criar uma experiência aterrorizante. A trilha sonora, composta por Benjamin Wallfisch, incorpora melodias perturbadoras e sons dissonantes, acentuando a sensação de medo e suspense.

Em suma, os músicos e compositores desempenham um papel crucial na construção de uma narrativa de terror por meio do som. Ao explorarem elementos musicais, como arranjos tensos, dissonâncias, uso do silêncio estratégico e efeitos sonoros distintos, eles criam uma atmosfera assustadora que envolve o público e potencializa o medo.

Chion (1994) argumenta que, quando uma cena é formada por múltiplas gravações montadas, o som as liga e torna a montagem imperceptível. Sem o som uma cena de uma mão sendo empalada é abstrata, mas com o som ela aparenta ser real. Essas estratégias podem ser observadas tanto em filmes mais antigos, como "Psicose" e "O Exorcista", quanto em produções contemporâneas, como "Um Lugar Silencioso" e "Hereditário", demonstrando a importância contínua do som na construção de narrativas de terror impactantes. O autor ainda diz que a música pode criar uma emoção específica relacionada a cena retratada, porém música também pode mostrar indiferença a situação, cenas com essas músicas indiferentes tem o efeito de intensificar uma emoção.

Para finalizar Melo (2017) relembra um ponto importante, nem tudo que aterroriza no filme é visto, muitas vezes apenas ouvimos a ameaça que pode estar fora do enquadramento, escondida na escuridão, obrigando assim o espectador a imaginar e preencher as lacunas do que não consegue ver, a imaginação se encarregar de completar esse quadro horripilante e por vezes desesperador.

## **2.5 Estética no Filme de Terror**

No filme de terror, uma variedade de técnicas é empregada para criar uma estética marcante e potencializar a experiência assustadora. Uma das técnicas mais comuns é o uso de iluminação contrastante, que destaca áreas de luz e mergulha outras em sombras profundas. Essa técnica é amplamente utilizada para criar uma atmosfera de suspense e mistério, além de realçar elementos visuais perturbadores. Além disso, o uso de enquadramentos angustiantes e ângulos incomuns contribui para a sensação de desconforto e opressão, criando uma estética visualmente intensa.

A escolha cuidadosa de cores, tanto na paleta geral do filme como nos detalhes específicos de cada cena, é outra técnica poderosa. Cores frias, como azul e verde, são frequentemente associadas a sensações de medo e tensão, enquanto cores quentes, como vermelho e laranja, podem evocar uma atmosfera ameaçadora. Além disso, o uso de elementos de design de produção perturbadores, como cenários claustrofóbicos, objetos macabros e figurinos sinistros, contribui para a construção da estética e a imersão no mundo do terror. Essas técnicas são empregadas pelos cineastas com o objetivo de envolver o público e intensificar o impacto emocional da narrativa, criando uma experiência cinematográfica arrepiante e inesquecível. A estética tem um papel fundamental na criação da tensão no filme de terror. Através da seleção cuidadosa de elementos visuais, a estética visual intensifica a sensação de perigo e suspense, mantendo o público em estado de tensão constante.

A estética visual contribui para estabelecer uma atmosfera opressiva, onde qualquer coisa pode acontecer a qualquer momento e a sua importância da estética no filme de terror é evidente ao considerar seu impacto emocional no público. Uma estética bem construída pode provocar uma resposta visceral nos espectadores, estimulando seus medos e instigando uma sensação de desconforto. Ao criar uma experiência visualmente perturbadora, o filme de terror busca despertar as emoções mais profundas do público, proporcionando uma experiência intensa e memorável. Um exemplo de filme com uma estética visualmente impactante é "O Labirinto do

Fauno" (2006), dirigido por Guillermo del Toro. Del Toro utiliza uma combinação de elementos visuais fantásticos e sombrios para criar uma estética marcante. Através da paleta de cores vibrantes, contrastando com tons escuros e saturados, e dos cenários meticulosamente elaborados, o filme transporta o público para um mundo mágico e assustador. A estética visual intensifica a sensação de perigo e encantamento, criando uma experiência única e imersiva.

Outro exemplo, porém, de um diretor que construiu uma estética marcante é David Lynch, conhecido por filmes como "Cidade dos Sonhos" (2001) e "Twin Peaks: Os Últimos Dias de Laura Palmer" (1992). Lynch utiliza elementos surreais, iluminação contrastante, enquadramentos angustiantes e uma narrativa não linear para criar uma estética perturbadora e enigmática. Sua estratégia está em subverter as expectativas do público e explorar o desconhecido, resultando em uma atmosfera de mistério e inquietude.

A estética no filme de terror desempenha uma função essencial ao criar uma imersão no universo sombrio e instigante da narrativa. Através da construção visual cuidadosa, o filme estabelece uma linguagem própria, transmitindo emoções e transmitindo a temática do terror de forma impactante. A estética contribui para a construção da atmosfera, estimula as emoções do público e adiciona camadas de significado à história, tornando-se uma ferramenta fundamental na experiência cinematográfica de terror. Para alcançar uma estética marcante, os diretores e cineastas utilizam uma variedade de técnicas. Isso inclui o uso de cores simbólicas e contrastantes para evocar diferentes emoções, a manipulação da iluminação para criar sombras e realçar o suspense, a seleção de locações que reflitam a atmosfera desejada e a escolha de elementos de design de produção que sejam visualmente perturbadores. Essas técnicas são aplicadas com o objetivo de criar uma estética única e envolvente que amplifique o impacto emocional do filme de terror

## 1. Trabalhos Relacionados

Vimos que o filme precisa ter **conflitos**, o estudo ainda mostra que três elementos são cruciais ao filme de horror: **tensão, relevância e irrealismo**, mesmo que não devam ser ditos como os únicos elementos necessários. É preciso que o filme de terror crie uma **atração pelo horror** no espectador, que por vezes essa atração pode ser por mera **diversão**, para se **deslumbrar** com a tela, rir da **previsibilidade**

do roteiro ou pela **didática** de aprender algo novo. Além do mais ele segue uma estrutura que busca imergir o espectador através de **uma progressão narrativa de tensão** se utilizando de subterfúgios sonoros como **dissonância** para criar a atmosfera de tensão ou **mudanças de tonalidade** para atrair o espectador. Além do **uso meticuloso do silêncio** para causar ainda mais pânico. Usando também modelos estéticos de **luz e sombra, granulação, enquadramento** e uma **estética visual** que contribua para estabelecer uma atmosfera opressiva, onde qualquer coisa pode acontecer a qualquer momento.

Dito isto buscamos três curtas-metragens, disponibilizados pela **ALTER** que é uma plataforma de filmes de terror que distribui os filmes pelo *Youtube* para os contadores de histórias mais ousados do mundo do terror. Cada filme contém alguns dos elementos que descobrimos.

### 1.1 Other side of the box

“Other side of the box” é um curta de terror de 15 minutos criado por Caleb J. Phillips. Ele começa com um casal, Ben e Rachel, cozinhando juntos e se divertindo, o curta estabelece que eles são próximos.

Eles são visitados por Shawn, um conhecido deles, e a Rachel diz que não quer vê-lo, parece que os três têm um passado complicado. Ben atende a porta e deixa Shawn entrar, ele esconde que Rachel está com ele. Shawn o dá uma caixa embrulhada, Ben abre a caixa, que parece não ter um fundo, Shawn vai embora.

A carta que Shawn deixou com a caixa diz que ele “não pode mover enquanto você o vê”. Ben e Rachel tentam entender o que isto significa, até que um homem sai da caixa, parece que toda vez que ele não está sendo observado ele se move.

Ben deixa Rachel observando a caixa e vai procurar Shawn. Shawn o diz que era pra Ben estar observando a caixa e não funciona quando Rachel está observando.

Figura 2: Other side of the box



Fonte: Frame de “Other side of the box” (2020)

Ben volta para a casa, todas as luzes estão apagadas, e ele tem apenas a lanterna, Rachel não está mais lá. Ele investiga mais e encontra várias pessoas que só se movem quando ele não está olhando para elas. Ele deixa a lanterna cair, e no último momento um deles apaga a última fonte de luz, o curta acaba.

O curta explora muito bem esta ideia de algo se mover quando você não o observa, com o final tendo este problema com as luzes apagadas e Ben estar cercado e não ter aonde ir. A reviravolta de o homem não se mover apenas quando Ben o observa é muito bem trabalhada, e mostra que de alguma forma o homem da caixa estava propositalmente não se movendo quando Rachel olhava para enganá-los, o fazendo mais intimidador. O final do curta com o homem da caixa fechando o chuveiro e Ben o observando é tenso, com as outras pessoas da caixa apagando a luz assim que Ben tira seu olhar delas.

### 3.2 The Dead Collectors

"The Dead Collectors" é um curta-metragem de terror que se passa em uma sombria e abandonada casa funerária. A história é sobre dois colecionadores de relíquias macabras, Max e Roland, que têm uma obsessão por itens ligados à morte. Eles invadem a casa funerária à procura de objetos valiosos, mas acabam por despertar uma força maligna que estava aprisionada no local.

À medida que os dois começam a explorar a casa, eles se deparam com uma série de eventos assustadores. Sons estranhos, vozes, sussurros e objetos que se movem por conta própria, aumentando a tensão e o clima de terror.

Conforme avançam mais fundo, eles descobrem pistas que revelam o passado sombrio e perturbador do local. Enquanto tentam encontrar um valioso objeto, os colecionadores são presos por uma entidade que começa a caçá-los. Eles se veem presos em um jogo mortal de gato e rato, lutando pela sobrevivência enquanto enfrentam seus piores medos e segredos obscuros para poder fugir.

Figura 3: Filme The Dead Collectors



Fonte: Frame de "The Dead Collectors" (2021)

### 3.3 Piggy

"Piggy" é um filme de terror que narra a história de Sara, uma adolescente que sofre bullying de outros jovens em sua cidade devido ao seu peso. Seus pais possuem um açougue onde vendem carne de porco, o que resulta em Sara sendo apelidada de "porquinha" e sendo maltratada pelos demais.

Essa situação chama a atenção de um assassino em série que estava disfarçado na cidade e desenvolve uma obsessão pela jovem. As garotas que haviam maltratado Sara, chegando ao ponto de tentar afogá-la na piscina pública, desaparecem misteriosamente e são encontradas mortas semanas depois. Nesse contexto, os pais de Sara confrontam-na, enquanto ela se vê obrigada a lutar contra eles, no exato momento em que o assassino está dentro de sua casa, agredindo toda a família e sequestrando-a para um sótão.

Figura 3: Filme Piggy



Fonte: Frame de "Piggy" (2022)

No sótão, Sara descobre que as outras garotas desaparecidas estão trancadas, enfrentando um dilema difícil: libertar as pessoas que a maltrataram por anos ou deixá-las ali para morrer nas mãos do assassino.

#### 4. Projeto (Materiais, Métodos e Discussão)

Após o estudo sobre os elementos do filme de horror, foi elaborado um projeto utilizando esses elementos, tentando provar as hipóteses iniciais propostas no trabalho. Para isso uma história foi criada e roteirizada para a aplicação dessas descobertas da pesquisa. O objeto de materialização escolhido foi um curta-metragem, baseado em roteiro próprio e no baixo orçamento disponível. Esse segundo, contribuiu para a um elemento pouco falado nesse trabalho inicialmente, no caso a tecnologia envolvida. Todo o projeto foi gravado com um celular Iphone 11, um estabilizador de câmera para celular e dois refletores RGB.

Essa porta aberta abre a discussão sobre democratização na criação de histórias para o cinema, com o avanço da tecnologia dos celulares, possibilitando gravar até em 4k, o maior acesso à internet de banda larga para distribuição desse material, hoje parece muito mais fácil para o criador encontrar um meio de mostrar seu material. Além de exemplos de filme como *Tangerine* que teve sua estreia feita no festival de Sundance 2015, foi totalmente gravado com celulares iphone 5s e estimasse teve um orçamento, baixo para padrões hollywoodianos, de U\$ 100.000.

Figura 4: Bastidores do filme Tangerine



Fonte: Frame making of "Tangerine" (2015)

O diretor Sean Baker utilizou de lentes anamórficas para ampliar a qualidade e captação das imagens. Aliadas a um aplicativo de filmagem, FiLMiC Pro, o software possibilita a captação em WideScreen no padrão do iphone 1,77:1 (16:9 – HD vídeo Standart, U.S. Digital broadcast TV Standart), mas as lentes possibilitaram a captação em 2,35:1 (WideScreen cinema Standart); o aplicativo é

também traz em sua interface facilidade de acesso a configurações da câmera, deixando mais manual e profissional o controle (como alteração de resolução, *framerate*, temperatura de cor, exposição, foco, ISO etc.) (ARAÚJO, 2017).

Munidos dessas informações e com uma nova gama de possibilidade de criação, aliando a portabilidade do celular, a pequena equipe disponível e poder criar um produto mesmo com a pouca experiência que tivesse uma qualidade de captação o projeto ganha novos ares. Se torna ele próprio o experimento a parte, pois se fez necessário testar o que se poderia fazer, como utilizar a ferramenta como arma da linguagem cinematográfica do horror. E uma nova pergunta surge: Seria possível criar um filme com tão pouco em mãos? Ou melhor, como comunicaremos através dessa tecnologia tudo que descobrimos acima?

Mas primeiro foi preciso estruturar esses elementos descobertos, para que pudessem ser trabalhados conscientemente e aplicados sistematicamente. Para isso é preciso rever quais são esses elementos de forma organizada para facilitar a visualização deles.

#### 4.1 Elementos do terror

Os elementos descobertos foram divididos em sete pontos, na impossibilidade de elaborar um *framework* geral sobre os cinemas de horror dada a natureza ampla e infinitude de subgêneros. Para isso foi subdividido em alguns pontos, para adaptar à realidade projetual e não perder a essência da pesquisa. Os pontos propostos são:

- Que o filme precisa ter conflitos.
- Três elementos são cruciais ao filme de horror: tensão, relevância e irrealismo.
- Por vezes a atração pode ser por mera diversão, para se deslumbrar com a tela, rir da previsibilidade do roteiro ou pela didática de como matar um zumbi, vampiro etc.
- Busca imergir o espectador através de uma progressão narrativa de tensão.
- Utilizar de subterfúgios sonoros como dissonância.
- Uso meticuloso do silêncio.
- Luz e sombra, granulação, enquadramento e uma estética visual que contribua para estabelecer uma atmosfera opressiva.

## 4.2 A história (*Logline*, personagem)

*Logline* é um termo utilizado na produção audiovisual para se referir a um breve resumo, geralmente de uma frase, que resume o conflito central da história de um filme, programa de televisão ou livro (Souza, 2016). No *logline* tenta-se de forma precisa expor as tensões psicológicas implícitas no personagem, além da tensão do ambiente, despertando o interesse do espectador pela essência da história. Partindo dessa explicação, desenvolvemos o que seria a chamada da nossa história como pode ser visto abaixo.

**Logline:** Um estudante sobrecarregado, fica preso em um loop temporal assustador em sua própria universidade. Ele deve escapar desse pesadelo e confrontar uma presença sinistra antes que seja tarde demais.

Com essa fagulha é onde começa a se pensar a trama, os personagens, ambientes, roteiro, as etapas começam a tomar forma. A próxima etapa era definir: quem seria esse personagem? Como ele aparenta? O que o faz estar sobrecarregado? Assim nasce Téo.

**Personagem:** Estudante de design, branco, com cabelos encaracolados, 22 anos. Um dos muitos jovens exaustos que equilibram um trabalho em numa agência de publicidade e a ânsia de completar seus estudos na faculdade o quanto antes. Téo sai pela manhã para o trabalho, vai para a faculdade, onde tem enfrentado problemas para acompanhar as aulas e ainda tenta equilibrar com seu hobbie de fazer curtas de animação.

Era imprescindível que Téo não fosse apenas mais um estudante comum, para podermos atender o primeiro elemento proposto na pesquisa, o conflito. O jovem está em conflito com a vida corrida, onde tenta equilibrar trabalho, estudo e o hobbie nas horas vagas quase inexistentes. Esse Téo atarefado e afogado em tarefas, cria a possibilidade de a trama ser esticada até um momento de quebra sem retorno possível, pois busca mostrar que por mais que tentemos fazer tudo, o peso de não descansar, não ter momentos de decompressão nesse dia a dia frenético dentro do capitalismo, vai ser cobrado, seja mental ou fisicamente.

## 4.3 Roteiro

Definidos a premissa e o personagem, o roteiro é o que vai definir a história a ser contada, ele é a base técnica que guia toda a produção do filme. É com esse documento que é possível estipular onde serão as locações, se serão internas ou externas, como vai ser a montagem de algumas cenas, como são os diálogos e cenas em si. Ele existe para o filme e somente enquanto o filme está em produção.

O Roteiro é a forma escrita de qualquer audiovisual. É uma forma literária efêmera, pois só existe durante o tempo que leva para ser convertido em um produto audiovisual. No entanto, sem material escrito não se pode dizer nada, por isso um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um roteiro não existe um bom filme. (DOC COMPARATO,1995, p.21.)

No roteiro (Apêndice A) trabalhou-se a incorporação dos elementos cruciais para o filme: tensão, relevância e irrealismo. Após definirmos Téo começamos a construir o universo ao seu redor. O roteiro então é pensado na primeira parte para a criação dessa tensão. Cenas do Téo trabalhando, estudando, na universidade, ambientam o personagem no universo que a história irá mergulhar. A definição de cenas que causam confusão no personagem e no espectador para nos perguntarmos o que está acontecendo, completam a relevância e irrealismo necessários para nossa história como no trecho:

INT. UNIVERSIDADE - PRÉDIO 4 - NOITE

Téo entra no corredor, leva a mão ao rosto para se proteger da claridade. Percebe que todas as salas estão trancadas e começa a tentar abri-las, ofegante por se sentir preso, se apressa nessa tentativa, mas nenhuma porta abre, até que a última finalmente abre, ao entrar percebe que ela abriu para o mesmo corredor.

A sombra observa Téo por trás da porta de vidro.

O próximo elemento pensado foi a progressão de tensão, o roteiro vai se tornando claustrofóbico, as situações vão acontecendo de modo de que não mais é possível o retorno, buscando criar no espectador uma expectativa do que vem a seguir como descrito no trecho:

INT. UNIVERSIDADE - HALL - NOITE

Téo começa a descer a escada que acabava numa sala no térreo.

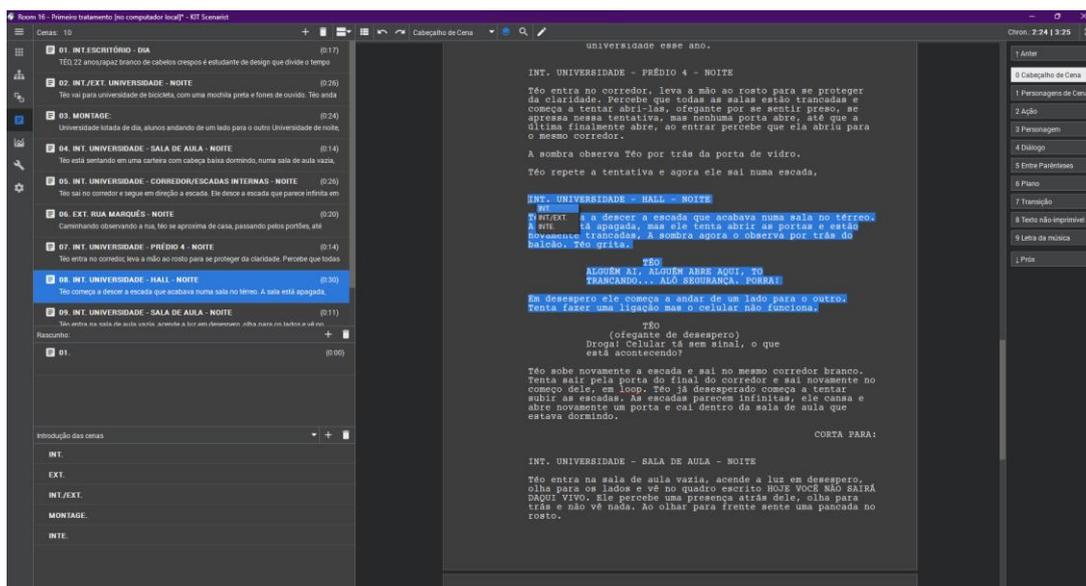
A sala está apagada, mas ele tenta abrir as portas e estão novamente trancadas, A sombra agora o observa por trás do balcão. Téo grita.

TÉO  
ALGUÉM AI, ALGUÉM ABRE AQUI, TO  
TRANCANDO... ALÔ SEGURANÇA. PORRA!

Em desespero ele começa a andar de um lado para o outro. Tenta fazer uma ligação, mas o celular não funciona.

Esse momento também mostra a aplicação de outro princípio descoberto, o da diversão, o espectador percebe o que Téo pode fazer, como sair da situação, ainda assim ele tenta adivinhar as possibilidades, que não deve ser tão difícil assim sair desse local, a previsibilidade é um ponto importante do filme, ainda que nada que se preveja se confirme.

Figura 5: Interface KIT Scenarist



Fonte: Própria (2023)

Como pode ser visto no Apêndice A, que contém o roteiro completo, as situações desembocam no limiar da realidade, para conseguir estruturar isso era necessário seguir as regras de formatação que são específicas para o roteiro. Foi usado o programa KIT Scenarist, um software *opensource*, gratuito, que permite o planejamento, pesquisa, criar lista de personagens, locações, subir documentos para auxiliar no seu desenvolvimento. Foi uma ótima opção a programas mais robustos,

porém pagos, usados na indústria do cinema como o Final Draft, atendendo perfeitamente as necessidades do projeto.

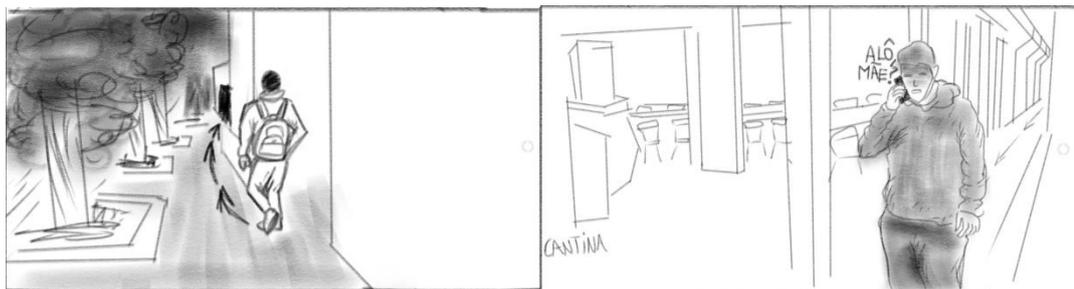
#### **4.4 Storyboard**

Segundo o Cambridge Dictionary, a definição de *storyboard* é uma sequência de desenhos ou imagens usada para planejar a ordem de ações ou eventos em uma produção audiovisual. Com apenas essa frase que fala sobre o significado da palavra, já é possível perceber a importância de um storyboard para um filme, curta-metragem, comercial ou série.

A relevância da criação do *storyboard* em um curta-metragem de terror reside em sua capacidade de auxiliar a equipe criativa em desenvolver e refinar a narrativa, a composição de cenas, os ângulos de câmera, a iluminação e os elementos de suspense, criando um guia detalhado para a filmagem. Além da economia de tempo e recursos essa preparação gera, ela também garante que a atmosfera assustadora e de tensão e suspense sejam transmitidas no produto. Isso se dá através da visão do diretor que é comunicada para a equipe de produção da forma mais fiel possível, usando o *storyboard*.

A narrativa do curta mudou algumas vezes, o que dificultou e confundiu uma produção fluida do *storyboard*, que se encontra no Apêndice B, porém, uma das principais questões que nos fez adaptar e modificar a narrativa e roteiro foi o mesmo, nos dando a oportunidade de ter um panorama visual entre os arcos da história, abrindo um excelente espaço para reparação de cenas desconexas, continuidade de planos e informações que não estavam claras para o espectador.

O gênero terror também acabou tornando o *storyboard* em um desafio maior, levando em conta que tínhamos a obrigação de mostrar além de apenas cenários, ações e eventos. A missão de transmitir o medo, a tensão e a construção do suspense nas cenas foram solucionadas parcialmente com elementos como texto, setas e uso constante de preto em cenas mais escuras. Para a outra parte que não havia sido solucionada, inserimos mais reações faciais e corporais do protagonista, o que nos deu uma melhor noção de que momentos atuar com mais desespero, receio, medo, além da trilha sonora, que também, teve como base esses principais momentos de mudança de temperamento do personagem. Exemplos:

Figura 6: *Storyboard*

Fonte: Própria (2023)

Um dos grandes facilitadores da criação inicial dos desenhos do *storyboard* foi fotografarmos os lugares que já planejávamos filmar cada cena, dando uma ideia de enquadramento e proximidade dos objetos da câmera e pontos que trariam mais dificuldades técnicas de desenho. Exemplo:

Figura 7: Foto da locação e storyboard



Fonte: Própria (2023)

Sobre a representação do personagem, o foco se deu na forma como as ações eram realizadas, visando mostrar de forma clara as reações e níveis de nervosismo do personagem em diferentes momentos. A variedade de ângulos e formas de mostrar as ações do personagem como imaginamos era menos complexa no começo, mas ao longo das gravações fomos aumentando a complexidade dos *takes* e número de cortes dentro de um mesmo evento. Isso dificultou consideravelmente a produção do material, trazendo a necessidade de refazer desenhos e a complexidade deles. Por isso, uso da mochila e roupa escura (moletom preto e calça preta) como pontos de referência foi fundamental para a proporcionalidade e fidelidade angular dos desenhos com os enquadramentos e cenas que decidimos gravar. Exemplos:

Figura 8: Storyboard Téo



Fonte: Própria (2023)

Ao longo do processo de produção do curta-metragem de terror, foram necessárias diversas alterações e revisões, tanto na narrativa quanto no roteiro. Essas modificações, embora necessárias para o aprimoramento da história, impactaram significativamente a produção e desenvolvimento do storyboard, resultando em desafios adicionais e atrasos. As constantes modificações exigiram uma adaptação constante do storyboard para repensar a trama e a estrutura linear da narrativa do filme, levando a um aumento no esforço e tempo dedicados a criação da sequência de ilustrações.

Essa necessidade de frequentes revisões e feedbacks sobre a narrativa e roteiro nos demonstra a complexidade e dinamismo inerentes à produção audiovisual, onde se revela crucial o storyboard como ferramenta para alinhar a visão criativa as mudanças na narrativa, apesar dos desafios que podem surgir ao longo do processo.

## 4.5 Identidade visual

O nome do curta originalmente se chamava “Sombra”, pois nosso plano inicial era que o Sombra fosse a figura principal do curta, mas com a mudança de roteiro e reestruturação das cenas o foco ficou muito mais no personagem perdido pelas salas da faculdade, por isso mudamos o título para “Sala 16”. O logo utiliza a fonte “Requiem”, que é uma fonte serifada com elementos destorcidos.

Similar ao curta “Other side of the box” o curta em si utiliza cores com pouca saturação em ambientes escuros, a maioria se passando a noite, baseado nisso foram criados cartazes com diferentes formatos para serem postados no Instagram (Feed e stories) e Twitter e no formato A4 para ser usado de poster. Estes utilizam uma luz saindo de uma porta, destacando a figura de sombra escondida do lado esquerdo, inspirado no cartaz de “O Exorcista”, 1990. Esta foto foi tirada no prédio 4 da PUC-SP e editada no Photoshop. Para a divulgação do curta foi criada a página oficial no Instagram da “Sala 16” que pode ser acessada neste link: [https://www.instagram.com/sala\\_16/](https://www.instagram.com/sala_16/)

Figura 9: Perfil Instagram Sala 16



Fonte: Própria (2023)

A fonte que escolhemos para a identidade visual do nosso curta-metragem foi a Requiem, a mesma utilizada no filme “O Último Exorcismo”. Optamos por essa fonte devido à sua notável legibilidade e à sua excelente compatibilidade com um fundo escuro, elementos cruciais para a criação de um cartaz de terror impactante. A Requiem proporciona um equilíbrio ideal entre clareza e atmosfera sombria, reforçando a experiência visual que desejamos proporcionar ao nosso público, mantendo a essência do gênero que exploramos em nosso trabalho.

Figura 10: Cartaz "Sala 16" + "O Exorcista" 1973



Fonte: Própria (2023)

Referência que utilizamos na identidade visual do nosso curta-metragem foi o cartaz do filme 'O Exorcista' de 1973. Optamos por essa escolha devido ao uso marcante das sombras e silhuetas, que criam uma atmosfera de suspense e mistério, elementos essenciais para a narrativa que queremos transmitir em nosso trabalho. A icônica imagem do cartaz nos inspirou a explorar as possibilidades visuais que esses elementos oferecem, buscando criar uma experiência impactante para o público.

## 4.6 Direção de arte

Na seção de direção de arte, abordaremos todos os aspectos que envolvem a condução criativa do filme. Inicialmente, tendo em vista a utilização de um iPhone 11 como câmera, consideramos as limitações tecnológicas e a necessidade de compreender o espaço de locação disponível. Optamos pelo cenário dos edifícios no campus Marquês da PUC-SP, devido à sua adequação à trama, bem como à restrição orçamentária que nos levou a fazer uso predominante da iluminação natural. Nesse contexto, aplicamos os seguintes princípios-chave: jogo de luz e sombra, textura granulada, composição de enquadramento e uma estética visual que contribuísse para estabelecer uma atmosfera opressiva.

O próprio tema do filme desempenhou um papel crucial na aplicação destes elementos. Para criar a atmosfera opressiva desejada, exploramos intensamente o jogo de luz, ou, em alguns casos, a ausência dela. Diferentemente de produções que utilizaram aplicativos como o FILMIC PRO, optamos por fazer o máximo proveito das configurações disponíveis no modo profissional da câmera do celular, tais como o controle de exposição e foco.

Figura 11: Cena do Hall do filme Sala 16

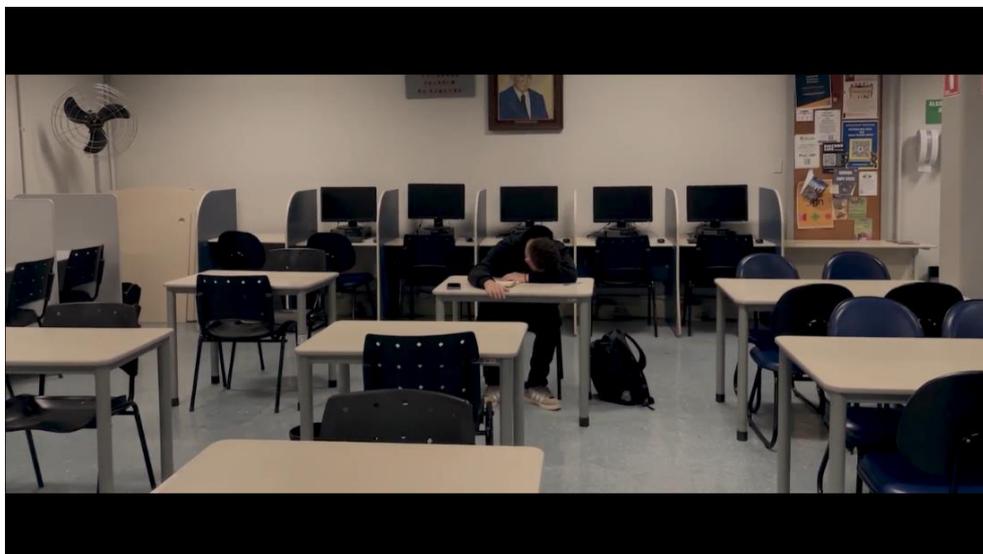


Fonte: Própria (2023)

As estratégias de iluminação são empregadas para transmitir a amplitude do ambiente, repleto de inúmeras opções, saídas, caminhos e figuras. Um exemplo notável é a cena na biblioteca, onde a iluminação natural captura todo o espaço,

destacando o protagonista como um elemento pequeno, mas central, enquanto estabelece o ambiente como um personagem ativo e inquietante na narrativa.

Figura 12: Cena da biblioteca do filme Sala 16



Fonte: Própria (2023)

O enquadramento também transparece a infinitude da situação em que o personagem se encontra. A simetria pode ser esteticamente bonita, mas é ao mesmo tempo opressiva, no trecho abaixo (figura 13) Téo desce a escada que parece infinita, enquanto sua voz fora da tela soa em uma ligação que mostra a situação em que se encontra o personagem. Cansado, atrasado, perdido no infinito daquele espaço e imerso em problemas.

Figura 13: Cena da escada do filme Sala 16



Fonte: Própria (2023)

A exploração das sombras desempenha um papel significativo na criação da atmosfera de tensão e medo. As linhas, uma vez mais, contribuem para a sensação de opressão, como se fossem guias que se fecham progressivamente, enclausurando o personagem na escuridão. Dessa forma, a atmosfera sombria desejada é cuidadosamente construída, intensificando a sensação de apreensão e mistério.

Figura 14: Cena corredor de sombras filme Sala 16

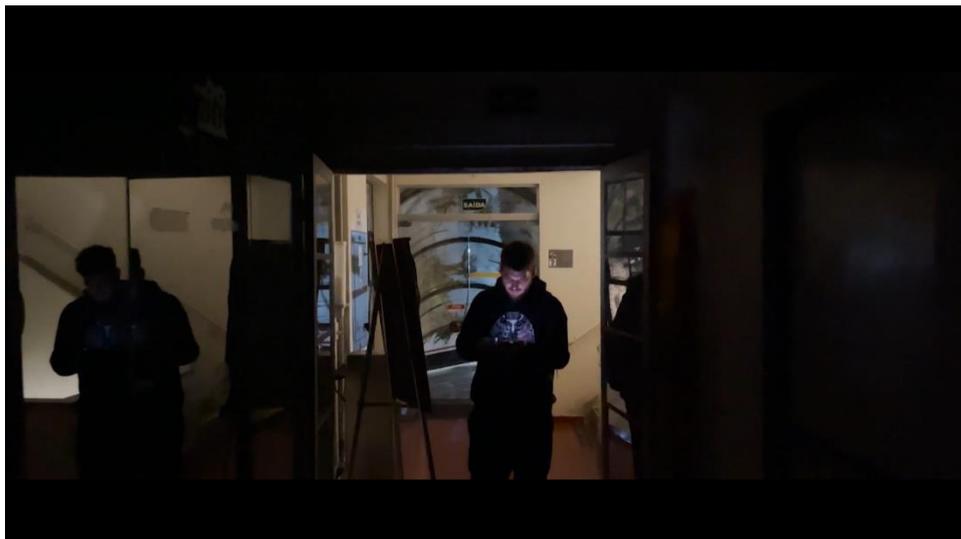


Fonte: Própria (2023)

A mudança de perspectiva leva o espectador a uma imersão profunda nas sensações e desafios que o personagem experimenta, mesmo que por breves momentos. Isso solidifica a expectativa que foi estabelecida para o desenvolvimento

subsequente da narrativa. Essa imersão é cuidadosamente construída através da transição da objetividade da câmera, representada pela Figura 15, para a subjetividade, personificada pela Figura 16. Essa transição, por sua vez, estabelece uma conexão intensa entre a audiência e o universo que o protagonista habita, fortalecendo o envolvimento emocional com a história.

Figura 15: Cena corredor com Téo no filme Sala 16



Fonte: Própria (2023)

Figura 16: Cena do Hall em POV do filme Sala 16



Fonte: Própria (2023)

## 4.7 Sound design

A criação do *sound design* é uma das partes mais cruciais em diversas produções audiovisuais. Como mencionado anteriormente, muitos processos de composição e captação de som podem ser empregados para gerar tensão e conferir peso às cenas. No nosso projeto, iniciamos com uma análise detalhada do roteiro para compreender a atmosfera, emoção e situações que pretendíamos criar. Durante essa análise, identificamos momentos-chave que exigiriam um design sonoro específico.

Após a fase de análise, elaboramos um planejamento minucioso das necessidades sonoras para cada cena, categorizando-as em diálogos, efeitos sonoros, música e ambientação.

A etapa subsequente do processo envolveu a captação do áudio. Utilizamos o microfone do iPhone 11 para registrar alguns dos sons desejados e recorreremos à biblioteca de áudio do ARTLIST para complementar com efeitos sonoros e ambientação. Por fim, empregamos o Ableton para criar a trilha sonora.

Com todos os elementos selecionados, demos início à construção do design sonoro. Realizamos inúmeros testes de som para determinar quais se encaixariam de forma mais eficaz. O processo de design sonoro ocorreu em paralelo à edição, possibilitando discussões contínuas sobre as escolhas feitas e o melhor caminho a seguir.

Uma ideia-chave para a nossa composição foi a inclusão de um som constante de um relógio ("tik-tak"), que acompanharia a velocidade da cena e influenciaria o público a esperar um estímulo sonoro ou visual toda vez que o ritmo do relógio atingisse o ápice. Esse aumento de velocidade estava diretamente relacionado com os loopings presentes no curta-metragem. Além disso, optamos por utilizar tons menores na trilha sonora, o que contribuiu para criar uma atmosfera fúnebre, melancólica e sombria na cena. A variedade de sons para a mesma finalidade, como a ação de apagar a luz, cortes e movimentos de câmera, enriqueceu significativamente a experiência.

Mantivemos uma estrutura sólida para construir a identidade sonora do projeto. Inicialmente, focamos no som do relógio ("tik-tak"), que definiria o ritmo e contribuiria para a ambientação. Posteriormente, realizamos a limpeza dos áudios, removendo ruídos para garantir maior clareza. Os efeitos sonoros foram então adicionados em eventos específicos, relacionados a movimentações e objetos. A ambientação foi integrada às composições criadas por Rafael Favero para aprimorar a separação das

camadas sonoras. Por fim, realizamos a mixagem e a masterização para garantir um equilíbrio e uma integração harmoniosa de todos os elementos sonoros.

## **5. Resultados e discussão**

### **5.1 Horror, imersão e deslumbramento**

Desde o seu surgimento, o cinema tem desempenhado o papel de nos transportar da realidade pelo tempo de duração do filme, independentemente do que ocorre fora da sala de projeção. Dentro da sessão, o universo na tela se torna a nossa realidade, mesmo que temporária, e as emoções experimentadas são genuínas para aqueles que assistem. A história que se desenrola naquele espaço e tempo se torna o centro de nossa atenção. No contexto dessa imersão, o cinema de horror se aproveita da sensação envolvente para nos confrontar com nossos medos, desejos mais sombrios e o terror que preferimos evitar no mundo exterior. Este projeto buscou compreender e explorar essa imersão e fascínio proporcionados pela sétima arte através do gênero de terror.

Fica evidente o quão intrigante pode ser ir ao cinema, por exemplo, para testemunhar uma pessoa presa a uma cadeira, hipnotizada por alguém que deveria ser sua futura sogra. Para apenas depois descobrir que uma conspiração racista visa a apossar-se de seu corpo negro, transformando-o em receptáculo para a consciência de uma pessoa branca (como visto no filme "Corra!", 2017). É uma experiência fascinante, assistir a uma premissa que à primeira vista, e a segunda também, é absurda, mas que se torna possível dentro daquela sala escura. Local onde a moral e as normas sociais podem ser temporariamente suspensas, desde que, ao final, possamos retornar para casa em paz e intactos, de preferência.

### **5.2 Sala 16 - Hoje você não vai sair daqui vivo**

No curta-metragem, procuramos incorporar elementos comuns encontrados nas narrativas de terror, que, quando integrados de forma sistemática, poderiam contribuir para a criação de um produto de qualidade no gênero. Primeiramente, estabelecemos a necessidade de criar um conflito como o elemento central da narrativa. Esse conflito emerge a partir da crescente tensão na vida do protagonista, Téo. Inicialmente, o enredo se desenvolve com Téo pesquisando sobre o "SeteAlém," uma teoria que sugere a existência de uma outra dimensão ou realidade alternativa coexistente com a nossa própria realidade. De acordo com relatos na internet, o

"SeteAlém" seria um universo paralelo, embora suas características permaneçam envoltas em mistério. Outro aspecto dessa teoria da conspiração que exploramos para gerar interesse e conexão com o filme são os relatos de rituais que supostamente levam as pessoas a esse "SeteAlém." Um desses rituais envolve a utilização de um elevador, seguindo uma sequência específica de andares. O ponto de virada ocorre quando o elevador, que deveria conduzir o personagem de volta para casa, o leva à Sala 16, inserindo-o nesse universo conspiratório.

A utilização de teorias da conspiração, eventos sobrenaturais que escapam à comprovação e que deixam espaço para interpretações diversas são temas frequentemente explorados no gênero de terror. Paralelamente, buscamos enfatizar a exaustiva rotina do personagem, a ponto de tornar-se ambígua a distinção entre a realidade e alucinações geradas por uma mente fatigada. Assim, Téo é frequentemente retratado dormindo ou perdendo a noção do tempo, o que o leva a adentrar involuntariamente nesse labirinto de pesadelos. Essa representação serve como uma alegoria para a experiência de muitos estudantes no Brasil, que enfrentam a necessidade de trabalhar e estudar simultaneamente, equilibrando múltiplas responsabilidades enquanto buscam garantir sua subsistência.

Adicionalmente, exploramos uma espécie de continuação do universo previamente abordado em um projeto anterior durante o curso de Design na PUC-SP, conhecido como ROOM 37, onde um jovem se encontra preso em um espaço vasto, repleto de piscinas e desprovido de saídas.

Com esses elementos, buscamos criar uma imersão no tema e estabelecer empatia com o público, explorando aspectos psicológicos para que o espectador se sinta parte do universo retratado. A partir desse ponto, o espectador se torna um sujeito ativo na trama, torcendo para que o protagonista escape ou mergulhe ainda mais fundo no universo surreal.

A trilha sonora desempenha um papel crucial nesse processo, orientando as emoções do espectador. No entanto, enfrentamos desafios na captação de som, muitas vezes recorrendo a um celular próximo ao ator para capturar os sons ambiente e garantir a imersão. Além disso, a sincronização da trilha e dos efeitos sonoros provou ser um obstáculo devido à nossa inexperiência, dificultando a seleção e o encaixe adequado dos sons.

A criação de uma trilha autoral aumentou o nível de complexidade do projeto, mas também proporcionou uma oportunidade única para imprimir uma identidade

distintiva ao trabalho, permitindo-nos manipular as emoções do espectador de acordo com nossa visão.

A exploração do elemento do desconhecido foi uma constante nas imagens, sendo essencial para o sucesso de um filme de terror. A ausência de informações sobre o que está por vir, aliada à audição de sons não visíveis e à iluminação reduzida, que oculta partes da cena, contribui para a construção de um clima de suspense. A escassez de luz, apesar de desafiadora em termos de produção em um curta-metragem de terror amador, pode, quando bem utilizada, transformar uma limitação em um efeito impactante. Isso é evidente nas cenas com iluminação baixa, como quando o personagem tenta escapar do prédio e se depara pela primeira vez com uma entidade não identificada. A sala escura desempenha um papel crucial nesse momento, com poucos objetos visíveis, enquanto a luz que adentra pela porta intensifica a atmosfera de aprisionamento, ressaltando o fato de que o personagem está encurralado com algo desconhecido.

Em cenas como a saída do elevador, a iluminação reduzida projeta linhas nas paredes, evocando a sensação de estar em uma cela. Desde o início da ação, a ambientação sugere que Téo está confinado no local. Através de um equipamento simples, demonstramos como a tecnologia pode ser uma aliada na produção cinematográfica. Embora não exista uma fórmula mágica, os elementos do cinema de terror explorados e apresentados aqui servem como um guia valioso para quem está iniciando na criação audiovisual. Eles lembram que é crucial pensar em conflitos, iluminação e atmosfera antes mesmo de manusear uma câmera, e oferecem orientação na elaboração do roteiro e na antecipação de desafios relacionados ao cenário e à iluminação.

É possível assistir o resultado do projeto “Sala 16” no seguinte link: [https://youtu.be/v159fROBL08?si=avsKI0EYegDm\\_qy7](https://youtu.be/v159fROBL08?si=avsKI0EYegDm_qy7)

## 6. Considerações finais

Conclui-se, portanto, segundo a literatura odiamos sentir medo no mundo real, mas de frente para a tela de cinema é algo desejável. O Cinema do medo pode ser explorado de diversas formas: causando asco, através de terror psicológico ou sendo divertido dada a natureza clichê e absurda. Nos identificamos com universo que não fazemos parte e vivenciamos essa experiência de forma única. O cinema pode explorar esse sentimento ao máximo.

A partir do estudo e do projeto prático de curta realizado é possível tirar conclusões do processo de desenvolvimento de horror e da criação de medo no espectador através de elementos visuais e sonoros, estas sendo:

- **O medo como prazer estético** é uma experiência desejada pelo espectador e não está relacionado ao medo real de morte;
- **Estímulos visuais e sonoros** apresentados simultaneamente elevam a tensão do espectador ao filme, com **sons** dando ênfase à ação, por exemplo: sons passos em um ambiente silencioso enquanto o personagem está caminhando, dando ênfase a esta ação;
- **Diferentes planos de câmera** passam sensações específicas ao espectador, também dependendo do contexto.

Em suma, a aplicação dos elementos investigados nesse estudo revelou-se eficaz na criação de uma narrativa de terror. O medo é uma experiência pessoal e subjetiva, e cada espectador irá vivenciar a obra de maneira única. Cada diretor imprimirá seu estilo próprio. Assim, embora não exista um roteiro definitivo, os elementos do cinema de terror descritos neste estudo podem servir como um guia para aqueles que buscam criar suas próprias obras.

Por fim existem métodos de criação para guiar o realizador, seja para criação de roteiro, filmagem, direção de fotografia, nada no cinema é feito por acaso. Embora não exista uma estrutura rígida pensada para o cinema de horror, esses elementos estudados nesse trabalho podem orientar a produção cinematográfica e a narrativa, fornecendo diretrizes valiosas para a criação de filmes de terror envolventes.

## 7. Referências bibliográficas

ASSUNÇÃO, Diego Paleólogo. ***A máquina de fabricar vampiros: tecnologias da morte, sangue e do sexo.*** 2015. 223 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CHION, Michael. ***Audio-vision: Sound on Screen.*** Columbia University Press, 1994.

COMPARATO, Doc. ***Da criação ao roteiro.*** Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

EISENSTEIN, Sergei. ***A forma do filme.*** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GORBMAN, Claudia. ***Unheard Melodies: Narrative film music.*** Indiana University Press, 1987.

HAYWARD, Philip. ***Terror Tracks Music, Sound and Horror Cinema.*** University of Technology Sydney, 2009.

IRMÃO, Cesar. **O SOLAR DO DIABO, O PRIMEIRO FILME DE TERROR DO MUNDO.** 2019, <https://macabra.tv/o-solar-do-diabo-o-primeiro-filme-de-terror-do-mundo/> acesso em: 08 de maio de 2023.

MELO, Petra Pastl Montarroyos de. ***Cinema do medo: um estudo sobre as motivações espectralis diante dos filmes de horror.*** 2017. 215f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

WALTERS, Glenn D. *Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model*. Online publication date: May 13, 2004. Journal of Media Psychology, Volume 9, No. 2, 2004. Federal Correctional Institution. Schuylkill, Pennsylvania.

## 8. Referências cinematográficas

"Cidade dos Sonhos". Dirigido por David Lynch. Estados Unidos: Universal Pictures, 2001. (146 min.), colorido. Legendado.

"Corra!". Dirigido por Jordan Peele. Estados Unidos: Blumhouse Productions, 2017. (104 min.), colorido. Legendado.

"Halloween" (1978). Dirigido por John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978. (91 min.), colorido. Legendado.

"Hereditário". Dirigido por Ari Aster. Estados Unidos: A24, 2018. (127 min.), colorido. Legendado.

"It: A Coisa". Dirigido por Andy Muschietti. Estados Unidos: New Line Cinema, 2017. (135 min.), colorido. Legendado.

"O Bebê de Rosemary". Dirigido por Roman Polanski. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1968. (136 min.), colorido. Legendado.

"O Exorcista". Dirigido por William Friedkin. Estados Unidos: Warner Bros., 1973. (122 min.), colorido. Legendado.

"O Labirinto do Fauno". Dirigido por Guillermo del Toro. Espanha: Estudios Picasso/Tequila Gang/Esperanto Filmoj, 2006. (118 min.), colorido. Legendado.

"O Último Exorcismo". Dirigido por Daniel Stamm. Estados Unidos: Strike Entertainment, 2010. (87 min.), colorido. Legendado.

"Other side of the box". Dirigido por Caleb J. Phillips. Estados Unidos: Independent, 2020. (15 min.), colorido. Legendado.

"Piggy". Dirigido por Carlota Martinez Pereda. Espanha: Independent, 2022. (14 min.), colorido. Legendado.

"Psicose". Dirigido por Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960. (109 min.), preto e branco. Legendado.

"Tangerine". Dirigido por Sean Baker. Estados Unidos: Duplass Brothers Productions, 2015. (88 min.), colorido. Legendado.

"The Dead Collectors". Dirigido por Brendan Cleaves. Reino Unido: Independent, 2021. (12 min.), colorido. Legendado.

"Um Lugar Silencioso". Dirigido por John Krasinski. Estados Unidos: Platinum Dunes, 2018. (90 min.), colorido. Legendado.

## APÊNDICE A - Roteiro

ROOM 16

Terror

Vitor Lins. Kauane Jacinta, André Appel, Rafael  
Favero, Thainá Regato

2023

FADE IN:

## 01. INT.ESCRITÓRIO - DIA

TÉO, 22 anos, rapaz branco de cabelos crespos é estudante de design que divide o tempo entre a universidade e o trabalho em uma agência de publicidade.

Téo trabalha em frente ao computador, com um programa de edição de imagens aberto, a mesa com um caderno aberto com desenhos feitos por ele, lápis na mão balançando enquanto olha para a tela vagamente.

Ele passa a mão no rosto e depois no cabelo, aparentando cansaço. Olha a hora no celular e sai para a universidade.

FUSÃO PARA:

## 02. INT./EXT. UNIVERSIDADE - NOITE

Téo vai para universidade de bicicleta, com uma mochila preta e fones de ouvido.

Téo anda no corredor da universidade, apressadamente, em busca da sala de aula.

Téo está na biblioteca dormindo, as luzes se apagam e ele acorda, olha a hora, levanta-se apressado e sai andando rapidamente.

Ele anda em frente a biblioteca apressado. Atrás do vidro a sombra aparece e some.

Começa a ligar para a mãe no celular.

TÉO

Alô mãe? Oi, mãe... desculpa, acabei perdendo a hora, mas já estou a caminho de casa, chego já, tchau.

FADE OUT

## 03. MONTAGE:

Universidade lotada de dia, alunos andando de um lado para o outro

Universidade de noite, corredores vazios

Capela da universidade iluminada de dia com pessoa rezando,  
corta para capela da universidade meia iluminada de noite.

Cantina da universidade cheia na hora do almoço.

Cantina vazia durante a noite, apenas alguns funcionários  
organizando o espaço.

Sala de aula cheia de alunos, com professor careca e mal-  
humorado, que olha com olhar de desprezo

Sala de aula vazia a noite.

#### 04. INT. UNIVERSIDADE - SALA DE AULA - NOITE

Téo está sentando-se em uma carteira com cabeça baixa  
dormindo, numa sala de aula vazia, meia escura, ele deixa uma  
caneta cair e acorda meio atordoado. Olha para frente e vê  
escrito no quadro a mensagem "AÊ DORMINHOCO, FAVOR APAGAR AS  
LUZES E FECHAR A PORTA QUANDO SAIR".

Téo levanta, verifica a hora, e apressadamente arruma as  
coisas. se estica, vai até a porta, sai e bate à porta. A  
sombra no canto da sala não se mexe apenas observa ele sair da  
sala.

#### 05. INT. UNIVERSIDADE - CORREDOR/ESCADAS INTERNAS - NOITE

Téo sai no corredor e segue em direção a escada. Ele desce a  
escada que parece infinita em direção a sua casa. Nesse meio  
caminho ele deixa uma mensagem de voz para sua mãe.

TÉO (O.S.)

Oi, mãe, esqueci de ligar mais cedo,  
na verdade acabei dormindo novamente  
na faculdade, esses dias estão  
complicados demais é trabalhar, ir  
pra aula e ainda tentar dar conta de  
tudo, estou exausto, mas é isso mesmo  
um sacrifício agora para uma melhora  
no futuro. Acredito que já esteja  
dormindo, chego já, mas não se  
preocupe tá tudo bem. Beijos, tchau.

Téo se encaminha para saída da universidade a caminho de casa.

FADE OUT

## 06. EXT. RUA MARQUÊS - NOITE

Caminhando observando a rua, Téo se aproxima de casa, passando pelos portões, até chegar no elevador.

MÃE (V.S.)

Oi, filho, eu dei uma cochilada, mas não estou dormindo. Estou lhe esperando, fiz janta para você. Sei como está cansado, infelizmente não tenho como lhe ajudar além disso. Você está seguindo seu sonho, se deus quiser você acaba a universidade esse ano.

## 07. INT. UNIVERSIDADE - PRÉDIO 4 - NOITE

Téo entra no corredor, leva a mão ao rosto para se proteger da claridade. Percebe que todas as salas estão trancadas e começa a tentar abri-las, ofegante por se sentir preso, se apressa nessa tentativa, mas nenhuma porta abre, até que a última finalmente abre, ao entrar percebe que ela abriu para o mesmo corredor.

A sombra observa Téo por trás da porta de vidro.

Téo repete a tentativa e agora ele sai numa escada,

## 08. INT. UNIVERSIDADE - HALL - NOITE

Téo começa a descer a escada que acabava numa sala no térreo. A sala está apagada, mas ele tenta abrir as portas e estão novamente trancadas, A sombra agora o observa por trás do balcão. Téo grita.

TÉO

ALGUÉM AI, ALGUÉM ABRE AQUI, TO  
TRANCANDO... ALÔ SEGURANÇA. PORRA!

Em desespero ele começa a andar de um lado para o outro. Tenta fazer uma ligação, mas o celular não funciona.

TÉO

(ofegante de desespero)  
Droga! Celular tá sem sinal, o que está acontecendo?

Téo sobe novamente a escada e sai no mesmo corredor branco. Tenta sair pela porta do final do corredor e sai novamente no começo dele, em loop. Téo já desesperado começa a tentar subir as escadas. As escadas parecem infinitas, ele cansa e abre novamente uma porta e cai dentro da sala de aula que estava dormindo.

CORTA PARA:

09. INT. UNIVERSIDADE - SALA DE AULA - NOITE

Téo entra na sala de aula vazia, acende a luz em desespero, olha para os lados e vê no quadro escrito HOJE VOCÊ NÃO SAIRÁ DAQUI VIVO. Ele percebe uma presença atrás dele, olha para trás e não vê nada. Ao olhar para frente sente uma pancada no rosto.

CORTA PARA:

010. INT. UNIVERSIDADE - ESCADAS INTERNAS - O PRÓXIMO DIA

Um professor caminha pelo campus em direção a sala de aula, descendo as escadas olha para o quadro de aviso, no quadro uma foto sobre uma missa em homenagem ao aluno Téo, no anuário de sua morte.

MÃE (V.O.)

Filho você não apareceu, vou dormir,  
mas tem comida na geladeira pronta.  
Estava esperando para a gente  
conversar, vou dormir filho, te amo.  
Amanhã a gente conversa, se cuida na  
vida. beijos.

O professor segue seu caminho.

FADE OUT

Fim

# APÊNDICE B - Storyboard

