



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DAS ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

THIAGO HENRIQUE ALVES FERREIRA SOARES

**NARRATIVAS DE MEDO E CRESCIMENTO:
EXPLORANDO O HORROR E O TERROR NO CINEMA INFANTIL POR MEIO DA
OBRA “LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO: EM BUSCA DO
BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR”:** MEMORIAL DE DIREÇÃO

**BELÉM - PARÁ
2025**

THIAGO HENRIQUE ALVES FERREIRA SOARES

NARRATIVAS DE MEDO E CRESCIMENTO:

EXPLORANDO O HORROR E O TERROR NO CINEMA INFANTIL POR MEIO DA
OBRA “*LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO: EM BUSCA DO
BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR*”: MEMORIAL DE DIREÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal do Pará e ao Curso de
Bacharelado em Cinema e Audiovisual, como
requisito à obtenção do Título de Bacharel em
Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Dra. Jorane Castro.

**BELÉM - PARÁ
2025**

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que cederam casa, comida, dinheiro e muito mais para que este projeto ganhasse vida. Mais do que isso, ofereceram apoio incondicional, amor e incentivo em cada etapa do projeto, acreditando neste filme tanto quanto eu.

À minha irmã, Bia, pelas conversas, pelo apoio e por sempre estar ao meu lado, mesmo nos momentos mais caóticos.

À minha tia Socorro, pelo carinho, pelas doações generosas e pelo incentivo constante.

Ao meu tio Feliciano, que, literalmente, ergueu paredes para que a filmagem pudesse acontecer.

À minha vovó, que, mesmo não estando mais presente, abriu as portas de sua casa para servir como base de produção.

À Dalila, que, em um feito quase milagroso, não latiu durante as gravações e nos permitiu captar o som com clareza.

Aos meus parceiros do Coletivo Iniventável Filmes, que dedicaram seu talento e energia para tornar este projeto possível. Em especial, à Denize Ramos, minha parceira de TCC, por seu ouvido atento aos detalhes e por enfrentar comigo cada desafio dessa jornada.

Ao meu amor, meu denço, minha namorada e minha diretora favorita, Milene Rose, por toda a paciência, compreensão e apoio. Pelas incontáveis noites de filmes assistidos e debatidos, por cada conversa que expandiu meus horizontes e por estar ao meu lado dentro e fora do set.

À equipe e ao elenco do filme, pessoas talentosas e dedicadas que trabalharam incessantemente para que tudo ocorresse da melhor forma possível. Especialmente à Igor Bilby e Ângelo Souza, que fizeram muito mais do que podiam para que o trabalho e o filme fossem finalizados.

Aos meus amigos do ensino médio, que nunca deixaram de perguntar sobre o curta, que doaram, escutaram desabafos e acompanharam essa jornada com entusiasmo. Em espiral à Abner Pena, que revisou meu texto que me lembrou que o transitivo indireto exige preposição.

À professora Suelen Nino, por toda a ajuda, revisões, treinos, ensaios, conselhos, dicas e, acima de tudo, amizade.

Obrigado!

“Os contos de fadas são mais do que reais: não porque nos dizem que dragões existem, mas porque dizem que eles podem ser derrotados.”

— G. K. Chesterton

RESUMO

O presente trabalho investiga a elaboração e produção de um filme de fantasia, horror e terror voltado para o público infantil a partir da reflexão sobre meu processo de direção no curta-metragem *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*. A obra é pautada na dicotomia entre o lúdico e o medo, acompanhando a jornada de um menino que precisa enfrentar um monstro que o atormenta para conseguir ir ao banheiro sozinho de madrugada. A pesquisa expõe as escolhas estéticas e narrativas que moldam a atmosfera do filme, explorando a minha condução do projeto e as decisões tomadas para transmitir o medo pela ótica sensível de uma criança. Fundamentado em referências teóricas sobre o horror e sua função psicológica, o trabalho também examina a maneira como o gênero pode transformar a experiência do medo em um elemento de aprendizado, servindo como porta de entrada para os gêneros e trazendo camadas de discussão relativas a inseguranças e ansiedades na infância.

Palavras-chave: horror infantil, monstro, curta-metragem, direção cinematográfica.

ABSTRACT

The present work investigates the production and elaboration of a fantasy, horror and terror film aimed at children by the reflection about my direction process in the short film *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*. The work is lined in a dichotomy between the playful and the fear, accompanying the journey of a boy who needs to face a monster that torments him to get to go to the bathroom alone in the dawn. The research shows the aesthetic and narrative choices that build the atmosphere of the film, exploring my project conduction and decisions made to transmit the fear by the sensitive optics of a child. Reasoned by theoretical references about horror and its psychological functions, the work also examines the way the genre can transform an experience of fear in an learning element, serving as a gateway for genres and bringing layers of discussion related to childhood insecurities and anxieties.

Keywords: childhood horror, monster, short film, film direction.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. O MONSTRO	9
2.1. O Medo e o Encanto: A Evolução do Terror no Cinema Infantil	10
2.2. O Medo e a Fantasia: Selick, Burton e Del Toro	12
2.2.1. Henry Selick, Jack Esqueleto, o Mundo Secreto e o Pêssego Gigante	12
2.2.2. Tim Burton, o Medo e a Morte	16
2.2.3. Guillermo Del Toro, o Fantástico e o Grotesco	18
2.3. Outras Obras Infantis, Camadas de Discussão e o Terror	20
2.3.1. Dr. Seuss e o Anticapitalismo para Crianças	20
2.3.2. Lemony Snicket e a Tragédia para Crianças	23
2.4. A Psicologia do Medo Infantil	23
2.4.1. Medo na Etapa de Desenvolvimento	25
2.4.2. Monstros como Metáforas: Reflexos de Medos e Desejos	25
3. A CRIANÇA	28
3.1. Notas Sobre as Etapas de Produção	29
3.1.1. O Roteiro	29
3.1.2. A Pré-Produção	30
3.1.3. A Produção	36
3.1.4. A Pós-Produção	52
3.2. Notas Sobre a Direção	54
3.2.1. A Direção e o Paradoxo Do Horror em Noël Carroll	56
3.2.2. O Espaço para Bachelard e a Casa como Personagem	60
3.2.3. A Transição entre Real e Imaginário	65
3.2.4. Dirigir um Filme com Crianças e um Filme para Crianças	66
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	71
APÊNDICE A – ROTEIRO	75
APÊNDICE B - VISÃO DE DIREÇÃO	76
APÊNDICE C - ANÁLISE TÉCNICA	77
APÊNDICE D - ORDENS DO DIA	78
APÊNDICE E - ONE PAGE	79

1. INTRODUÇÃO

Desde pequeno criava histórias para tudo, todos os barulhos horripilantes que vinham do lado de fora à noite tinham seu monstro próprio. E falando da noite, lembro da estranheza que era andar pela casa no escuro. Durante o dia, era um caminho banal, mas de madrugada, se transformava em um território hostil, cheio de possibilidades assustadoras. Cada estalo de madeira, cada sombra projetada na parede parecia esconder algo, e eu jurava que, se olhasse por tempo demais, veria alguma coisa me olhando de volta. Hoje, quando olho para trás, percebo como essa experiência tem uma magia própria. Eram aterrorizantes, mas também eram parte de um mundo onde tudo podia acontecer, onde um simples corredor podia ser a trilha para uma grande aventura.

Acredito que tanto a obra fílmica quanto este presente trabalho são a minha forma de revisitar aquele tempo, de reviver a sensação de ser pequeno em um mundo grande demais. De lembrar que, no fim das contas, as experiências da infância não são passageiras, mas presentes na nossa vida até hoje, determinantes no nosso modo de pensar e agir e definitivamente histórias esperando para serem contadas.

O curta-metragem *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* constitui uma obra de fantasia com elementos de terror, desenvolvida com o objetivo de explorar e abordar os medos infantis de forma lúdica e envolvente. A narrativa acompanha Luiz Miguel, um garoto que, ao despertar durante a madrugada com vontade de ir ao banheiro, se depara com o desafio de enfrentar um monstro embaixo de sua cama. Por meio de uma combinação entre os gêneros de fantasia, aventura, terror e horror, o filme constrói uma narrativa na qual o medo é tratado como uma situação a ser superada.

O objetivo principal deste trabalho é refletir sobre o meu processo de direção no curta-metragem, explorando as escolhas técnicas e criativas que moldaram a obra, a construção da atmosfera de horror e terror e a condução de um filme protagonizado por crianças e para crianças. Através dessa análise, busco discutir a figura do diretor enquanto artista e sua relação com a narrativa, abordando método e processo de criação a partir da minha própria experiência como roteirista e diretor do projeto.

Além dessa investigação sobre o fazer cinematográfico, o trabalho também propõe um olhar sobre o impacto de obras do gênero na infância, explorando como a interação entre medo e fantasia pode influenciar o desenvolvimento emocional e psicológico das crianças. Discutirei como elementos do gênero podem ajudar a moldar a percepção infantil sobre o medo e contribuir para sua superação, trazendo uma reflexão sobre a importância desse tipo de narrativa dentro do universo infantil.

A escolha de abordar o terror infantil nesta obra fundamenta-se na possibilidade de oferecer uma perspectiva diferenciada sobre o enfrentamento dos medos na infância. Quando tratado com sensibilidade e criatividade, o gênero de terror pode ser uma ferramenta valiosa para ajudar crianças a compreender e gerenciar suas ansiedades. Nesse contexto, o curta-metragem se propõe a oferecer uma experiência cinematográfica que sobrepuja o entretenimento, proporcionando também uma oportunidade de desenvolvimento emocional, ao transformar temores em algo compreensível e passível de enfrentamento.

Embora a aplicação do elemento terror em um filme infantil possa parecer inusitada, a ideia possui precedentes significativos, como em animações que exploram tal recurso de maneira controlada e criativa. Tais obras frequentemente oferecem uma experiência enriquecedora tanto do ponto de vista educativo quanto emocional. Assim, a obra insere-se nesse contexto, buscando usar o curta-metragem como veículo para uma mensagem maior.

Para fundamentar essa proposta, este trabalho recorrerá a diversos referenciais teóricos e cinematográficos, trazendo contribuições de diferentes nichos do cinema fantástico e do gênero do terror, com inspirações nos trabalhos dos cineastas Henry Selick, Guillermo del Toro e Tim Burton, e análises das obras dos escritores Dr. Seuss e Lemony Snicket. Além disso, será feita uma análise com base nos livros *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, de Noël Carroll, *O Brincar e a Realidade*, de Donald Winnicott, *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, de Bruno Bettelheim e *A Poética do Espaço*, de Gaston Bachelard, que fornecem perspectivas fundamentais para a estruturação deste trabalho.

2. O MONSTRO

A emoção mais antiga e mais intensa da humanidade é o medo, e o medo mais antigo e mais intenso é o medo do desconhecido. (Lovecraft, 1927. n.p.)

O medo é uma experiência universal, presente desde os primeiros anos de vida e acredito que ele desempenhe um papel essencial no desenvolvimento humano. Para a criança, ele não apenas se manifesta como uma reação instintiva ao desconhecido, mas também como um campo fértil para a imaginação.

A mente de uma criancinha contém um conjunto de impressões, com frequência mal ordenadas e apenas parcialmente integradas, que se expande rapidamente: alguns aspectos da realidade vistos corretamente, mas muito mais elementos completamente dominados pela fantasia. A fantasia preenche as enormes lacunas na compreensão de uma criança que são devidas à imaturidade de seu pensamento e à sua falta de informação pertinente. Outras distorções são consequência de pressões internas que levam a falsas interpretações das percepções infantis. (Bettelheim, 1976, p. 64)

O terror, enquanto gênero narrativo, encontra um espaço singular dentro do universo infantil, servindo tanto como entretenimento quanto como uma ferramenta para a compreensão e superação de medos profundos.

Este capítulo propõe investigar a relação da criança com o terror no cinema, abordando sua percepção do medo e os elementos que tornam o horror infantil um gênero particular. Ao longo do texto, serão discutidos aspectos históricos, estilísticos e psicológicos das obras que incorporam o terror no universo infantil, com um foco especial em diretores que marcaram essa abordagem, como Henry Selick, Tim Burton e Guillermo Del Toro.

Através da análise de algumas obras desses diretores, irei explorar como o terror no cinema infantil evoluiu ao longo do tempo, adaptando-se às sensibilidades de diferentes gerações. Também será examinada a presença de subtextos e críticas sociais em outros tipos de narrativas voltadas para o público infantil, a fim de entender como tais obras utilizam de sua linguagem para ensinar crianças, para finalmente, traçar um paralelo com obras de terror, evidenciando como o gênero pode servir como um meio de reflexão sobre questões complexas.

Também será investigado por meio de uma breve análise de psicologia do medo infantil como a emoção se manifesta no desenvolvimento da criança, funcionando não apenas como um instinto de proteção, mas também como um elemento essencial na construção da identidade. Teóricos como Bruno Bettelheim e Donald Winnicott destacam a fantasia e o

papel das narrativas e do brincar na elaboração dos medos, permitindo que a criança compreenda e supere suas ansiedades.

2.1. O Medo e o Encanto: A Evolução do Terror no Cinema Infantil

O terror no cinema infantil tem uma trajetória extensa e significativa, remontando ao início do século XX, quando o cinema começou a se popularizar como forma de entretenimento. Desde então, elementos assustadores têm sido incorporados a produções voltadas para crianças. Um exemplo clássico é *Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand, 1937), cuja cena em que a protagonista foge pela floresta tem uma construção extremamente assustadora. Quando criança, essa sequência me aterrorizava, com as árvores de galhos retorcidos parecendo criaturas ameaçadoras e os olhos brilhantes espreitando na escuridão. Acredito que essa cena acaba servindo como um primeiro contato com o medo para muitas pessoas na infância, ainda que não seja uma porta de entrada para o gênero do terror.

[...] os primeiros filmes da Disney eram mais ousados, e isto se traduzia em sequências realmente assustadoras que apareciam nestes filmes, que podiam muito bem ser traumatizantes para crianças pequenas. [...] eram marcados por uma dicotomia, possuindo ao mesmo tempo momentos doces e infantis, clássicos dos contos de fadas, [...], com momentos verdadeiramente aterrorizantes. (Serpa, 2018, n.p.)



Imagens 1 e 2 (Fonte: *Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937).

A partir da década de 1980, a estética sombria começou a se destacar no cinema infantil. Filmes como *O Cristal Encantado* (Jim Henson e Frank Oz, 1982), e *A História Sem Fim* (Wolfgang Petersen, 1984), exploraram o medo do desconhecido e a dualidade entre o bem e o mal, incorporando elementos narrativos tradicionalmente associados ao terror adulto.

O Cristal Encantado se passa no mundo de Thra, onde o Cristal Encantado foi danificado, resultando em uma era de caos. A história segue Jen, um Gelfling órfão criado

pelos pacíficos Mystics, em sua missão para restaurar o equilíbrio do universo ao encontrar o fragmento perdido do Cristal. O filme destaca-se por sua atmosfera sombria e estética visual única, criada pelo artista de fantasia Brian Froud. As criaturas e cenários apresentam um design que evoca uma sensação de estranheza e mistério, contribuindo para a ambientação sombria da narrativa.

[...] teria uma estética sombria, inspirada nos contos de fadas dos Irmãos Grimm, e que utilizaria animatrônicos de uma forma nunca vista. Para isso, convidou o artista de fantasia Brian Froud, para ajudá-lo a criar um universo visual único, com cores e criaturas que remetiam a obras como “O Senhor dos Anéis” (Nicácio, 2024, n.p.)

Já *A História Sem Fim* aborda temas profundos e obscuros, como luto, negligência parental, bullying, morte e a ameaça existencial. Esses elementos conferem ao filme uma atmosfera de terror psicológico, explorando medos profundos e existenciais que ressoam tanto com o público infantil quanto adulto.

[...] Atreyu é o herói escolhido para tentar conter o mal, mas ele enfrenta um trauma que pulou para fora da tela de forma surpreendente: a morte do cavalo Artax no Pântano da Tristeza. Fala a verdade, você já superou essa cena? Caso tenha conseguido, por favor me explique! (Denck, 2019, n.p.)



Imagens 3 e 4 (Fonte: *A História Sem Fim*, 1984).

No século XXI, o terror no cinema infantil passou a abordar temas mais complexos e introspectivos, refletindo mudanças culturais e sociais. Filmes como *Coraline e o Mundo Secreto* (Henry Selick, 2009), *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012), e *ParaNorman* (Chris Butler e Sam Fell, 2012), aprofundaram a dimensão psicológica do medo, explorando temas como morte, perda e aceitação pessoal. Acredito que essas narrativas mostram que o terror pode ser uma ferramenta poderosa para ajudar crianças a processar ansiedades e compreender desafios emocionais, transformando-se em um espaço seguro para a reflexão e o autoconhecimento.

Por fim, um dos exemplos mais icônicos de como o terror pode ser introduzido no universo infantil de maneira acessível é *Scooby-Doo* (Joe Ruby e Ken Spears, 1969-presente), uma franquia que equilibra elementos de mistério, fantasia e horror de forma leve e envolvente. Os episódios seguem uma estrutura clássica de histórias assustadoras, com cenários sombrios, criaturas aterrorizantes e eventos aparentemente sobrenaturais. Mesmo assim, a narrativa é conduzida com humor, a tensão é sempre quebrada no final, quando os protagonistas desmascaram o vilão revelando que os monstros nunca foram reais, mas sim criações humanas motivadas por interesses próprios.

2.2. O Medo e a Fantasia: Selick, Burton e Del Toro

O cinema de terror e fantasia destacou-se ao longo das décadas como um espaço fértil para explorar os limites da imaginação e do medo. Dentro desse espectro, os trabalhos de diretores como Henry Selick, Tim Burton e Guillermo del Toro oferecem um panorama diverso sobre como elementos do horror e do fantástico podem ser entrelaçados para criar narrativas instigantes.

Selick e Burton, frequentemente associados a estéticas sombrias e mundos oníricos, moldaram a forma como o público encara o terror infantil, misturando humor, surrealismo e atmosferas góticas para abordar medos universais de forma acessível, se utilizando de um realismo sombrio, onde ambos usam animação ou designs caricatos para suavizar o impacto do terror, equilibrando o mórbido com humor, ironia e situações absurdas, e criando narrativas com protagonistas que precisam enfrentar seus medos e crescer. Por sua vez, Del Toro, combina contos de fadas com monstruosidades viscerais que evocam empatia e introspecção, além de destacar como o terror e a fantasia podem coexistir para criar um espaço de enfrentamento das complexidades do mundo real, algo essencial no terror infantil.

2.2.1. Henry Selick, Jack Esqueleto, o Mundo Secreto e o Pêssego Gigante

Henry Selick se destaca no cinema de animação *stop-motion*¹ por sua capacidade de equilibrar elementos encantadores e assustadores, criando experiências únicas para crianças e adultos. Seu longa-metragem *O Estranho Mundo de Jack* (1993) exemplifica essa abordagem ao incorporar o terror ao público infantil, utilizando personagens grotescos e cenários

¹ Com um nome que significa “movimento parado”, a técnica consiste em tirar diversas fotos de objetos inanimados (como bonecos de massinha, por exemplo) e colocá-las em sequência, de forma a fazer com que o nosso cérebro crie a ilusão de movimento devido às diferenças de posição dos objetos.

assombrosos para explorar temas como identidade, pertencimento e compreensão em um mundo caótico. Sua estética singular permite que o medo seja tratado de forma descontraída, tornando-se uma ferramenta para reflexões mais profundas sem perder a leveza necessária para esse público. Nesse filme, Selick apresenta a “Cidade do Halloween”, habitada por criaturas clássicas do dia das bruxas, como monstros, fantasmas, vampiros, dentre outros. A estética do filme é inspirada no expressionismo alemão, com cenários angulosos e distorcidos que evocam uma atmosfera sombria.

Jack Esqueleto, o protagonista, descobre a “Cidade do Natal”, caracterizada por cores vibrantes, risadas e luzes enfeitadas. Essa contrastante transição visual entre as duas cidades destaca a dualidade entre o assustador e o encantador. A técnica de *stop-motion*, utilizando bonecos detalhados e cenários elaborados, confere uma textura tátil ao filme, tornando-o especialmente atraente para o público infantil. Embora nem toda animação seja destinada exclusivamente ao público infantil, o *stop-motion* frequentemente resgata a sensação de brincar com brinquedos ganhando vida, tornando-se uma ferramenta poderosa para contar histórias que ressoam com a imaginação das crianças. As expressões exageradas dos personagens e os movimentos meticulosos criam uma sensação de realismo mágico, permitindo que elementos de terror sejam apresentados para o público infantil.

Já em *James e o Pêssego Gigante* (1996), Selick adapta a obra do escritor Roald Dahl novamente trabalhando o terror e o fantástico na jornada de um garoto que precisa enfrentar seus maiores medos. Após a morte de seus pais por um rinoceronte voador, James vive com suas tias abusivas até encontrar um pêssego gigante habitado por insetos antropomórficos. O visual surreal do filme, com cenários que desafiam a lógica e personagens únicos, cria uma atmosfera simultaneamente mágica e inquietante, que reflete os desafios emocionais do espectador.

Também utilizando da técnica de *stop-motion*, o filme dá vida a personagens como o Sr. Gafanhoto e a Senhora Joaninha, ao mesmo tempo em que outras figuras narrativas como o rinoceronte ameaçador e as tias malévolas introduzem nuances de terror. Além da estética, a narrativa do filme é uma das minhas maiores inspirações para a criação do curta. Inspiração essa que pode ser vista, por exemplo, na cena em que James enfrenta um rinoceronte durante a tempestade:

Vem e mostra sua cara, sua fera estúpida! [...] Não é um rinoceronte de verdade! É só um monte de fumaça e barulho! Eu não tenho medo de você! Eu não tenho medo de você! (James e o Pêssego Gigante, 1996)



Imagens 5 e 6 (Fonte: *James e o Pêssego Gigante*, 1996).

Assim como em *James e o Pêssego Gigante*, em *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, utilizo a perspectiva infantil para construir uma atmosfera que transforma elementos cotidianos em símbolos de terror e descoberta. Selick inicia seu filme em *live-action*², retratando a vida realista e opressiva de James com suas tias abusivas. A transição para a animação *stop-motion* só ocorre quando James entra no pêssego gigante, momento em que o filme adota cores vibrantes e formas mais suaves, sinalizando a entrada em um mundo onírico. A animação materializa o ponto de vista de James, tornando seu mundo estranho e encantador ao mesmo tempo, assim como em *Luiz Miguel*, onde busco enfatizar a subjetividade infantil por meio da *mise-en-scène*³, através da paleta de cores, da trilha sonora e do design de som, sendo recursos utilizados para criar um ambiente onde a realidade se molda às emoções do protagonista, refletindo sua jornada interna e externa.

Em *Coraline e o Mundo Secreto*, Selick leva o terror infantil a um novo nível, apresentando um universo paralelo sedutor, mas ameaçador, intensificando a sensação de estranheza e perigo, além de abordar questões como isolamento, desejo de atenção e medo do abandono, evidenciando sua maestria em transformar angústias infantis em narrativas visuais impactantes. O percurso de Coraline no Mundo Secreto narra um processo de amadurecimento em que a experiência imaginativa desempenha um papel central. A princípio, o universo fantástico se apresenta como um espaço idealizado pela personagem: nele, a mãe de Coraline cozinha comidas deliciosas, seu pai quer fazer jardinagem

² Live-action, em tradução livre, significa “ato real”. É uma forma de produção cinematográfica que utiliza atores e atrizes reais para dar vida aos personagens. Ao contrário das animações, que são criadas a partir de desenhos ou imagens geradas por computador, o live-action traz a autenticidade da interpretação humana. Filmes, séries e até mesmo jogos eletrônicos podem ser produzidos nesse formato.

³ Para David Bordwell e Kristin Thompson, “os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, o utilizam para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico. Como seria o esperado, *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro, cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens. No controle da *mise-en-scène*, o diretor encena o evento para a câmera” (Bordwell e Thompson: 2013, 205).

construindo assim um lindo jardim, e o personagem de Wybie, seu novo amigo, não fala tanto. No início do filme, Coraline descobre uma porta secreta que a leva a um universo paralelo, onde encontra com essas versões idealizadas de seus pais e de seu cotidiano. Inicialmente, esse “Outro Mundo” parece perfeito, oferecendo-lhe a atenção e a diversão que faltam em sua vida real. No entanto, essa percepção muda drasticamente quando a “Outra Mãe”, ou Beldam, propõe que Coraline costure botões em seus olhos para permanecer ali para sempre.

Essa exigência revela a natureza sinistra do lugar e de Beldam, uma criatura que assume a forma de uma mãe ideal para atrair crianças, mas que, na verdade, busca aprisioná-las para consumir suas almas. Conforme Coraline percebe as contradições e perigos desse mundo, sua visão sobre a realidade se transforma, levando-a a valorizar sua vida verdadeira mesmo com suas imperfeições. A existência de uma realidade puramente fantasiosa é inviável devido à interdependência entre o real e o imaginário – a realidade necessita da fantasia para ser contrastada e compreendida, enquanto a fantasia só pode ser concebida a partir de referências do mundo real. No caso de Coraline, a experiência no Mundo Secreto a leva a reconhecer a importância das relações interpessoais autênticas.

Além disso, o filme sugere que a ficção, por sua própria finitude e estruturação, permite à protagonista organizar seus pensamentos e compreender os limites entre a realidade original e a realidade fantasiosa. Essa ideia é reforçada na cena em que Coraline se depara com um espaço inacabado dentro do Mundo Secreto, simbolizando os limites do universo criado pela Outra Mãe. Ao perceber a fragilidade e a limitação desse mundo, a protagonista reconhece a superioridade da realidade em sua complexidade e infinitude. Assim, o filme demonstra que a experiência com o imaginário é essencial para o amadurecimento infantil, oferecendo um meio estruturado para a construção do pensamento, da lógica espacial e da noção de tempo.

Coraline: Como é que se pode se afastar de uma coisa e acabar voltando pra ela?
/ Gato: Dando a volta ao mundo. / Coraline: Que mundo pequeno. (Coraline e o Mundo Secreto, 2009)

A estética de Selick equilibra o macabro e o lúdico, utilizando o terror como um meio para abordar o crescimento emocional e a superação de desafios. Essa abordagem me influenciou diretamente no processo de criação de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, cuja narrativa adota a perspectiva infantil para explorar o medo e a imaginação como condutores da história. Assim como nos filmes de

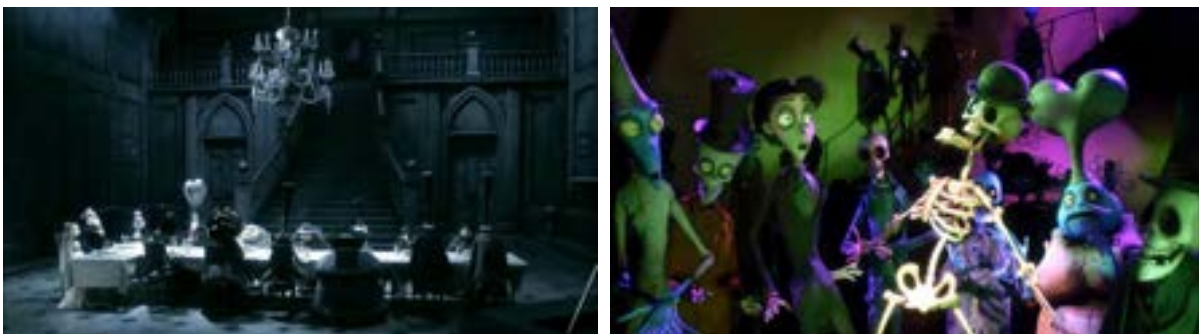
Selick, o curta utiliza elementos visuais expressivos para transformar temores abstratos em experiências concretas, permitindo que o protagonista confronte suas angústias de maneira simbólica e visualmente envolvente.

2.2.2. Tim Burton, o Medo e a Morte

Eu tinha acabado de rever Frankenstein e comecei a pensar, não sei porque, em um cão que tive na infância. E imaginei quão incrível era o tema de Frankenstein, trazer alguém de volta à vida. Mas todas as versões feitas até ali só lidavam com os aspectos ruins da coisa. Chegou uma hora em que o filme e a lembrança sobre o meu cão se conectaram, e começamos a desenvolver aquilo. (Burton apud Mayo, 2012, p. 29)

Tim Burton é conhecido por seu estilo gótico e sombrio, que combina elementos assustadores e encantadores para explorar temas profundos a diferentes públicos. Seu filme *A Noiva Cadáver* (2005) exemplifica essa abordagem ao mesclar terror, romance e fantasia para discutir questões como morte e amor. A direção de arte estabelece um contraste marcante entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, onde o mundo dos vivos é retratado com uma paleta de cores dessaturadas, predominando tons neutros e cinzentos, refletindo uma atmosfera opressiva e monótona, em contraste ao mundo dos mortos, colorido e repleto de música e alegria, desafiando as expectativas convencionais ao apresentar a vida após a morte como um ambiente mais animado e acolhedor do que o próprio mundo dos vivos. Essa dicotomia e o contraste extremo entre esses dois mundos é ilustrada no curta, onde optei por deixar a realidade com cores mornas e a imaginação com cores mais intensas.

[...] o cineasta nos surpreende ao estabelecer uma lógica invertida em sua paleta de cores: enquanto o mundo dos vivos apresenta cores dessaturadas que quase o transformam em um universo em preto-e-branco, a `cidade` dos mortos revela-se cheia de cores vibrantes que a convertem em um lugar caloroso e alegre (algo que me fez lembrar do curta-metragem mexicano *Hasta Los Huesos*, que, apesar do fraco roteiro, apresentava fotografia e direção de arte similares e magníficas). (Vilhaça, 2005, n.p.)



Imagens 7 e 8 (Fonte: *A Noiva Cadáver*, 2005).



Imagens 9 e 10 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Outro exemplo de sua estética é *Frankenweenie*, uma homenagem aos clássicos filmes de monstros que adapta o terror para o público infantil. A obra aborda temas como luto e responsabilidade, utilizando do visual em preto e branco para reforçar sua atmosfera sombria enquanto equilibra elementos cômicos e emocionais. Já o curta-metragem *Vincent* (1982) sintetiza a essência do estilo burtoniano ao criar um universo gótico e expressionista, onde o terror se baseia na construção de um mundo estranho e fascinante. O filme demonstra como a imaginação infantil pode transformar o medo em algo recreativo durante a experiência do espectador, uma característica fundamental do cinema de Burton. A estética expressionista adotada pelo cineasta, por meio de quadros, sombras, ângulos quebrados e iluminação, permite a construção da infância como um evento traumático. Em *Vincent*, essa noção é reforçada pela relação do protagonista com a mãe, única figura adulta em seu mundo real. A divisão psíquica do menino, expressa pela tensão entre a obediência e sua inclinação ao macabro, se revela na montagem e na narração de Vincent Price, destacando a inflexibilidade da morte em suas fantasias, como aponta a mãe na cena final:

Você não está possuído e não está quase morto. Estes jogos que você joga estão em sua cabeça. Você não é Vincent Price, você não é Vincent Malloy. Você não está atormentado e insano, você é um jovem garoto. Você tem sete anos e você é meu filho. Eu quero que você vá para fora e divirta-se de modo real. (Vincent, 1982)

Já em *Frankenweenie*, a figura paterna assume um papel central, deslocando a relação do protagonista com a autoridade parental, diferente de *Vincent*, onde a mãe do personagem representa a barreira ao desejo, aqui o pai se posiciona como mediador, impondo limites e orientando Victor na transição entre fantasia e realidade. O dilema do protagonista se materializa na morte definitiva de Sparky, o cachorro, momento em que Victor compreende o processo e as etapas do luto. Assim, as duas animações exploram diferentes trajetórias na

constituição do sujeito de desejo, contrastando a imposição materna em *Vincent* com a mediação parental em *Frankenweenie*.

Inspirei-me na abordagem estética e narrativa de Tim Burton para criar um reflexo direto na construção de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, que, assim como *Vincent* e *Frankenweenie*, busca equilibrar terror e fantasia dentro de um universo voltado para crianças. A composição visual do curta utiliza contrastes de luz e sombra para criar uma atmosfera na qual o terror se entrelaça com uma beleza singular.

2.2.3. Guillermo Del Toro, o Fantástico e o Grotesco

Dizem que há muito, muito tempo no mundo subterrâneo, onde não existia nem a mentira, nem a dor, vivia uma princesa que sonhava com o mundo dos humanos. Ela sonhava com o céu azul, a brisa suave e o sol brilhante. Um dia, enganando toda a vigilância, a princesa escapou. Uma vez no exterior, a luz do sol a cegou e apagou de sua memória qualquer indício do passado. A princesa esqueceu quem era e de onde vinha e seu corpo sofreu com o frio, a doença e a dor. E com o passar dos anos ela morreu. Entretanto, seu pai, o rei, sabia que a alma da princesa regressaria, talvez em outro corpo, ou outro tempo e lugar, e ele a esperaria até seu último suspiro, até que o mundo parasse de girar. (O Labirinto do Fauno, 2006)

Guillermo Del Toro soma-se aos demais cineastas mencionados como um diretor conhecido por integrar elementos do terror e da fantasia, utilizando o grotesco como uma ferramenta para explorar os limites entre o real e o imaginário. Suas obras frequentemente transformam criaturas assustadoras em metáforas dos temores e desafios humanos, criando narrativas que ressoam tanto com adultos quanto com crianças. Embora a maior parte de sua filmografia seja voltada para o público adulto, Del Toro também tem uma presença significativa no terror infantil, empregando metáforas visuais e temáticas que dialogam com os anseios infantis.

O Labirinto do Fauno (2006) acompanha a vida de Ofélia que enfrenta os horrores da Espanha franquista pós-Guerra Civil, convivendo com seu cruel padrasto, o capitão Vidal, e sua mãe grávida e debilitada. Para escapar da brutalidade ao seu redor, Ofélia mergulha em um mundo de imaginação, onde encontra criaturas enigmáticas como o Fauno e o aterrorizante Homem Pálido. Essas entidades servem como alegorias das atrocidades da realidade, simbolizando os medos e desafios que Ofélia enfrenta em sua vida cotidiana. O filme equilibra beleza e inquietação, utilizando o terror como reflexo das angústias

emocionais da protagonista, destacando a tênue linha entre fantasia e realidade em tempos de opressão.

Com uma direção de fotografia meticulosa e o uso preciso da paleta cromática, o longa-metragem desafia as convenções tradicionais tanto do gênero de terror quanto das narrativas fantásticas dos contos de fadas. A transição entre tonalidades azuladas e dessaturadas para matizes amareladas, quentes e vibrantes é conduzida de maneira fluida e orgânica, evitando contrastes abruptos ou imposições visuais que poderiam comprometer a coesão estética da obra, estética essa que é a principal inspiração para a colorização de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*.



Imagens 11 e 12 (Fonte: O Labirinto do Fauno, 2006).



Imagens 13 e 14 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

A influência de Del Toro no curta se manifesta além da fotografia e das cores, como já citado, mas na forma como escolhi trabalhar a interseção entre o real e o fantástico, utilizando o horror como uma expressão emocional. Assim como em *O Labirinto do Fauno*, o protagonista encontra no monstro uma manifestação de seus próprios medos e desafios internos. A estética do curta também dialoga com a abordagem visual de Del Toro, destacando a presença física e detalhada das criaturas e cenários, conferindo-lhes um caráter simultaneamente ameaçador e fascinante.

O Labirinto do Fauno, se utiliza do grotesco para chocar visualmente, mas ultrapassa o mero aspecto físico e assume um papel simbólico com suas criaturas aterrorizantes, como o Homem Pálido, não apenas como elementos de horror visual, mas como metáforas para

sentimentos profundos da protagonista e as brutalidades do mundo real. Dessa forma, a escolha de representar o medo através de uma figura grotesca reforça sua potência simbólica, conectando-se à tradição histórica do termo enquanto manifestação do fantástico e do perturbador.

Do mesmo modo, o desenvolvimento de Luiz Miguel remete a Jim Lake, protagonista de *Caçadores de Trolls* (2016-2018). O curta adapta o conceito do uso de cores e da fotografia trabalhada pelo cineasta, também apresentando um protagonista que amadurece ao enfrentar monstros e desafios assustadores. Em ambos os casos, o medo é mais do que um obstáculo: é um catalisador para a autodescoberta e o crescimento. Ao tratar o terror infantil de maneira simbólica no curta, sigo a tradição de Del Toro ao transformar o horror em uma jornada de aprendizado, onde a superação do medo se torna parte essencial da evolução do protagonista.

2.3. Outras Obras Infantis, Camadas de Discussão e o Terror

Histórias infantis frequentemente são vistas pelo senso comum como narrativas simples, desprovidas de profundidade ou significado. A maioria das pessoas utilizam o termo “infantil” em seu sentido figurado que, de acordo com o dicionário, trata-se daquilo que é próprio de criança, que mostra pouco juízo e maturidade, imaturo, ingênuo, tolo (Michaelis, 2025). No entanto, ao analisarmos mais de perto obras voltadas para crianças, percebemos que muitas delas carregam subtextos complexos, repletos de simbolismo e reflexões sobre o mundo. Essas histórias não apenas entretêm, mas educam e preparam as crianças para compreenderem questões fundamentais da vida, utilizando uma linguagem de fácil entendimento para transmitir mensagens poderosas.

Livros como *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll, 1865) e *O Pequeno Príncipe* (Antoine de Saint-Exupéry, 1943), possuem múltiplas camadas interpretativas, mostrando que a literatura infantil pode ser um espaço rico para reflexões acerca de assuntos como moralidade, justiça, corrupção, medo e resiliência, utilizando personagens e enredos envolventes para tratar de questões filosóficas e sociais.

2.3.1. Dr. Seuss e o Anticapitalismo para Crianças

Dr. Seuss, ilustrador e escritor infantil estadunidense, utilizou suas obras para transmitir mensagens profundas sobre questões sociais e políticas. *O Lorax* (1971) é um dos

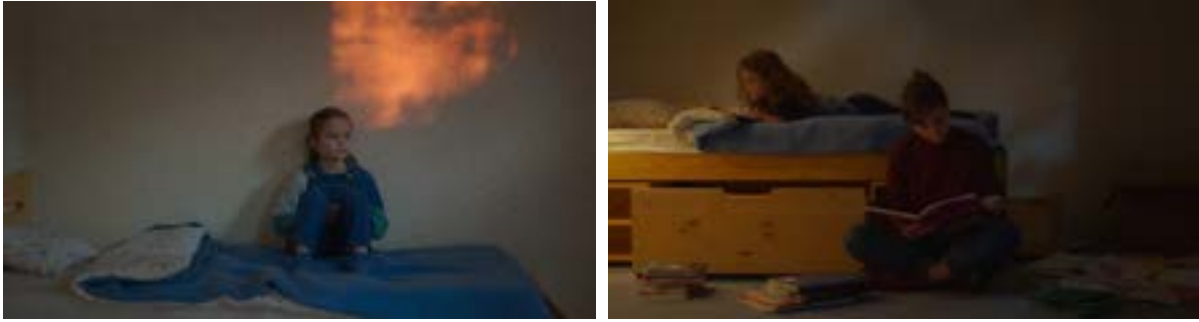
exemplos mais emblemáticos, abordando de forma lúdica a exploração ambiental e o consumismo desenfreado. A história segue um guardião da floresta, o Lorax, que tenta impedir a destruição das árvores *Truffula* pela ganância industrial. A narrativa funciona como um alerta ecológico e uma crítica direta ao modelo capitalista de produção, ensinando crianças sobre as consequências do desrespeito ao meio ambiente.

Outra obra icônica, *Como o Grinch Roubou o Natal* (1957), também apresenta uma forte crítica ao consumismo. A história do Grinch, uma criatura que despreza o Natal devido à superficialidade da data, reflete sobre a importância das relações humanas em detrimento do materialismo. No fim, o protagonista percebe que o verdadeiro espírito do Natal não está nos presentes e no consumismo, mas na conexão entre as pessoas. Dr. Seuss utiliza personagens carismáticos e rimas para introduzir conceitos profundos, criando uma ligação com as crianças através da musicalidade e da previsibilidade dos versos. Interpreto que esse ritmo cadenciado das rimas atua quase como quando pedimos para nossos pais nos contarem uma história antes de dormir, proporcionando conforto, ao mesmo tempo em que comunica suas mensagens de maneira memorável.

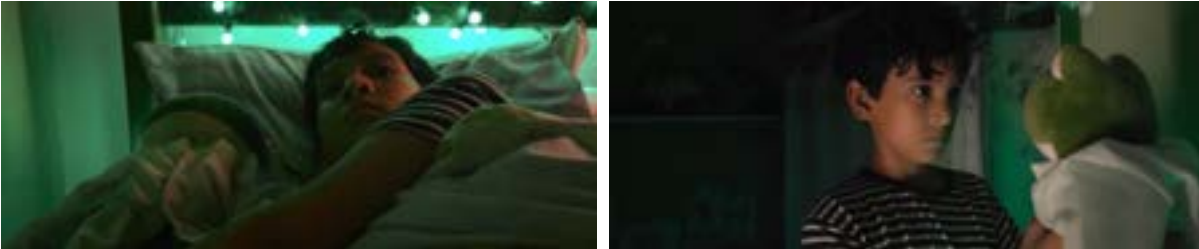
Partindo deste ponto, comecei a pensar em como transmitir a mensagem central do curta para o público infantil, utilizando de elementos fantásticos e do clima de suspense e terror para criar uma experiência imersiva que incentiva a superação das próprias inseguranças. Ao abordar o medo como algo enfrentável dentro do universo infantil, o filme permite que as crianças internalizem a ideia de que podem superar seus terrores.

[...] o conto de fadas ajuda a criança a entender-se a si própria, a se orientar para encontrar soluções para os problemas que a conturbam, etc, isso tem sempre um significado metafórico. (Bettelheim, 1976, p. 167)

O curta se utiliza de uma abordagem visual que respeita a perspectiva das crianças. A câmera se nivela na altura de Luiz Miguel, permitindo que o espectador experimente o mundo através do seu olhar. Isso gera um efeito semelhante ao gesto social de abaixar-se para falar com uma criança, o que acaba por criar um senso de igualdade e acolhimento na comunicação. Um exemplo dessa estratégia pode ser visto em *Pequena Mamãe* (Céline Sciamma, 2021), que adota enquadramentos na altura das personagens infantis para reforçar sua subjetividade. Acredito que essa escolha transforma o espectador em um participante ativo da história, não apenas observando, mas vivenciando os medos e as situações fantásticas que a imaginação de Luiz Miguel constroi.



Imagens 15 e 16 (Fonte: Pequena Mamãe, 2021).



Imagens 17 e 18 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Outra obra que se utiliza dessa linguagem rimada para se comunicar com o público infantil é o já citado *Vincent*, de Tim Burton. O curta se estrutura a partir da narração, que conduz a história como se fosse um conto ou uma fábula, algo que remete ao estilo literário de Dr. Seuss. A narração, feita pelo próprio Vincent Price, adiciona um tom teatral e envolvente à obra. Esse recurso de narração em versos cria uma ponte entre o terror e o universo infantil, tornando o medo mais palatável para as crianças ao apresentar um ritmo cadenciado.

No curta, busco criar um efeito semelhante através do título narrado da obra, na voz do escritor, poeta e diretor Guaracy Britto Junior, evocando essa tradição de introduzir histórias com uma voz marcante, mesmo que o curta não utilize a narração rimada. A estética do filme remete aos anos 80, com uma atmosfera próxima aos clássicos da Sessão da Tarde (1974-presente), criando uma experiência nostálgica. Desde a escolha do título narrado até a entonação pensada para sua leitura. Além disso, a presença de Vincent Price em *Vincent* pode ser relacionada à sua icônica narração em *Thriller* (Michael Jackson 1982), que, embora não seja um produto voltado ao público infantil, contribui para essa estética oitentista de narrativas envolventes que misturam o terror.

2.3.2. Lemony Snicket e a Tragédia para Crianças

Somou-se às minhas demais referências a série de livros *Desventuras em Série* (1999-2006), escrita por Lemony Snicket, heterônimo⁴ de Daniel Handler, escritor estadunidense. A narrativa acompanha os três irmãos Baudelaire após a morte de seus pais, enquanto tentam escapar das garras do vilanesco Conde Olaf. No decorrer da história, a série faz críticas afiadas a diversas instituições da sociedade, incluindo o sistema educacional, a burocracia hospitalar, a justiça falha e até mesmo a formação de tendências na moda e a hipocrisia religiosa. O diferencial de *Desventuras em Série* é sua abordagem trágica e sua sinceridade em relatar que nem sempre há finais felizes. O próprio narrador adverte constantemente os leitores de que a história é repleta de infortúnios, como é dito na primeira frase do primeiro livro da saga, intitulado *Mau Começo*:

Se vocês se interessam por histórias com final feliz, é melhor ler algum outro livro. Vou avisando, porque este é um livro que não tem de jeito nenhum um final feliz, como também não tem de jeito nenhum um começo feliz, e em que os acontecimentos felizes no miolo da história são pouquíssimos. (Snicket, 1999, p. 9)

Tal característica não apenas adiciona camadas de realismo à obra, mas também ensina os leitores sobre resiliência e empatia, além de fazê-los compreender que a vida nem sempre segue o formato idealizado dos contos de fadas tradicionais. Busco aplicar esse mesmo conceito no curta, que, embora tenha uma abordagem mais descontraída, não ignora o impacto do medo na vida do personagem. Ao trazer elementos de terror para uma história infantil, o filme permite que a criança encare seus medos de maneira segura, assim como os irmãos Baudelaire enfrentam desafios que refletem problemas reais da sociedade.

2.4. A Psicologia do Medo Infantil

A psicologia do medo infantil investiga a manifestação e o papel dessa emoção no desenvolvimento da criança, compreendendo-a não apenas como uma resposta instintiva a ameaças, mas também como um elemento essencial na construção da identidade e da percepção do mundo. O medo assume diferentes formas ao longo do amadurecimento

⁴ Nome e personagem inventados por um autor para assinar obras com estilos literários diferentes (ex.: o escritor Fernando Pessoa criou dezenas de heterônimos, mas os mais famosos são Alberto Caeiro, Álvaro de Campos, Bernardo Soares e Ricardo Reis).

humano, sendo mediado pela imaginação e expresso por meio de símbolos e figuras arquetípicas, como os monstros, que representam inseguranças e desafios emocionais.

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento – superar decepções narcisistas, dilemas edípicos, rivalidades fraternas, ser capaz de abandonar dependências infantis; obter um sentimento de individualidade e de autovalorização, e um sentido de obrigação moral – a criança necessita entender o que está se passando dentro de seu eu inconsciente. Ela pode atingir essa compreensão, e com isto a habilidade de lidar com as coisas, não através da compreensão racional da natureza e conteúdo de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados – ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta a pressões inconscientes. Com isto, a criança adequa o conteúdo inconsciente às fantasias conscientes, o que a capacita a lidar com este conteúdo. É aqui que os contos de fadas têm um valor inigualável, conquanto oferecem novas dimensões à imaginação da criança que ela não poderia descobrir verdadeiramente por si só. (Bettelheim, 1976, p. 8)

Bettelheim, em *A Psicanálise dos Contos de Fadas* (1976), destaca que os contos de fadas oferecem um espaço seguro para que as crianças projetem e enfrentem seus medos, contribuindo para seu amadurecimento emocional. Além disso, Winnicott, em *O Brincar e a Realidade* (1975), argumenta que o brincar desempenha um papel central no enfrentamento do medo, permitindo que a criança elabore emoções complexas e torne o desconhecido mais compreensível.

A criança traz para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal. Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive com essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa. No brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimento oníricos. (Winnicott, 1971, p. 85)

As brincadeiras de faz de conta, como a caça ao monstro, funcionam como um meio acessível para que a criança teste sua coragem e resolva conflitos internos. No contexto das narrativas audiovisuais, considero essa abordagem essencial para adaptar histórias de terror à realidade emocional infantil, tornando o medo uma experiência manejável.

No contexto das narrativas audiovisuais, essas perspectivas se mostram especialmente relevantes, promovendo o desenvolvimento emocional infantil. No curta, fiz com que a brincadeira desempenhasse um papel central na jornada do protagonista. A narrativa alterna momentos de tensão com sequências inspiradas em jogos infantis, como pira-alta – no momento em que ele some em sua bancada para escapar (cena 6 do roteiro) ou a ação de

permanecer na cama o protege do que está embaixo dela (cena 4 do roteiro) – e pira-pegas – no momento que Luiz Miguel foge pelo corredor até chegar ao banheiro (cena 9 do roteiro).

2.4.1. Medo na Etapa de Desenvolvimento

Atuando como um mecanismo de proteção, o medo auxilia a criança a reconhecer e responder a ameaças reais e imaginárias. Nos primeiros anos de vida, medos instintivos, como o receio de estranhos e de sons altos, estão ligados à autopreservação. Com o crescimento, esses medos se tornam mais complexos, incorporando influências culturais e subjetivas, como monstros e o temor ao abandono.

Uma visão desinformada dos contos de fadas vê neste tipo de final uma realização de desejos irrealista, esquecendo completamente a mensagem importante que transmite à criança. Estes contos sugerem-lhe que, formando uma verdadeira relação interpessoal, a pessoa escapa da ansiedade de separação que a persegue (e que estabelece o cenário para muitos contos de fadas, mas é sempre resolvida no final da estória). Além disso, a estória conta, este final não se torna possível, como a criança deseja e acredita, agarrando-se na mãe eternamente. Se tentarmos escapar da ansiedade de separação e da ansiedade da morte mantendo-nos desesperadamente agarrados em nossos pais, apenas seremos cruelmente forçados à separação, como João e Maria. (Bettelheim, 1976, p. 11)

Medos transitórios indicam amadurecimento, pois refletem a capacidade da criança de diferenciar realidade e fantasia. Vygotsky (1991) ressalta que as emoções desempenham um papel essencial no desenvolvimento cognitivo, moldando a forma como a criança interage com o ambiente e processa novas experiências.

[...] é muito importante observar que a fala, além de facilitar a efetiva manipulação de objetos pela criança, controla, também, o comportamento da própria criança. Assim, com a ajuda da fala, as crianças, diferentemente dos macacos, adquirem a capacidade de ser tanto sujeito como objeto de seu próprio comportamento. (Vygotsky, 1984, p. 21)

2.4.2. Monstros como Metáforas: Reflexos de Medos e Desejos

Os monstros desempenham um papel central no imaginário infantil. Em muitas narrativas, eles não representam apenas ameaças, mas também elementos que auxiliam a criança no enfrentamento de suas fragilidades. Como projeções do medo do desconhecido, os monstros permitem que a criança nomeie e visualize aquilo que a assusta, tornando-o mais compreensível.

Bettelheim (1976) argumenta que figuras monstruosas são utilizadas pelas crianças para externalizar seus medos internos, possibilitando a elaboração emocional e o desenvolvimento da resiliência e autoconfiança.

Sem estas fantasias, a criança não consegue conhecer seu monstro melhor, nem recebe sugestões sobre a forma de conseguir controlá-lo. Em consequência, fica impotente face às suas piores ansiedades - muito mais do que se tivesse ouvido contos de fadas que dão forma e corpo a estas ansiedades e mostram também os meios de vencer estes monstros. (Bettelheim, 1976, p. 132)

No curta, construí o monstro não apenas como uma ameaça, mas um reflexo das inseguranças do protagonista, funcionando como personificação de suas inquietações noturnas. Narrativas como *Coraline e o Mundo Secreto* e *O Labirinto do Fauno* exemplificam essa relação, mostrando como o confronto com o monstruoso impulsiona o amadurecimento emocional.

Um modo bastante antigo de materializar os temores, de dar cara e corpo às ameaças, é representá-las pela criação de monstros cuja matéria prima é uma alteridade que marca os limites entre o que é considerado bom e normal e aquilo que, desconhecido ou rejeitado, é interpretado como desviante e anormal. Mais diretamente, monstros seriam metáforas para realidades sociais e existenciais desagradáveis. (Soares, 2021, p. 2)

Decidi enfatizar essa relação por meio da cinematografia, utilizando variações de iluminação e cor para representar a angústia do personagem. A presença do Monstro do Pântano evolui gradualmente, inicialmente sugerida apenas por sons, pequenas aparições e interferências no cenário, culminando em uma aparição completa no clímax do filme, cena 9 do roteiro (ver Apêndice A) e cena 7 na montagem final. O desaparecimento da criatura no desfecho simboliza a superação do medo por Luiz Miguel, reforçando a função psicológica dos monstros na narrativa infantil.

Winnicott (1975) também argumenta que a fantasia auxilia na elaboração de conflitos internos, e, no curta, o Monstro do Pântano reflete não apenas o temor do protagonista, mas sua necessidade de autonomia e amadurecimento.

De todo indivíduo que chegou ao estágio de ser uma unidade, com uma membrana limitadora e um exterior e um interior, pode-se dizer que existe uma realidade interna para esse indivíduo, um mundo interno que pode ser rico ou pobre, estar em paz ou em guerra. (Winnicott, 1971, p. 12)

Assim, o enfrentamento da criatura simboliza a aceitação do crescimento e da mudança. Esse processo narrativo também aparece em outra referência para o curta, *Onde*

Vivem os Monstros (Spike Jonze, 2009), onde as criaturas monstruosas representam estados emocionais do protagonista.

Portanto, monstros podem ser interpretados como metáforas fundamentais na construção do imaginário infantil, transformando angústias abstratas em experiências compreensíveis. A obra ilustra essa interseção ao apresentar Max, um menino cujas emoções são materializadas em seres fantásticos que possibilitam a ressignificação de seus sentimentos.

O limiar entre realidade e o fantástico desempenha um papel crucial na construção do curta, uma vez que Luiz Miguel transita constantemente entre esses dois mundos sem distinções rígidas. Nesse contexto, as criaturas fantásticas, monstros, não são meras invenções da imaginação, mas manifestações simbólicas de angústias reais.

3. A CRIANÇA

As descrições das reações internas dos personagens aos monstros - seja do ponto de vista da primeira pessoa, seja da segunda pessoa (por exemplo, Aura, de Carlos Fuentes) ou do autor - correspondem às reações mais comportamentais que podemos observar no teatro e no cinema. Um momento antes de o monstro ser visto pelo público, vemos com frequência os personagens arrepiarem-se incrédulos diante desta ou daquela violação da natureza. (Carroll, 1999, p. 39)

Fazer um TCC é uma jornada estranha. No começo, achamos que temos tudo sob controle. A ideia está lá, brilhante, instigante. Parece até simples: pesquisar, escrever, estruturar da maneira certa e pronto, certo? Errado. Aos poucos, o trabalho cresce, os prazos apertam, e a sensação de estar lidando com algo muito maior do que se imaginava começa a se instalar. Dizem que parte dos TCCs do Curso de Cinema é, no fundo, autobiográfico, e, se for assim, acredito que meu curta tornou-se mais pessoal do que eu esperava. Porque, no fim das contas, Luiz Miguel e eu temos algo em comum: estamos tentando enfrentar um monstro. O Monstro do Pântano de Luiz Miguel se esconde no escuro, debaixo da cama, nas sombras do corredor. O meu é um pouco diferente. Ele se alimenta do acúmulo de tarefas, da exaustão, da auto cobrança. Ele aparece quando encaro a página em branco e não sei por onde começar. Ele me persegue quando penso em tudo o que ainda falta escrever e sinto aquela vontade absurda de simplesmente fechar o computador e fingir que ele não existe.

Houveram momentos em que a escrita travou completamente. Eu sabia o que queria dizer, mas as palavras simplesmente não vinham. Cada parágrafo parecia um pântano próprio, onde minhas ideias afundavam antes mesmo de tomarem forma. Passei dias tentando me convencer de que precisava apenas de uma pausa, de que uma hora tudo ia fluir. Mas o monstro do TCC, assim como o de Luiz Miguel, não desaparece só porque você finge que ele não está ali. Agora, sinto que estou no meio da luta. Já não dá mais para fugir. É preciso encarar o monstro de frente, entender que ele existe, que ele assusta, mas que ele também pode ser domado. Palavras não surgem do nada – elas precisam ser arrancadas, lapidadas, organizadas, mesmo quando parecem não fazer sentido. O importante é continuar, seguir escrevendo, deixar que o texto tome forma, mesmo que ainda pareça imperfeito.

No fim das contas, talvez esse seja o verdadeiro tema do meu TCC. Medos não desaparecem sozinhos. Eles precisam ser enfrentados, compreendidos. E, agora, enquanto escrevo este capítulo, percebo que estou fazendo exatamente isso. Estou lutando contra o monstro. E, palavra por palavra, parágrafo por parágrafo, vai dar certo.

3.1. Notas Sobre as Etapas de Produção

Neste tópico, abordarei o processo de criação do curta-metragem, desde os primeiros esboços do roteiro até a finalização na pós-produção. Passarei pelas etapas da pré-produção, produção e montagem, destacando as principais decisões que tomei como diretor em cada fase.

A direção de uma obra audiovisual envolve uma série de escolhas que vão além do aspecto técnico, influenciando a forma como a história é contada e percebida. Cada detalhe – do enquadramento à direção de atores, do ritmo das cenas à paleta de cores – contribui para a construção da identidade do filme. Ao longo deste capítulo, explicarei algumas decisões e como elas ajudaram a traduzir a minha visão do curta para a tela.

3.1.1. O Roteiro

Em 2021, escrevi o roteiro de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* para um trabalho na disciplina de Roteiro II. A narrativa, na época, era simples, mas continha personagens em excesso, incluindo a irmã mais velha de Luiz Miguel, sua avó e seu cachorro. Além disso, a história não possuía um final, encerrando-se no clímax, o que corresponde à cena 9 do roteiro final (ver Apêndice A) e à cena 7 na montagem.

Em 2023, durante a disciplina de Projeto Audiovisual II, a professora Suelen Nino propôs um trabalho no qual precisaríamos realizar uma rodada de negócios com *players*⁵ convidados por ela para avaliação. Eu e minha parceira de trabalho, Ana Carolina Braz (Carol), precisávamos escolher um roteiro escrito por um de nós e criar uma apresentação convincente para os *players*, a fim de buscar um possível patrocínio. Foi então que encontrei o roteiro, ainda naquela primeira formatação. Era a primeira vez que o relia desde 2021. Iniciei um processo de reescrita: cortei personagens, adicionei cenas, escrevi um final e comecei a idealizar como gostaria de dirigir o projeto. Também elaborei uma proposta estética inicial para cada departamento. Ao apresentar a nova versão do roteiro para minha colega de trabalho, ela gostou e concordou que o utilizássemos na avaliação da disciplina, comigo assumindo a direção e ela a produção executiva.

⁵ Players de mercado, também chamados de big players ou players institucionais, são geralmente instituições financeiras que compram, vendem e administram ações e outros ativos em nome de seus clientes, membros ou acionistas. Contudo, isso não impede que pessoas físicas sejam grandes players.

Montamos tudo o que era necessário para a apresentação: decupagens⁶, *moodboard*⁷ com referências visuais, orçamento e até mesmo uma equipe fictícia. Criamos uma *one page*⁸ (ver Apêndice E) para apresentar aos *players*, detalhando nossa proposta de um terror voltado para o público infantil. Durante a rodada de negócios, fomos chamados por três *players* interessados no projeto. Um deles foi Cezar Moraes, da LabMídia Filmes, que demonstrou interesse e ofereceu suporte com equipamentos caso viéssemos a produzir o filme um dia. Outro foi Felipe Cortez, da Cultura Rede de Comunicação que também se interessou pelo projeto e me aconselhou a fazer um ofício solicitando qualquer ajuda necessária à instituição.

Sáímos dessa avaliação contentes, tanto pela aprovação na disciplina quanto pelas oportunidades que surgiram. Paralelamente, eu estava repensando todo o meu projeto de TCC, que até então seria um roteiro. No entanto, durante esse processo, acabei desanimando com a ideia inicial. Foi então que surgiu um edital, e a professora Suelen me incentivou a inscrever o projeto do curta. Já tínhamos vários materiais prontos, mas ainda precisávamos de mais documentação para a inscrição. Tomei a iniciativa de preparar tudo o que faltava e finalizei a inscrição. Apesar de o projeto não ter sido selecionado, já estava tão envolvido e empolgado com ele que não vi outra alternativa: decidi defender o projeto como minha direção de TCC. *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* seria meu filme.

3.1.2. A Pré-Produção

Em junho de 2023, apresentei o projeto ao coletivo Iniventável Filmes, formado por mim e meus amigos, com o objetivo de viabilizar a produção do curta. Logo em seguida, convidei meus amigos Felipe Rocha para a direção de fotografia, Tais Gouveia para a direção de arte e Rafael Lima para a direção de comunicação. Também trouxe minha melhor amiga, e hoje minha namorada, Milene Rose para a equipe de direção, onde ela escolheu assumir o cargo de terceira assistente de direção.

Para minha felicidade, minha amiga Denize Ramos demonstrou grande interesse pelo projeto e decidiu assumir a direção de som, além de fazer do projeto o seu TCC também. Ter

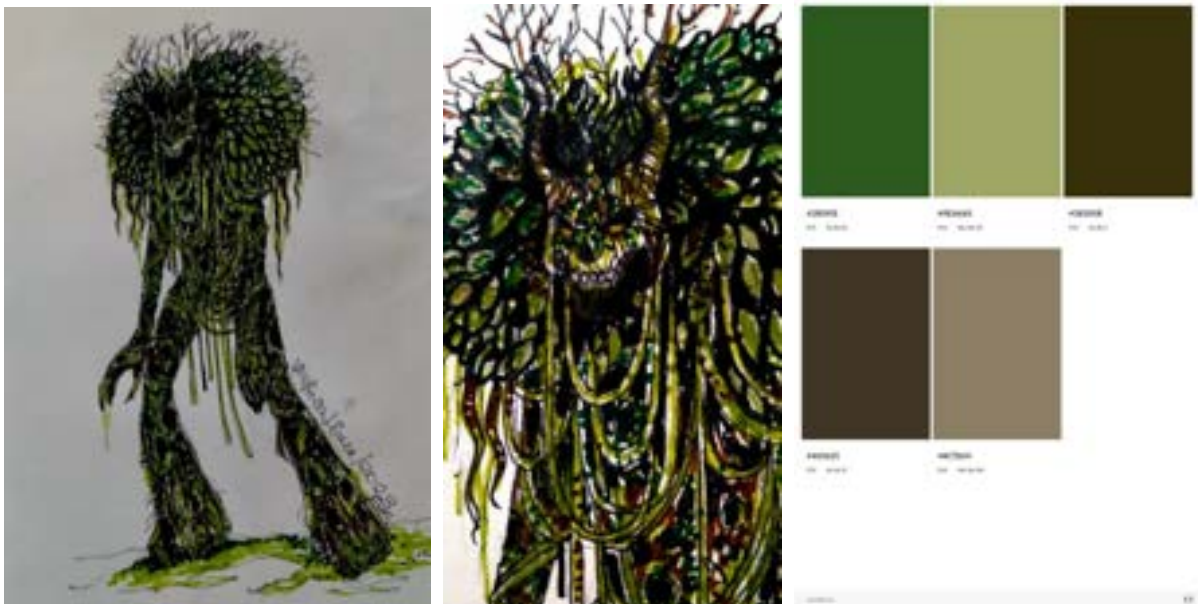
⁶ A palavra decupagem vem do francês *découpage* (do verbo *découper*, que significa recortar). Na linguagem audiovisual, diz respeito ao processo de dividir as cenas de um roteiro em planos, como parte do planejamento da filmagem.

⁷ Uma prancha de temperamento, tradução literal de *moodboard*, ou painel de sentimento é um tipo de representação visual do projeto que pode ser composto de imagens, texto e amostras de objetos em uma composição da escolha do criador do quadro de humor.

⁸ É um layout de apenas uma página com todas as informações necessárias, ordenadas de maneira estratégica e otimizada.

alguém que compartilhasse esse compromisso acadêmico comigo era exatamente o que eu precisava, garantindo apoio em todas as etapas até a defesa final. Chamamos mais gente para o projeto e fechamos a equipe. Com a equipe reunida, iniciamos a pré-produção, divulgando o projeto nas redes sociais do coletivo. Organizamos campanhas de arrecadação, aceitando doações, vendendo rifas e buscando qualquer meio possível para viabilizar a produção do curta, afinal, criar um monstro exigiria um investimento considerável.

Desde o início, pontuei que gostaria que todos os efeitos fossem práticos. O desafio era dar vida a uma criatura visualmente impactante, capaz de causar medo sem perder a essência descontraída do terror infantil, por isso tinha que saber exatamente o que eu queria mostrar e o que eu não queria. Para isso, a equipe de arte começou a desenvolver os conceitos visuais do Monstro do Pântano.



Imagens 19, 20 e 21 (Fonte: Desenhos e cores apresentados pelo Departamento de Arte de Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Minha principal referência para a criação do monstro que apresentei para o departamento de arte buscou capturar sua estética icônica dos quadrinhos, especialmente o traço detalhado e grotesco de Bernie Wrightson, com um corpo coberto de musgo, raízes e matéria orgânica em decomposição, transmitindo a sensação de uma entidade viva e em constante mutação.



Imagens 22 e 23 (Fonte: Bernie Wrightson).

Em paralelo, a fotografia exploraria formas de criar uma atmosfera que equilibrasse o suspense e a fantasia por meio da iluminação. No departamento de som, Denize já pensava na construção sonora do monstro e dos momentos de tensão, garantindo que o áudio fosse um elemento essencial para a imersão do público. Cada departamento se reunia com frequência e os chefes compartilhavam os avanços, para alinhar ideias e garantir que todos estivessem na mesma sintonia. Cada detalhe, desde o planejamento das cenas até a logística da produção, nos aproximava mais da realização do curta.

A estética dos anos 80 sempre exerceu um fascínio particular sobre mim, evocando uma nostalgia de um tempo que não vivi, mas que, ainda assim, me transporta para a infância sempre que assisto a filmes dessa época. Durante a pré-produção, essa influência tornou-se evidente para os membros da equipe, que frequentemente me questionavam em que período a história se passava, pois, ao visualizarem as cenas descritas no roteiro, às imaginavam inseridas no universo cinematográfico oitentista. Diante disso, optei por abraçar essa estética de forma consciente, buscando reforçá-la em diferentes aspectos da produção. Para isso, dialoguei com os chefes de departamento e, além das diretrizes previamente estabelecidas, incentivei-os a incorporar referências visuais e sonoras inspiradas no cinema dos anos 80, assegurando que a fotografia, a direção de arte e o design sonoro resgatassem elementos característicos desse período, trazendo a essência de um tempo em que as crianças viviam grandes aventuras dentro de suas próprias casas.

Além disso, assumir essa estética só traria mais força ao que eu já havia estabelecido: a decisão de que todos os efeitos do filme – desde a concepção do monstro e da gosma até o

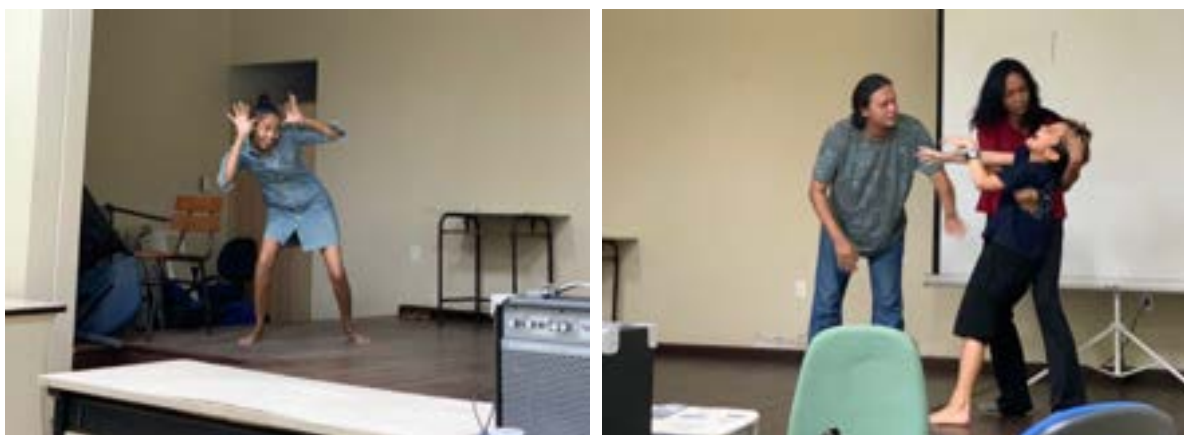
filme que aparece no início e os truques de câmera – fossem inteiramente práticos. Acredito que essa escolha não apenas reforçou a estética oitentista, mas também promoveu um envolvimento maior do elenco e da equipe com os elementos físicos da cena, garantindo texturas, interações e sombras que seriam difíceis de replicar digitalmente. Ao apostar em efeitos práticos, penso em resgatar a magia artesanal do cinema dessa época, onde soluções criativas, como animatrônicos, maquiagem prostética e efeitos óticos, conferiam um caráter tangível e único às produções.

No dia 29 de setembro, meu aniversário, realizamos a primeira reunião geral da equipe. Escolhemos essa data porque era a única em que a maioria dos integrantes tinha disponibilidade. No entanto, fui surpreendido por uma festa surpresa, organizada não apenas pelos amigos já citados, mas também por Maisa Santos (primeira assistente de direção), Igor Bilby (segundo assistente de direção), Mariana Correa (diretora de produção) e vários outros amigos. Naquele momento, ficou ainda mais claro que eu não estava apenas cercado por uma equipe de trabalho, mas por amigos que acreditavam no projeto tanto quanto eu. Esse vínculo foi essencial ao longo da produção e da pós-produção, pois muitas etapas só avançaram graças ao companheirismo, à dedicação e ao amor pela obra. Sem dúvida, foi um dos aniversários mais especiais da minha vida.

Além da celebração, essa primeira reunião foi fundamental para alinharmos expectativas e darmos os primeiros passos concretos na produção. Reapresentei a visão de direção do curta, debatemos o cronograma e distribuimos as responsabilidades entre os departamentos. Todos pareciam entusiasmados, cheios de ideias e comprometidos em transformar o projeto em realidade. Iniciamos a busca pelo elenco com uma chamada pública nas redes sociais do coletivo, convidando atores interessados a entrarem em contato. Como a escolha do ator infantil era crucial para o filme, decidimos adotar um processo seletivo que fosse além de testes convencionais de atuação, priorizando a espontaneidade e a conexão genuína com a proposta da história.

Primeiro, pedimos aos pais das crianças interessadas que enviassem vídeos curtos de seus filhos se apresentando, para que pudéssemos avaliar não apenas suas habilidades de atuação, mas também sua naturalidade diante da câmera. A partir desses vídeos, selecionamos um grupo reduzido de crianças para uma tarde de jogos interativos. Essa dinâmica permitiu que eu, como diretor, observasse suas reações e criasse um ambiente confortável, favorecendo a conexão entre mim e o futuro intérprete de Luiz Miguel. Meu objetivo era construir desde cedo uma relação de amizade e confiança, essencial para a entrega emocional que o papel exigia.

Após essa etapa, organizamos um teste de química entre as crianças finalistas e os atores adultos que poderiam compor o restante do elenco. Como o protagonista carregaria grande parte da carga emocional do filme, optamos por definir primeiro o ator mirim e, só então, escolher os adultos que iriam contracenar com ele. Durante esses testes, observamos como cada criança interagia com diferentes candidatos aos papéis secundários, buscando uma dinâmica que transmitisse verdade na tela. Foi nesse momento que conseguimos fechar o elenco, garantindo que todos os atores selecionados estivessem em sintonia com a essência do filme.



Imagens 24 e 25 (Fonte: Making-Of de Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

A busca por uma locação foi um dos desafios mais complexos da pré-produção. Como escrevi o roteiro descrevendo a geografia da minha casa durante a infância, encontrar um espaço que se assemelhasse a ela, sem ser exatamente ela, revelou-se como uma tarefa quase impossível. Visitamos diversas locações, mas sempre havia um impedimento: algumas ficavam próximas demais de rodovias movimentadas, gerando um ruído constante de carros, enquanto outras simplesmente não possuíam um corredor longo o suficiente para atender às necessidades narrativas do curta, e não poderíamos fazer intervenções tão grandiosas nas casas. Cada nova opção nos obrigava a pesar os prós e contras, mas nenhuma parecia satisfatória o bastante para recriar a atmosfera desejada.

Diante das dificuldades na busca por locação, a diretora de produção, Mariana Correa, me convenceu a considerar a possibilidade de gravar o curta na minha própria casa. No início resisti à ideia, pois sabia que transformar o meu lar em um set de filmagem poderia ser caótico e desgastante, principalmente para minha família. No entanto, com o tempo passando e as opções se esgotando, percebi que essa poderia ser a melhor alternativa. Assim, conversei com meus pais e expliquei a proposta, tentando minimizar qualquer preocupação.

Apesar da decisão de filmar em casa, havia um problema essencial: a estrutura da residência havia mudado desde minha infância, e o longo corredor descrito no roteiro já não existia. No entanto, esse elemento era crucial para a narrativa, e eliminá-lo estava fora de questão. A solução encontrada por mim, pela produção e pelo departamento de arte foi construir um corredor falso dentro da casa. Para isso, compramos chapas de compensado, pintamos com uma tonalidade idêntica à das paredes e montamos a estrutura na sala. O resultado foi um espaço cenográfico que não apenas recriava o ambiente que eu havia imaginado, mas também reforçava visualmente a sensação de isolamento e profundidade exigida pelo filme.



Imagens 26, 27 e 28 (Fonte: Making-Of de Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Fazendo uma rápida análise sobre o espaço, a casa não é apenas um cenário passivo, mas um verdadeiro personagem dentro da narrativa. Gaston Bachelard, em sua obra *A Poética do Espaço* (1957), explora a casa como um espaço que guarda memórias, afetos e sensações, moldando a experiência emocional daqueles que a habitam. No curta, a casa funciona como um território de infância, onde medos e fantasias ganham vida, tornando-se parte ativa da jornada do protagonista. Cada cômodo carrega um simbolismo específico, refletindo o imaginário infantil e a forma como a mente transforma espaços comuns em territórios de aventura ou ameaça. Mais adiante, explorarei essa ideia com maior profundidade, destacando como a ambientação contribui para a construção do terror e da subjetividade do personagem.

3.1.3. A Produção

As gravações estavam inicialmente programadas para o final de novembro e início de dezembro, para que eu e Denize pudéssemos defender o TCC I com o curta já filmado. No entanto, enfrentamos incompatibilidades de agenda tanto com o elenco quanto com a equipe. Como atores infantis possuem restrições de horário, sendo permitidas no máximo seis horas de filmagem por dia, gravar em janeiro surgiu como a solução ideal pois além de coincidir com as férias escolares – nos permitindo otimizar o tempo disponível –, a mãe de Inácio também solicitou que as gravações ocorressem nesse período para melhor organização da rotina familiar.

Com grande parte da equipe sendo composta por estudantes do curso de Cinema e Audiovisual da UFPA, janeiro também tornava-se um mês oportuno para nos dedicarmos integralmente ao projeto, sem comprometer nossas atividades acadêmicas ou acabando por ter conflitos de horários que provavelmente enfrentaríamos ao manter projeto para o final do mês de novembro (este ainda em semestre de aulas).

No dia 16 de janeiro, as gravações começaram. A primeira diária foi a única cena externa do curta onde acompanhamos o personagem Explorador interpretado por Élcio Lima, desbravando florestas misteriosas em busca do Monstro do Pântano. Essa sequência se apresenta como parte de um filme dentro do filme, transmitido na televisão da casa de Luiz Miguel. A obra fictícia serve como um gatilho para a imaginação do protagonista, levando-o a visualizar seu próprio inimigo naquela noite, sendo estas as primeiras cenas do roteiro ocorrendo de maneira paralela na montagem.

A inspiração para essa cena, desde a concepção do roteiro ao processo de pós-produção, teve como base o início do filme *Up: Altas Aventuras* (Pete Docter, 2009) e o já citado videoclipe *Thriller*. No longa da Pixar, o espectador acredita inicialmente estar assistindo a outro filme, até que um corte revela que, na verdade, o jovem Carl Fredricksen está assistindo a um documentário sobre o aventureiro Charles Muntz. Já no clipe, a narrativa inicia com Michael e sua namorada (interpretada por Ola Ray) assistindo a um filme de terror em um cinema.



Imagens 29 e 30 (Fonte: Thiller, 1982).



Imagens 31 e 32 (Fonte: Up: Altas Aventuras, 2009).

Da mesma forma ocorre em *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, com Luiz Miguel assistindo a um filme antigo no qual o Explorador se depara com uma criatura assustadora. No momento em que o monstro finalmente seria revelado, seu pai (interpretado por Dheyvyth Guylhermeth) desliga a televisão, pois já está na hora de dormir.



Imagens 33 e 34 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

A escolha da estética em preto e branco reforça o tom sombrio da cena ao mesmo tempo em que presta homenagem aos filmes clássicos de terror que me inspiram. A principal referência para essa sequência foi *O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954), que se

passa na Amazônia brasileira. No filme, o pesquisador Carl Maia descobre vestígios de uma criatura anfíbia possivelmente extinta. Ao retornar à região com uma equipe de cientistas, dois membros são encontrados mortos, e logo eles percebem que estão diante de um ser misterioso, que pode ser o elo perdido entre as espécies aquáticas e terrestres.

Para além dessa inspiração quanto ao tom e a estética da cena, lembro-me de assistir o filme ainda jovem e ficar fascinado com sua narrativa, atmosfera e, sobretudo, com a caracterização do monstro. A obra me encantava na mesma medida em que me causava arrepios, pois tomei como verdade a existência de criaturas ocultas nos rios e igarapés. No entanto, reconheço que o filme também reforça uma visão estrangeira e estereotipada da Amazônia como um território exótico e selvagem. Por isso, minha homenagem se concentra na estética e na construção do suspense em torno da figura do monstro, e não em sua representação geográfica ou cultural. A filmagem ocorreu na Universidade Federal do Pará (UFPA) nos bosques ao redor do prédio de nossa base operacional, o prédio da Faculdade de Artes Visuais (FAV). Devido às condições climáticas instáveis, o cronograma precisou ser ajustado, fazendo com que voltássemos para a base constantemente a fim de proteger os equipamentos e a equipe do clima chuvoso.

No dia seguinte, realizamos ensaios na minha casa – local onde seria gravado todas as outras cenas do projeto – enquanto a equipe de arte trabalhava na construção de um pântano cenográfico com uma piscina de plástico e plantas para que pudéssemos filmar os últimos planos que faltavam para concluir a cena 1.



Imagens 35 e 36 (Fonte: Making-Of de Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Após isso, todos os planos dessa primeira cena foram enviados ao montador e finalizador Ângelo Souza, que iria começar a editar a sequência que Luiz Miguel assiste no início da história. A finalização dessa cena era essencial até o dia 31 de janeiro, quando ocorreriam as filmagens na qual Luiz Miguel assiste ao filme em sua TV, algo que conseguimos concluir com êxito e a tempo para a execução da cena. Optei por realizar a cena com efeitos práticos ao invés de apenas criarmos uma máscara em pós-produção, a fim de preservar a estética visual e a experiência sensorial de assistir a um filme antigo, remetendo à já citada atmosfera dos anos 80.

A *diegese*⁹ do filme estabelece que a narrativa se passa entre o final da noite e a madrugada. Como a maior parte das cenas ocorria em ambientes internos, a equipe bloqueou todas as entradas de luz natural da casa com blackouts e cortinas, uma vez que a gravação ocorreu ao longo das manhãs e tardes da semana por conta de nosso ator mirim. A experiência no set foi particularmente desafiadora e enriquecedora. Embora não fosse a minha primeira experiência como diretor, foi a primeira vez que dirigi um ator mirim. O processo envolveu um aprendizado contínuo, tanto no modo de se comunicar com ele para garantir a compreensão das instruções quanto na leitura de seus sinais emocionais, como cansaço ou entusiasmo.

Para facilitar sua adaptação ao ambiente de filmagem, juntei-me à diretora e preparadora de elenco, Tarsila Rosa, a fim de explicarmos a dinâmica do set ao jovem ator, deixando claro que regravações nem sempre estavam relacionadas ao seu desempenho. Quando ajustes eram necessários, as instruções eram fornecidas de maneira cuidadosa e didática. A abordagem que adotei visava criar um ambiente acolhedor, no qual o ator visse a equipe como amigos, proporcionando-lhe a melhor experiência possível no set, sentindo-se confortável para expressar suas necessidades, como pausas para descanso, dentre outras coisas. O cronograma de gravação foi ajustado conforme necessário, priorizando seu bem-estar.

Durante os intervalos das gravações e períodos de ensaios, reuníamos a equipe e o elenco para jogar jogos de tabuleiro. Essas pausas lúdicas não apenas aliviaram a tensão do set mas também fortaleceram os laços entre todos, criando um ambiente de descontração e contribuindo para um desempenho mais espontâneo e natural do jovem ator, fazendo também com que o elenco adulto desenvolvesse uma relação ainda mais próxima ao longo do processo. Esse ambiente colaborativo e acolhedor acabou tornando-se uma parte essencial em

⁹ Num filme narrativo, é o universo ficcional da história. A diegese engloba eventos que se presume terem ocorrido do mesmo modo que ações e espaços não mostrados em cena. (Bordwell e Thompson: 2013)

meu processo de direcionamento com o elenco, trazendo maior fluidez de nossos processos criativos e conjuntos, e na construção de performances autênticas no curta-metragem.

A equipe de direção e eu estruturamos o cronograma de filmagem de modo a concentrar todas as cenas em que o Monstro do Pântano aparece no menor número possível de diárias, garantindo que fossem gravadas em sequência. Essa decisão foi motivada pelo tempo necessário para a caracterização da criatura, que demandava aproximadamente três horas para ser concluída. Além disso, todos os elementos visuais que compõem o monstro foram concebidos de forma prática, desde a gosma que o acompanha e a textura de seu corpo feita com uma mistura de plantas reais e falsas até o brilho de seus olhos, obtido por meio de LEDs embutidos na máscara utilizada pela atriz. Essa abordagem não apenas otimizou a logística de produção, mas também reforçou a verossimilhança dos efeitos práticos, contribuindo para a imersão estética e narrativa do filme.

Durante a gravação da cena 3, decidi introduzir o título do curta utilizando uma movimentação de câmera inspirada na linguagem cinematográfica de *A Morte do Demônio* (Sam Raimi, 1981). A câmera subjetiva rastejando pelo chão, movendo-se de forma animalésca, cria uma atmosfera de tensão sem necessariamente estabelecer um ponto de vista direto do monstro. A escolha estética reforça a sensação de uma presença ameaçadora sem revelá-la completamente, mantendo a ambiguidade narrativa sobre a existência real da criatura e estimulando a imaginação do espectador. Esse tipo de movimentação, caracterizado pela fluidez e pelo caráter errático, diferencia-se de uma simples câmera subjetiva tradicional. A minha intenção foi criar uma sensação de iminência e desconforto, uma abordagem que ressoa com o uso dinâmico da câmera em filmes de terror. Creio que essa escolha também reforça a sensação de que o medo de Luiz Miguel é alimentado por sua própria percepção do desconhecido, ao invés de por uma ameaça concreta e tangível.



Imagem 35 (Fonte: *A Morte do Demônio*, 1981).



Imagem 36 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

No curta, o efeito *Vertigo*¹⁰ é utilizado no plano em que o protagonista olha para o corredor escuro, transmitindo sua percepção distorcida do espaço. Esse efeito consiste na combinação de um movimento de câmera em que o zoom é ajustado simultaneamente ao deslocamento do equipamento para frente ou para trás, resultando em uma sensação de compressão ou expansão do ambiente sem alterar o tamanho do personagem em cena. Esse recurso cinematográfico foi amplamente utilizado em filmes como *Um Corpo que Cai* (Alfred Hitchcock, 1958), *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), sendo este último uma referência direta para o curta. No contexto da narrativa, o efeito foi escolhido para reforçar a percepção subjetiva de Luiz Miguel, que enxerga o corredor muito maior e mais ameaçador do que realmente é.

A câmera subjetiva é um recurso fundamental na construção da tensão do filme, permitindo que o espectador compartilhe diretamente a perspectiva de Luiz Miguel. No momento em que ele, de cima da cama, se inclina para espiar o chão, a câmera assume seu ponto de vista, acompanhando sua hesitação e incerteza. Esse movimento reforça a imersão do público e traduz visualmente o medo daquilo que não pode ser visto completamente. O uso do enquadramento subjetivo coloca o espectador, mais uma vez, no lugar do protagonista, intensificando sua empatia com o personagem. A escolha de cortar entre a visão subjetiva e a expressão de Luiz Miguel amplia o suspense, pois permite que a audiência compartilhe sua vulnerabilidade, sem revelar de imediato se algo realmente se esconde no escuro.

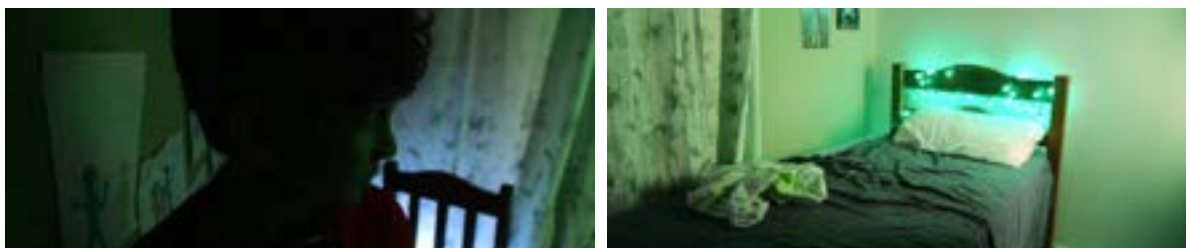
¹⁰ O efeito *Vertigo* é uma técnica de câmera que cria uma distorção na imagem, dando a sensação de vertigem ou de estar girando.



*Imagem 37 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

Outra decisão passada para a fotografia foi de que o olhar do protagonista guiasse a câmera, reforçando sua perspectiva do mundo ao seu redor. No plano em que as luzes começam a piscar, não revelamos de imediato o que está acontecendo no ambiente. O espectador percebe a mudança através da iluminação oscilante sobre o rosto de Luiz Miguel e da indicação sonora de estática, mas só quando ele finalmente direciona seu olhar para as luzes é que a câmera se movimenta, revelando o cenário e ampliando nossa percepção sobre a cena. Essa escolha potencializa a imersão do público na subjetividade da criança, mantendo o mistério e a sensação de descoberta progressiva.

A câmera, ao seguir os olhos de Luiz Miguel, está condicionada por sua ingenuidade e vulnerabilidade, criando uma relação orgânica entre personagem e narrativa visual. Diferente de uma abordagem em que a câmera revelaria antecipadamente os elementos do terror, essa opção sustenta a perspectiva do protagonista e permite que o espectador compartilhe seu temor e surpresa, alinhando a experiência emocional do público a do personagem.



*Imagens 38 e 39 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

O plano holandês, caracterizado pela inclinação da câmera, é uma escolha cinematográfica tradicionalmente associada ao desequilíbrio, desorientação e tensão psicológica. No momento em que o Monstro do Pântano aparece pela primeira vez, optei por esse enquadramento para reforçar a sensação de que a realidade de Luiz Miguel está se desestabilizando, mergulhando de vez no horror que ele temia.



Imagem 40 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

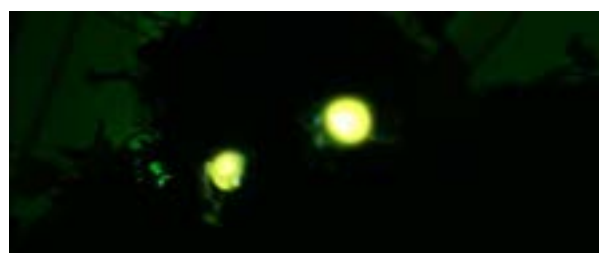
Além do plano holandês, a posição da câmera é fundamental para estabelecer a dinâmica de poder entre Luiz Miguel e o monstro. O antagonista é filmado em *contra-plongée*, tornando-o monumental e ameaçador, enquanto Luiz Miguel aparece em *plongée* sutil, enfatizando sua fragilidade e impotência. Essa técnica é amplamente utilizada no gênero do terror para reforçar a disparidade entre herói e criatura.





*Imagens 41 e 42 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

Para ampliar ainda mais a tensão, dirigi a câmera próxima e nas costas do protagonista enquanto ele tenta abrir a porta do banheiro, criando a sensação de que ele está exposto e vulnerável. O monstro aproxima-se cada vez mais, ocupando a tela e gerando a ilusão de que está avançando também sobre o espectador.



*Imagens 43, 44 e 45 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

No curta, as transições entre realidade e imaginação ocorrem muitas vezes de maneira abrupta, gerando uma descontinuidade proposital. Apresento aqui um plano que exemplifica o que digo.



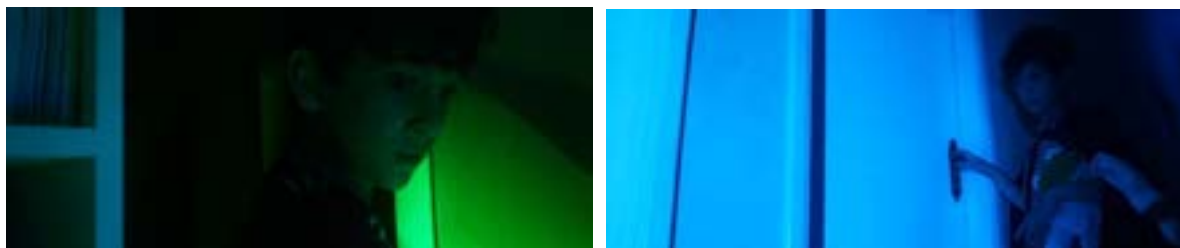
Imagem 46 (Fonte: *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, 2025).

Inspirado em filmes do diretor Quentin Tarantino, como *Pulp Fiction: Tempo de Violência* (1994) e *Jackie Brown* (1997), esse enquadramento em *contra-plongée*, com uma iluminação amarelada repentina sobre o rosto do ator, simboliza a mudança imediata do real para o imaginário. A escolha dessa linguagem visual reforça o deslocamento mental de Luiz Miguel ao completar sua missão de ir ao banheiro, remetendo às narrativas heroicas.



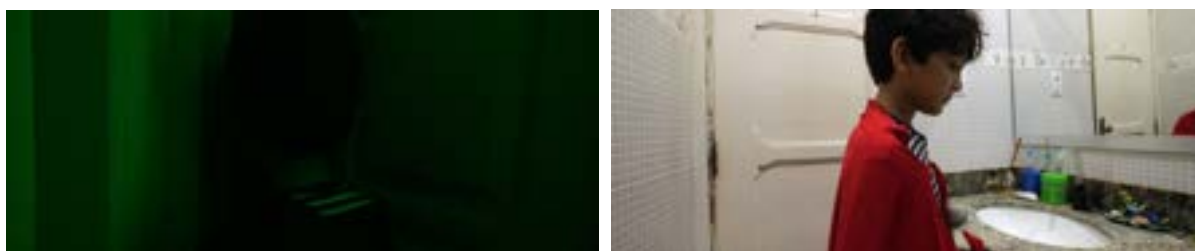
Imagem 47 (Fonte: *Pulp Fiction: Tempo de Violência*, 1994).

Essa mesma abordagem de descontinuidade também ocorre em momentos-chave, como a saída do quarto para o corredor e a cena em que ele é puxado para debaixo da cama em sua imaginação.



Imagens 48 e 49 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

A construção da atmosfera visual também foi trabalhada na paleta de cores. A escolha de tons mais neutros no banheiro, contrastando com as cores saturadas da cena anterior, visa comunicar a ideia de serenidade e tranquilidade. Esse é o primeiro momento no qual Luiz Miguel sente segurança em meio ao ambiente noturno, evidenciando que a superação do medo se reflete também na percepção de seu espaço. Essa transição cromática complementa a narrativa emocional do personagem sem a necessidade de verbalizações explícitas.



Imagens 50 e 51 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Ao final do filme, a vitória de Luiz Miguel é enfatizada pelo enquadramento. O plano em que ele é erguido pelos pais em exaltação é um momento em que ele está posicionado no quadro acima de tudo, superando a força opressora do medo. A câmera o acompanha de perto, valorizando sua expressão e a sensação de conquista, finalizando em um *contra-plongée* que reforça visualmente sua ascensão metafórica.



Imagem 52 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Por fim, a cena derradeira, em que Luiz Miguel dorme tranquilo enquanto a câmera desce sob sua cama para revelar o vazio, finaliza a jornada emocional do protagonista. Esse movimento de câmera é essencial para reafirmar que o monstro nunca existiu fora de sua mente, e o enquadramento inicial do pôster transformando Luiz Miguel em um super-herói sugere que ele se enxerga como tal, tendo superado seu maior temor.



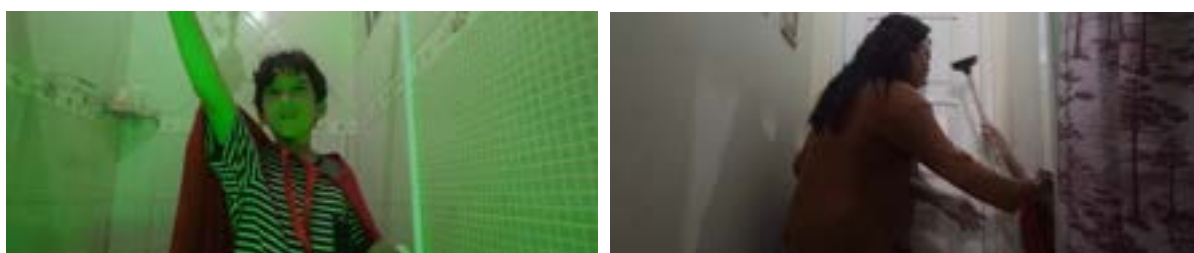
Imagens 53 e 54 (Fonte: Artes de Yanisha para Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

A liberdade criativa foi um dos pilares do processo de filmagem. Muitos momentos não estavam originalmente no roteiro, mas surgiram espontaneamente no set e se provaram valiosos para a construção da narrativa. O improviso dos atores trouxe camadas adicionais de humor e naturalidade, como a fala “o vaso da vovó...”, dita pelo pai ao juntar os cacos no corredor, e a invenção do “monstro da nota baixa”, também criada pelo pai ao tentar convencer Luiz Miguel a dormir. Essas adições contribuíram para a autenticidade do curta, reforçando a dinâmica familiar de maneira espontânea.



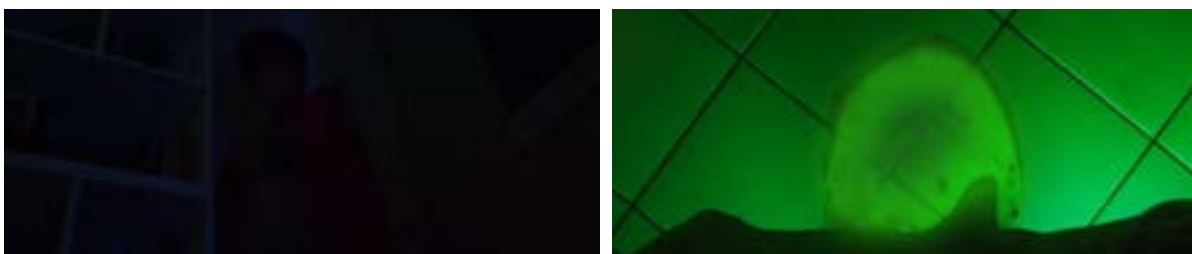
Imagens 55 e 56 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Além disso, a escolha de não representar o confronto final de forma física reforça o caráter subjetivo do medo. O monstro é apenas uma projeção, e a verdadeira luta ocorre dentro da mente de Luiz Miguel. Nesse sentido, a resolução do conflito não depende de uma batalha tradicional, mas sim da aceitação e superação do medo.



Imagens 57 e 58 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

O plano final, em que a gosma desaparece sob a cama, simboliza que o medo ainda existe, mas agora Luiz Miguel está acima dele, como ressaltado no *contra-plongée* mais marcante do filme. Essa decisão narrativa reforça a mensagem central: o medo nunca desaparece completamente, mas pode ser enfrentado e superado.



*Imagens 57 e 58 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

Os desenhos presentes nas paredes do quarto de Luiz Miguel foram pensados para ampliar a imersão psicológica do personagem e reforçar sua construção imaginativa. Criados tanto pelo ator quanto pela equipe de arte, esses elementos visuais representam não apenas o Monstro do Pântano, mas também outras figuras que possivelmente assombram sua mente. Essa abordagem permitiu um diálogo entre os elementos cenográficos e o universo mental da criança, reforçando a narrativa de que o medo é uma construção subjetiva e mutável. Essa escolha também conferiu uma camada de autenticidade à direção de arte, permitindo que o espaço cênico refletisse de maneira orgânica a personalidade do protagonista. Ao integrar os desenhos infantis à composição visual do quarto, tornamos o ambiente mais crível e evocamos a forma como as crianças externalizam seus medos e desejos através da expressão artística.



*Imagem 59 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

Durante a escrita do roteiro, me inspirei em um brinquedo de infância para criar o personagem do Dr. Saponildo, um sapo de pelúcia que fazia parte do meu universo infantil. Durante a pré-produção, encontrei o mesmo brinquedo guardado e decidi utilizá-lo no filme,

concedendo-lhe o mesmo papel que ocupava na minha própria história. Essa escolha trouxe, para mim, mais uma camada de personalidade ao projeto, ampliando minha conexão com a narrativa e permitindo mais uma vez que elementos do meu próprio passado fossem transportados para a tela. Além do Dr. Saponildo, diversos objetos, como pôsteres e quadros que decoram atualmente meu quarto, foram incorporados à ambientação do espaço de Luiz Miguel.



Imagem 60 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Um recurso utilizado na construção sonora do clímax do curta foi o Tom de Shepard, isto é, um efeito sonoro que cria a ilusão de uma ascensão ou descida sonora infinita, provocando uma sensação de crescente tensão sem um ponto de resolução, conhecido por gerar desconforto e ansiedade, tornando-se uma ferramenta poderosa para sequências de suspense e horror. No filme, escolhi empregar esse efeito no corredor, quando Luiz Miguel está sendo perseguido pelo monstro. A ilusão de uma progressão sonora interminável intensifica o desespero do protagonista, criando um ambiente auditivo que amplifica a sensação de urgência e opressão.

A escolha desse recurso não foi apenas técnica, mas narrativa. A cena do corredor representa o auge do medo de Luiz Miguel, um ponto sem retorno onde ele precisa confrontar sua própria imaginação. O Tom de Shepard reforça essa atmosfera ao induzir a percepção de que o perigo está sempre aumentando, criando uma dúvida emocional entre o real e o imaginário. Essa sonoridade repetitiva e ascendente também é utilizada em vários filmes de suspense e ficção científica, como *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017) para gerar a sensação

de perigo iminente. No contexto do curta, o efeito se alinha perfeitamente à dinâmica psicológica do protagonista.

O som e a trilha sonora também são fundamentais na criação da atmosfera de horror. O design sonoro explora ruídos sutis e sons diegéticos para sugerir a presença do monstro, seguindo a concepção de horror psicológico na qual a sugestão do perigo pode ser mais aterrorizante do que sua explicitação. Além disso, a trilha sonora assume um papel narrativo ao explicitar os sentimentos do protagonista e modular as emoções do espectador. A música, portanto, atua como um elo entre a subjetividade do personagem e a experiência sensorial do público, reforçando a tensão dramática e as transições entre os planos da narrativa.



*Imagem 61 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

Durante as filmagens, foi sugerido que o monstro falasse, o que recusei. Permitir que a criatura emitisse palavras ou sons articulados introduziria uma camada de humanidade ao monstro, tornando-o um personagem com quem o público poderia vir a se conectar. Isso enfraqueceria sua função simbólica como manifestação do medo, algo que desejei preservar em sua totalidade. O monstro precisa permanecer uma força indizível, sem traços de empatia ou compreensão, pois sua existência dentro do filme reflete o medo primitivo e irracional de Luiz Miguel.

Da mesma forma, rejeitei uma proposta de um ponto de vista do monstro, pois este simplesmente não existe de verdade. A ideia de um enquadramento subjetivo implicaria que o monstro tem percepção própria, o que acabaria por contradizer a narrativa do curta, em que todas as suas aparições são projeções da imaginação de Luiz Miguel. O terror aqui nasce da incerteza e da ilusão, não da presença concreta de um ser.



Imagem 62 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

3.1.4. A Pós-Produção

Sempre tive grande interesse e afinidade pelo processo de montagem e, inicialmente, pretendia realizá-lo pessoalmente no curta. No entanto, fui aconselhado por minha equipe a não assumir essa função, pois minha atenção deveria estar voltada ao trabalho escrito, uma decisão que se revelou extremamente acertada.

Na montagem do filme, participei ativamente do processo ao lado do montador, orientando-o quanto à intenção de ritmo e corte desejados, além de avaliar e adotar muitas de suas sugestões. Em uma dessas ocasiões, decidimos reorganizar a ordem de determinadas cenas, diferenciando a estrutura final do filme daquela prevista no roteiro. Essa escolha permitiu uma maior fluidez narrativa, tornando a obra mais dinâmica e proporcionando uma sequência de eventos mais lógica e coesa.

Durante a montagem, Ângelo e eu identificamos a necessidade de inserir planos adicionais para assegurar a coerência narrativa. No entanto, a gravação desses inserts não era viável, pois a parede falsa utilizada para compor o corredor já havia sido desmontada. Para solucionar esse impasse, optamos por recriar digitalmente as cenas por meio de modelagem 3D, utilizando fotografias e registros de outros planos como referência para reconstruir o cenário com fidelidade. Além disso, aplicamos uma textura de grão ao vídeo, garantindo que os planos gerados digitalmente se integrassem organicamente ao restante do filme.

Na pós-produção, a equipe sofreu uma redução significativa, enquanto os prazos para a entrega do filme se tornaram mais curtos. Nesse contexto, Denize e eu, frequentemente, assumimos funções de produção para garantir o andamento do projeto. No ambiente

universitário em que estamos inseridos, e considerando que este é nosso Trabalho de Conclusão de Curso, é comum que as funções se sobreponham, tornando-se necessário desempenhar atividades além das inicialmente previstas. Essa flexibilidade foi essencial para que o processo de finalização do filme transcorresse de maneira eficiente.

A construção sonora desempenha um papel fundamental na atmosfera do filme, aspecto que foi amplamente discutido entre mim e Denize desde o momento em que ela decidiu compartilhar o processo de TCC comigo. Na concepção da sonoridade do filme, optei por conceder maior liberdade criativa a Denize, considerando que o projeto era parte de sua pesquisa acadêmica.

Durante a pós-produção, trabalhamos juntos no laboratório de som, onde, enquanto ela realizava o desenho e a mixagem sonora, eu a orientava quanto às intenções das cenas e às emoções que deveriam ser transmitidas. Para a sonoridade do monstro, decidimos combinar sons de diversos animais comuns em pântanos e áreas alagadas, criando uma identidade sonora animalesca e repugnante para a criatura. Além disso, grande parte da ambiência sonora do filme foi construída por meio de técnicas de foley, com Denize e sua equipe de assistentes recriando os sons tanto dos ambientes externos quanto dos espaços internos da narrativa.

Já na finalização do curta, uma das principais decisões foi garantir que os efeitos visuais digitais fossem aplicados de maneira a emular a estética das composições analógicas dos anos 80. Embora tivéssemos à disposição computadores e softwares avançados para a realização desses efeitos, optamos por um tratamento visual que remetesse às limitações técnicas daquela época, garantindo uma fidelidade estilística ao período.

O processo de aplicação digital de máscaras e outros efeitos visuais foi realizado de forma a replicar o método analógico de exposição, em que um elemento geraria uma silhueta para a projeção de um frame sobre o outro. Para manter a autenticidade estética, simulamos as pequenas imperfeições do recorte manual, como leves desvios na composição e a oscilação característica dos efeitos práticos da época.

Inspiramo-nos em técnicas utilizadas em *Tron* (Steven Lisberger, 1982), onde a roscopia manual criava contornos luminosos que não se mesclavam perfeitamente ao fundo, e em *Star Wars: Uma Nova Esperança* (George Lucas, 1977), onde os sabres de luz eram desenhados quadro a quadro diretamente sobre a película, resultando em uma leve variação na consistência do efeito. Assim, incorporamos digitalmente essa mesma variação intencional, garantindo que os efeitos não parecessem excessivamente limpos ou perfeitamente integrados, como seria esperado em uma produção contemporânea.



Imagens 63 e 64 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Outro aspecto fundamental na construção da estética do filme foi a presença do grão na imagem. Como as películas analógicas são objetos físicos, elas possuem uma textura própria e estão sujeitas a danos e variações que conferem uma identidade visual distinta. O grão é um resultado natural desse processo, e seu tamanho variava de acordo com a milimetragem da película utilizada. Para reproduzir essa característica de forma autêntica, implementamos digitalmente um grão simulado que seguisse os padrões visuais da época, evitando uma imagem excessivamente nítida e limpa. Justamente por essa razão, optei por não gravar em *log*¹¹, uma decisão estilística que buscava manter as cores captadas no set o mais próximas possível do resultado final. Dessa forma, a colorização foi empregada apenas para pequenos ajustes na pós-produção, preservando a textura e a profundidade cromática inerentes à captação original. Essa escolha permitiu que o filme carregasse uma identidade visual mais fiel às obras da década de 80, consolidando um aspecto nostálgico e coerente com a proposta estética estabelecida desde o início da produção.

3.2. Notas Sobre a Direção

Minha direção em *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* foi guiada pelo desejo de criar uma experiência cinematográfica que equilibrasse imersão, emoção e estética visual. Como diretor, minha responsabilidade foi dar vida à história de maneira a potencializar seus aspectos simbólicos e emocionais. O desafio era garantir que a transição entre o real e o imaginário ocorresse de forma fluida, permitindo que o espectador mergulhasse na subjetividade do protagonista sem que a narrativa perdesse sua coerência.

¹¹ Log é um perfil de gravação em câmera, ou seja, um formato de pós-produção na câmera, que define como as informações de luz que chegam no sensor serão escritas como vídeo digital. Log é a abreviação do termo logarítmico, que é o cálculo empregado na curva de gama neste perfil, o que possibilita que um maior alcance dinâmico seja escrito no arquivo final.

O processo envolveu um planejamento minucioso para cada cena, em que elementos visuais e sonoros foram utilizados para reforçar a experiência emocional do protagonista. O uso da iluminação, por exemplo, foi pensado para destacar a passagem entre momentos de segurança e de inquietação. A movimentação da câmera também foi projetada para acompanhar o estado emocional de Luiz Miguel, oscilando entre planos fechados e claustrofóbicos nos momentos de medo e planos mais abertos e arejados à medida que o personagem conquista sua coragem.

Outro aspecto fundamental foi a construção da presença do monstro como um elemento tanto ameaçador quanto simbólico. Sua apresentação gradual, através de sombras, sons e pequenos vislumbres antes da revelação completa, foi pensada para aumentar a tensão e o mistério. Esse cuidado permitiu que a criatura fosse mais do que apenas um susto momentâneo, tornando-se um reflexo real do medo infantil e um obstáculo a ser superado pelo protagonista.

O som desempenhou um papel essencial na criação da atmosfera do filme; seu uso foi planejado para intensificar a tensão e reforçar a imersão no universo do protagonista. Silêncios prolongados, ruídos sutis e mudanças bruscas no design de som ajudaram a construir a sensação de ansiedade e perigo, guiando o espectador pela mesma jornada emocional vivida por Luiz Miguel.

Em última instância, a direção de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* foi uma tentativa de unir estética, narrativa e emoção para criar um filme que fosse ao mesmo tempo sensorial e significativo. Cada escolha de *mise-en-scène* foi feita para amplificar a experiência do protagonista, permitindo que o público não apenas compreendesse sua jornada, mas a sentisse de maneira visceral. Meu papel como diretor, nesse sentido, foi o de orquestrar todos os elementos para garantir que a história fosse contada da melhor maneira possível.

É interessante ressaltar que a maioria de exemplos do gênero terror infantil são animações em *stop motion* e, ao optar por dirigir um terror infantil *live-action*, me fundamento na capacidade desse formato de gerar uma conexão mais imediata e realista com o espectador. Enquanto a animação permite estilizações extremas, o *live-action* se ancora na fisicalidade dos atores e cenários, reforçando a sensação de que o medo pode estar presente no mundo real. Acredito que essa abordagem possibilitou a criação de uma experiência imersiva que equilibra tensão e fantasia, mantendo o terror acessível ao público infantil sem recorrer à abstração extrema da animação. Além disso, a exploração da iluminação, da

atuação infantil e do design de produção contribui para um horror sutil, construído por meio de insinuações e atmosferas sugestivas, em vez de sustos abruptos ou exageros visuais.

3.2.1. A Direção e o Paradoxo Do Horror em Noël Carroll

Tomando Aristóteles para propor um paradigma do que a filosofia de um gênero artístico possa ser, oferecerei uma explicação do horror em razão dos efeitos emocionais que ele é destinado a causar no público. Isso implica tanto a caracterização da natureza desse efeito emocional quanto um exame e uma análise das figuras recorrentes e das estruturas de enredo usadas pelo gênero para suscitar os efeitos emocionais que lhe são apropriados. (Carroll, 1999, p. 21)

Noël Carroll, em *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, propõe uma análise filosófica do gênero do horror, buscando compreender sua estrutura narrativa, sua função emocional e sua recepção pelo público. Para Carroll, o horror é um gênero que atravessa muitas formas de arte e mídias, derivando seu nome da emoção que provoca de modo característico. Diferente de outros gêneros que podem envolver medo ou tensão, o horror artístico visa gerar um estado emocional específico, combinando medo e repulsa. Esse estado emocional é resultado da presença de monstros e entidades que são simultaneamente ameaçadoras e impuras, que causam nojo, repulsa e aversão física.

A distinção entre horror e terror é essencial para a compreensão dos mecanismos narrativos que operam dentro do gênero. O horror mostra ou descreve o monstro, causando uma reação física devido a algo de errado com ele, enquanto o terror é um tipo de apreensão do desconhecido. Logo, entende-se que o terror sugere enquanto o horror confirma, permitindo que a imaginação do espectador preencha a lacuna entre eles. Dessa forma, o terror é um tipo de medo aliado à imaginação, enquanto o horror artístico se concentra na manifestação explícita dos monstros (Carroll, 1999). Essas distinções são fundamentais para a construção de um filme de horror ou terror, influenciando diretamente suas escolhas estéticas e narrativas.

Correlacionar o horror com a presença de monstros dá-nos uma boa maneira de distingui-lo do terror, sobretudo do terror enraizado em histórias de psicologias anormais. (Carroll, 1999, p. 31)

Em *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, elementos da teoria de Carroll podem ser identificados na maneira como o medo infantil é explorado através da figura do monstro. O horror pode explorar medos infantis persistentes, como o medo de ser comido ou sequestrado por uma criatura desconhecida

(Carroll, 1999). No curta, Luiz Miguel enfrenta uma entidade que se encaixa na definição de monstro estabelecida por Carroll: ela é ameaçadora e impura, possui características repulsivas e provoca no protagonista uma reação emocional intensa, a qual é compartilhada pelo público. Assim, o filme se insere dentro da tradição do horror infantil, um subgênero que utiliza o ponto de vista das crianças para amplificar as tensões e criar um senso de vulnerabilidade.

No horror, a presença do monstro é estabelecida para o público logo cedo, dando início à história e servindo como motor da trama. Em contrapartida, o terror muitas vezes se apoia na hesitação entre explicações naturais e sobrenaturais, explorando a incerteza e a dúvida através de truques cinematográficos, como a edição e o som. Me utilizo do terror como atmosfera, mas não como gênero, abraçando toda a construção fílmica como horror, explorando a figura do Monstro do Pântano. A iluminação, as sombras e a angulação da câmera são ferramentas que podem ser utilizadas para criar dúvida, retardar a revelação do monstro ou sugerir sua presença sem explicitá-la. No caso do curta-metragem, busco equilibrar esses elementos ao trabalhar tanto com a presença explícita do monstro quanto com a hesitação e a incerteza em relação à sua real ameaça.

Além disso, incorporo no curta outro conceito discutido por Carroll: a reação dos personagens humanos como guia emocional para o público. As respostas emocionais dos personagens humanos positivos aos monstros são um indicador importante, pois as emoções do público devem idealmente seguir as emoções dos personagens. Luiz Miguel, ao enfrentar o monstro, oscila entre o medo absoluto e a curiosidade, criando um vínculo emocional com o espectador que reflete a ambiguidade da situação. Isso reforça a ideia de que os objetos do horror provocam curiosidade, sendo simultaneamente repugnantes e interessantes, um paradoxo essencial para a eficácia do gênero.

[...] no caso do horror, quando um personagem é perseguido por um monstro, parte de minha resposta fundamenta-se no reconhecimento de que o protagonista vê a si mesmo em confronto com algo que é ameaçador e repelente. Para fazer isso, devo conceber como o protagonista vê a situação; e devo ter acesso ao que torna inteligível sua avaliação. Nas ficções de horror, evidentemente, isso se consegue com facilidade, pois, uma vez que o consumidor das ficções e o protagonista compartilham a mesma cultura, podemos facilmente discernir os aspectos da situação que a tornam horripilante para o protagonista. Para tanto, não precisamos formar uma réplica do estado mental do protagonista, mas apenas saber de modo confiável como ele a avalia. E podemos saber como ele se sente sem duplicar seus sentimentos em nós mesmos. Podemos assimilar sua avaliação interna da situação sem ser, por assim dizer, possuídos por ele. (Carroll, 1999, p. 137)

A estrutura da narrativa de horror é formada por tramas complexas de descoberta, dividindo-se em quatro fases essenciais: inicialmente, o monstro é apresentado ao público, mas permanece desconhecido pelos protagonistas; em seguida, os personagens centrais fazem a descoberta da criatura; posteriormente, há a confirmação da ameaça e a tentativa de convencer as autoridades ou outros personagens sobre sua existência; por fim, ocorre o confronto direto com o monstro, que pode resultar tanto em sua derrota quanto na persistência do terror (Carroll, 1999).

No curta, antes do título, eu confirmo ao espectador a presença do Monstro do Pântano, para que a existência dele seja indiscutível assim como é para o protagonista. Depois existe apenas a sugestão sonora de uma ameaça, progredindo um ataque imaginado por Luiz Miguel. O Monstro do Pântano só se faz completamente presente quando sai do quarto e atravessa o corredor para pegar Luiz Miguel.

[...] narrativas de horror podem ser tramadas no nível do *sujet*, divergindo da ordem linear respeitada anteriormente e que, por conseguinte, existem ainda mais sequências de enredo disponíveis nessa família de funções do que as que foram mencionadas ou conjecturadas até aqui. (Carroll, 1999, p. 172)

No horror infantil, esse monstro frequentemente representa os desafios que a criança enfrenta sozinha. Ao colocar a resolução do conflito nas mãos do protagonista, a narrativa reafirma a força da infância e sua capacidade de enfrentar o desconhecido, mesmo sem o amparo dos adultos. Refletindo uma realidade simbólica do universo das crianças, em que o medo não é apenas uma emoção, mas uma experiência que define sua relação com o mundo.

No caso de narrativas de horror construídas para crianças, a fase de confirmação do monstro tende a não ser cumprida plenamente, pois, muitas vezes, apenas as crianças conseguem resolver o conflito da trama. Isso pode ser observado em *Coraline e o Mundo Secreto*, em que a protagonista descobre o perigo da Outra Mãe e, sem a ajuda dos adultos, precisa enfrentá-la sozinha para salvar sua família. Da mesma forma, em *O Labirinto do Fauno*, a jovem Ofélia embarca em uma jornada sombria e fantástica, na qual os adultos não apenas ignoram sua percepção da realidade, mas muitas vezes representam uma ameaça maior do que as criaturas sobrenaturais que ela encontra. No gênero de aventura, o filme *Os Goonies* (1985) é um exemplo clássico, pois coloca um grupo de crianças como protagonistas que, sem a intervenção dos adultos, embarcam em uma caça ao tesouro cheia de perigos, vilões e desafios que apenas sua criatividade e coragem podem superar. Na série *Stranger Things* (2016-presente), que mistura horror e aventura, as crianças enfrentam ameaças de

outra dimensão e experimentos governamentais secretos, enquanto os adultos ou estão alheios aos acontecimentos ou simplesmente não acreditam neles.

Outro exemplo é *Desventuras em Série*, de Lemony Snicket, o que torna a história ainda mais angustiante é que nenhum adulto acredita neles ou sequer tenta ajudá-los de maneira eficaz. A trama reforça a ideia de que as crianças são as únicas capazes de enxergar a verdade em um mundo governado por adultos incompetentes, gananciosos ou indiferentes.

As autoridades, sejam pais, professores ou outras figuras de poder, frequentemente não conseguem, não podem ou simplesmente não querem ajudá-las. Essa dinâmica reforça um aspecto comum no horror infantil: a solidão do protagonista diante do desconhecido e a necessidade de confiar em sua própria intuição e coragem. Nesse cenário, os pais de Luiz Miguel se apresentam como figuras distantes, incapazes de compreender o medo do filho, não por negligência ou falta de amor, mas por não estarem inseridos no contexto de uma realidade regida pela imaginação de uma criança, num mundo grande demais para ela.

Contudo, não é incomum que o herói da história obtenha a colaboração de pares — no caso de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, o protagonista conta com seu brinquedo favorito, um sapo de pelúcia trajado com um jaleco chamado Dr. Saponildo, o qual ganha vida da mesma maneira que o Monstro do Pântano, por causa da imaginação de Luiz Miguel —, que, assim como ele, foram silenciadas ou ignoradas pelos adultos. Essa união fortalece a narrativa e cria uma dinâmica de resistência contra um mundo que tende a descartar seus medos como fruto da imaginação.

Acredito que a direção de um filme de horror deve equilibrar a revelação e a sugestão, conduzindo o espectador através das fases da narrativa aterrorizante descritas por Carroll. O controle do ritmo é essencial para intensificar a experiência do medo, utilizando a montagem, o enquadramento e o design de som para criar tensão crescente. A escolha dos momentos em que o monstro é mostrado ou sugerido impacta diretamente na recepção emocional do público, garantindo que a ameaça permaneça instigante e imprevisível.

Além disso, a performance dos atores desempenha um papel fundamental na construção do horror. Como diretor, precisei trabalhar cuidadosamente com os atores para que suas expressões de medo, choque e descrença soem autênticas e contribuam para a imersão na atmosfera do filme.

[...] um indicador do que diferencia as obras de horror propriamente ditas das histórias de monstros em geral são as respostas afetivas dos personagens humanos positivos das histórias aos monstros que os assediam. Além disso, embora só tenhamos falado das emoções dos personagens das histórias de

horror, essa hipótese serve para abordar as respostas emocionais que as obras de horror tencionam provocar no público, pois o horror se revela um desses gêneros em que as respostas emocionais do público, idealmente, correm paralelas às emoções dos personagens. (Carroll, 1999, p. 32)

No curta, optei seguir esse princípio ao focar na experiência subjetiva do protagonista, acompanhando a jornada de Luiz Miguel, compartilhando seu medo e hesitação diante da possibilidade de um monstro real. A câmera, o som e a iluminação são usados para sugerir a ameaça antes de revelá-la, permitindo que a tensão seja construída gradualmente. Assim, não apenas respeito a estrutura clássica do horror, mas também a adapto a obra para um público infantil

Por fim, a narrativa do curta dialoga com o conceito de suspense apresentado por Carroll. O suspense é gerado quando o desfecho moral é improvável e o desfecho mau é provável, relacionando o momento em que Luiz Miguel atingiu seu objetivo de ir ao banheiro, mas o Monstro do Pântano está do lado de fora da porta, impedindo seu regresso ao quarto. Acredito que essa tensão constante mantém a atenção do público e reforça o impacto do horror e do terror no filme. Assim, o curta-metragem não apenas exemplifica a teoria de Carroll, mas também expande seu alcance ao aplicá-la dentro do universo do terror infantil, demonstrando como os elementos clássicos do horror podem ser ressignificados dentro de diferentes abordagens cinematográficas.

3.2.2. O Espaço para Bachelard e a Casa como Personagem

A casa da lembrança se torna psicologicamente complexa. A seus abrigos de solidão se associam o quarto e a sala em que reinaram os seres dominantes. A casa natal é uma casa habitada. Os valores de intimidade aí se dispersam, não se tornam estáveis, passam por dialéticas. Quantas narrativas de infância – se as narrativas de infância fossem sinceras – nos diriam que a criança, por falta de seu próprio quarto, vai aboletar-se em seu canto. (Bachelard, 1958, p. 206)

A obra *A Poética do Espaço* (1958), de Gaston Bachelard, explora a relação íntima entre os seres humanos e os espaços que habitam, enfatizando a dimensão fenomenológica desses ambientes. Bachelard propõe que o espaço não deve ser entendido apenas de forma geométrica, mas como vivido e imaginado, carregando significados profundos para a intimidade e a psique humana. Logo, ao analisar espacialmente *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor*, entende-se que a casa transcende sua função de mero cenário, assumindo um papel ativo na narrativa e funcionando como um personagem que molda e orienta a jornada do protagonista.

[...] o valor humano dos espaços de posse, espaços proibidos a forças adversas, espaços amados. Por razões muitas vezes bem diversas e com as diferenças que comportam os vários matizes poéticos, são espaços louvados. A seu valor de proteção, que pode ser positivo, ligam-se também valores imaginados, e esses valores são, em pouco tempo, valores dominantes. O espaço compreendido pela imaginação não pode ficar sendo o espaço indiferente abandonado à medida e reflexão do geômetra. É vivido. E é vivido não em sua positividade, mas com todas as parcialidades da imaginação. Em particular, quase sempre ele atrai. Concentra o ser no interior dos limites que protegem. (Bachelard, 1958, p. 196)

Dessa forma, cada cômodo mostrado no curta não apenas delimita estágios narrativos, mas também reflete estados emocionais do protagonista, transformando-se de um ambiente de segurança para um campo de ameaça e superação.

A casa, nesse contexto, é vista como um ser privilegiado para o estudo dos valores da intimidade do espaço interior (Bachelard, 1958). Não se trata apenas de uma estrutura física, mas de um centro de concentração do ser, funcionando como um princípio de integração psicológica. As memórias de todas as casas que nos abrigaram contribuem para uma “essência íntima e concreta” do espaço protegido, moldando nossa identidade e percepção de segurança.

A casa nos fornecerá simultaneamente imagens dispersas e um corpo de imagens. Num e noutro caso, provaremos que a imaginação aumenta os valores da realidade. Uma espécie de atração concentra as imagens em torno da casa. (Bachelard, 1958, p. 199)

O espaço verdadeiramente habitado carrega a essência da noção de casa. A imaginação humana é capaz de moldar ambientes e sensações, demonstrando como nossa mente atribui significados e emoções aos ambientes que ocupamos (Bachelard, 1958).

[...] veremos a imaginação construir “paredes” com sombras impalpáveis, reconfortar-se com ilusões de proteção ou, inversamente, tremer atrás de um grande muro, duvidar das mais sólidas muralhas. Em suma, na mais interminável dialética, o ser abrigado sensibiliza os limites de seu abrigo. Vive a casa em sua realidade e em sua virtualidade, através do pensamento e dos sonhos. (Bachelard, 1958, p. 200)

Nesse contexto, o quarto de Luiz Miguel simboliza o espaço da segurança e da imaginação infantil. Segundo Bachelard, esses espaços são o primeiro universo da experiência humana, onde o indivíduo estabelece um vínculo profundo com o mundo exterior. No curta, o quarto representa esse ambiente de conforto, mas também o ponto de partida para o confronto com o medo.



Imagem 65 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

[...] levou muito tempo “para encontrar, em sua bela casa, um ninho em que pudesse com segurança descansar seu pequeno corpo. Acabou por confinar-se num quarto onde pudesse respirar o ar que lhe era necessário”. (Bachelard, 1958, p. 239)

A aventura se inicia nesse espaço, onde Luiz Miguel desperta no meio da noite e se depara com o temor do monstro. Mostro esse cômodo como um local transitório, pois, ao mesmo tempo que representa proteção, também se torna um espaço de inquietação pela presença do Monstro do Pântano embaixo da cama. O medo crescente o impulsiona a sair, levando-o ao corredor. Reforço essa mudança através da mudança na percepção do espaço por meio da iluminação e do uso de sombras, criando um ambiente onde o perigo parece estar oculto em cada canto.

O corredor da casa representa a passagem entre o refúgio e o desconhecido. Para Bachelard, os espaços intermediários, como escadas e corredores, carregam simbolismos de transição, conduzindo o protagonista a uma nova etapa de sua jornada.

Das quatro portas saem corredores que dominam de alguma forma os quatro pontos cardeais de um horizonte subterrâneo. A porta do leste se abre e então "subterraneamente vamos muito longe, sob as casas desse quarteirão..." As páginas trazem a marca de sonhos labirínticos. (Bachelard, 1958, p. 210)

No curta, o corredor se transforma em um espaço de terror e aventura. A sua extensão enfatiza a vulnerabilidade de Luiz Miguel, criando a sensação de que o ambiente é maior do que ele. A oscilação entre planos abertos e fechados reforçam essa disparidade. É no corredor que ocorre o clímax, quando a presença do monstro se intensifica, obrigando Luiz Miguel a correr para escapar.



Imagem 66 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).

Já o banheiro assume um papel duplo: é tanto o local de segurança quanto o cenário de preparação para o confronto final. Para Bachelard, os espaços fechados dentro da casa, como armários e pequenos compartimentos, representam a necessidade humana de proteção e introspecção. No curta, Luiz Miguel se refugia no banheiro, acreditando estar seguro, mas logo percebe que o monstro também o alcançou e está do lado de fora à sua espera.

[...] Eis o ponto de partida de nossas reflexões: todo canto de uma casa, todo ângulo de um aposento, todo espaço reduzido onde gostamos de nos esconder, de confabular conosco mesmos, é, para a imaginação, uma solidão [...]. (Bachelard, 1958, p. 286)

Este é o momento da resolução narrativa, em que o protagonista precisa enfrentar seu medo. Utilizo enquadramentos fechados para reforçar a claustrofobia do espaço e destacar o conflito interno do personagem. O banheiro se torna, assim, um espaço de superação, onde Luiz Miguel finalmente confronta o perigo, onde ele se torna grande por todo no espaço, grandiosidade essa transmitida imageticamente por um sutil *contra-plongée* antes dele sair do banheiro.



*Imagem 67 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

A cozinha marca o desfecho da aventura, funcionando como o espaço de retorno ao cotidiano. A cozinha está relacionada à ideia de sustento e família, simbolizando um retorno à normalidade após a experiência do desconhecido (Bachelard, 1958). No curta, Luiz Miguel finalmente chega à cozinha, onde sua jornada encontra resolução. Aqui, optei por uma iluminação branca e cores que remetessem tranquilidade e monotonia, bem como enquadramentos mais estáticos, transmitindo a sensação de alívio e fechamento da narrativa. O monstro não tem mais poder, e Luiz Miguel pode finalmente voltar para o quarto e descansar.



*Imagem 68 (Fonte: Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano:
Em busca do banheiro no fim do corredor, 2025).*

A minha atuação como roteirista e diretor de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* foi fundamental para que a casa

assumisse esse papel ativo na narrativa. Acredito que o fato de a obra ter sido filmada em minha própria casa adicionou uma camada de pessoalidade ao projeto. Como roteirista, minha relação afetiva com os espaços guiou a construção da atmosfera do filme. Conhecer cada detalhe do ambiente me permitiu explorá-lo narrativamente, destacando os pontos que reforçariam a tensão e a imersão do espectador. No set de filmagem, a familiaridade com o espaço possibilitou uma abordagem mais intuitiva para os enquadramentos e movimentações de câmera.

3.2.3. A Transição entre Real e Imaginário

No processo de direção do curta, busquei estabelecer um equilíbrio entre a realidade e a fantasia, explorando como o medo infantil se manifesta em uma narrativa simbólica. Essa transição entre os dois universos, hora ocorre de forma sutil, como na cena 6 do filme (cena 4 do roteiro) quando Luiz Miguel decide sair do quarto mas se imagina sendo capturado pelo Monstro do Pântano, hora de forma abrupta, com cortes secos de imagem e trilha sonora, além de mudanças gritantes, mas propositais, na *misè-en-scene*. A intenção foi criar uma atmosfera imersiva em que o monstro pudesse representar tanto um perigo real quanto uma construção psicológica.

Inspirei-me em obras como *Onde Vivem os Monstros*, destacando o amadurecimento de Luiz Miguel ao enfrentar seus temores. O Monstro do Pântano alinha-se à função simbólica dos monstros em narrativas infantis, conforme discutido por Bettelheim:

Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança. [...] estórias de fadas representam, sob forma imaginativa, aquilo em que consiste o processo sadio de desenvolvimento humano, e como os contos tornam tal desenvolvimento atraente para o engajamento da criança nele. Este processo de crescimento começa com a resistência contra os pais e o medo de crescer, e termina quando o jovem encontrou verdadeiramente a si mesmo, conseguiu independência psicológica e maturidade moral, e não mais encara o outro sexo como ameaçador ou demoníaco, mas é capaz de relacionar-se positivamente com ele. (Bettelheim, 1976, p. 12)

A estrutura narrativa do curta-metragem apresenta um mundo imaginário como extensão das emoções do protagonista. No curta, a transição ocorre utilizando elementos visuais e sonoros para indicar quando Luiz Miguel está adentrando a dimensão simbólica de

seu medo. O roteiro equilibra esses momentos para não apenas criar tensão, mas também enfatizar o amadurecimento do protagonista.

Minha intenção sempre foi criar uma experiência imersiva que respeitasse a perspectiva infantil sobre o medo. Ao invés de tratar o terror apenas como uma ferramenta para sustos, busquei explorá-lo como um elemento de crescimento e transformação. Desenvolvi um roteiro que equilibra tensão e acolhimento, permitindo que Luiz Miguel descubra sua própria coragem dentro do universo fantástico que habita sua mente.

Na direção, priorizei uma abordagem sensorial para a transição entre realidade e imaginação, utilizando a *mise-en-scène* e o desenho de som para guiar o espectador sem a necessidade de explicações expositivas. Como defende Noël Carroll (1999), o horror no cinema tem um impacto maior quando está ancorado em emoções humanas reconhecíveis, e foi essa conexão que busquei estabelecer.

O fato de as respostas emocionais do público serem em certa medida moldadas pelos personagens das histórias de horror fornece-nos uma útil vantagem metodológica para a análise da emoção do horror artístico. Ele sugere uma maneira de formular um quadro objetivo, por oposição a introspectivo, da emoção do horror artístico. Ou seja, em vez de caracterizar o horror artístico apenas com base em nossas respostas subjetivas, podemos fundamentar nossas conjecturas em observações sobre a maneira como os personagens respondem aos monstros nas obras de horror. (Carroll, 1999, p. 34)

Busquei criar uma linguagem visual que refletisse a subjetividade do protagonista, tornando o medo algo palpável e ao mesmo tempo fluido, como em um sonho. A iluminação e a paleta de cores variam conforme Luiz Miguel transita entre o mundo real e o imaginário, reforçando a imersão sensorial do espectador. Além disso, trabalhei a movimentação da câmera de forma a enfatizar a vulnerabilidade do protagonista nos momentos de maior tensão e sua força crescente conforme enfrenta o monstro. Essa abordagem se alinha à ideia de que o horror funciona melhor quando o espectador compartilha a perspectiva do personagem. Assim, cada decisão de *mise-en-scène* foi pensada para transformar o medo em experiência e, acima de tudo, para permitir que a jornada de Luiz Miguel fosse sentida de maneira visceral e autêntica.

3.2.4. Dirigir um Filme com Crianças e um Filme para Crianças

O gênero terror busca provocar medo no público ao explorar o desconhecido, ameaças sobrenaturais ou não, e as possíveis consequências dessas ameaças (Tamborini e Weaver,

1996). Ele se fundamenta nos medos humanos mais profundos, que podem estar ligados a tabus ou a preocupações culturais e históricas. A figura do monstro, com sua natureza imprevisível, é central nesse gênero, pois desperta temor pela ameaça de seu controle, geralmente associado ao mal. Assim, o terror se distingue por ser um dos poucos gêneros definidos pelo efeito que busca causar no espectador (Grant, 2013).

Quando aplicado ao cinema infantil, o terror precisa ser adaptado para um público em formação, o que altera sua intenção emocional e narrativa (Dorr, 1986). Tenho a percepção que histórias assustadoras para crianças tendem a ser mais fantasmagóricas do que horríveis, utilizando humor ou atenuando momentos mais intensos. Como resultado, elementos clássicos do terror, como a violência extrema, são suavizados, levando muitas pessoas a questionarem a legitimidade do subgênero.

Apesar das restrições, filmes de terror voltados para crianças sempre foram populares, resultando em regulamentações que buscam protegê-las do conteúdo mais transgressor do gênero adulto. Isso levou ao desenvolvimento de narrativas que exploram o terror sob uma perspectiva infantil e juvenil, consolidando o subgênero ao longo do tempo. Além disso, o cinema infantil possui convenções próprias, abordando temas como amizade, família e crescimento.

O cinema infantil moderno, no entanto, tem se aproximado cada vez mais do cinema familiar, que precisa atrair tanto crianças quanto adultos. Isso torna as narrativas mais complexas, muitas vezes protagonizadas por adultos e com temas que vão além da infância. O cinema familiar também utiliza recursos como intertextualidade e duplo sentido para entreter diferentes faixas etárias, diferenciando-se das histórias feitas exclusivamente para crianças.

Dessa forma, os filmes de terror infantis podem ser definidos como aqueles destinados a espectadores menores de doze anos, com protagonistas infantis e tramas que exploram medos relacionados ao amadurecimento. Monstros como fantasmas, bruxas e cientistas loucos representam esses temores, inseridos em histórias de aventura e fantasia que despertam tensão sem traumatizar o público. Assim, essas narrativas permitem que as crianças enfrentem seus medos de maneira lúdica, equilibrando o assustador e o inquietante.

Dirigir um filme de terror com crianças e dirigir um filme de terror para crianças são dois desafios distintos, mas que se entrelaçam nesse projeto. O primeiro desafio envolve a forma como as crianças atores lidam com as cenas de medo e tensão durante as filmagens, enquanto o segundo trata da maneira como o filme é construído para ser apropriado ao

público infantil. Cada um desses aspectos exige uma abordagem cuidadosa por parte do diretor, tanto na condução das performances quanto na construção da atmosfera do filme.

Quando se trabalha com crianças no set de um filme de terror, é essencial garantir um ambiente seguro e compreensível para os atores mirins. Diferente de adultos, que podem facilmente separar a ficção da realidade, crianças precisam de um direcionamento especial para que não se sintam assustadas ou sobrecarregadas emocionalmente com as cenas. Técnicas como a explicação detalhada do funcionamento dos efeitos práticos, o uso de linguagem lúdica para descrever as cenas e a introdução gradual aos elementos mais intensos da narrativa são fundamentais para preservar o bem-estar dos pequenos atores e permitir que se entreguem às performances sem traumas. Por outro lado, ao dirigir um filme de terror para crianças, a preocupação recai sobre os limites do que pode ser mostrado sem ultrapassar a linha entre o medo saudável e o terror excessivo.

Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor se encaixa nas duas categorias, pois envolve crianças tanto no elenco quanto no público-alvo. Outro ponto crucial ao dirigir um filme de terror para crianças é a construção da tensão sem recorrer a elementos que possam ser excessivamente perturbadores. No curta, os sons, sombras e enquadramentos são usados para sugerir a presença do monstro, permitindo que a imaginação das crianças preencha o espaço do desconhecido. Essa técnica é fundamental para manter a experiência envolvente sem recorrer a choques desnecessários, o que se alinha com a abordagem do terror psicológico que Carroll descreve em sua obra.

No fim das contas, o maior desafio de um filme como este é garantir que tanto os atores mirins quanto o público infantil saiam da experiência transformados, mas não traumatizados. Um bom filme de terror para crianças deve apresentar o medo como algo que pode ser enfrentado e compreendido, enquanto um bom filme de terror com crianças precisa permitir que seus atores explorem essas emoções de maneira segura e guiada. *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* procura alcançar esse equilíbrio, oferecendo uma narrativa que desafia seus personagens e espectadores sem perder de vista a sensibilidade e a empatia necessárias para contar uma história verdadeiramente impactante.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluir um ciclo é como fechar um livro que passamos meses, talvez anos, lendo. Algumas páginas foram devoradas com entusiasmo, outras arrastadas com dificuldade, e há sempre aqueles trechos que relutamos em encarar. Mas, em algum momento, chega a última linha, e precisamos aceitar que a história chegou ao fim. Este trabalho, assim como o curta, não é só um projeto acadêmico; é um rito de passagem, um confronto direto com o medo do fracasso, da insuficiência, da imperfeição. E agora, com cada página escrita, percebo que estou mais perto do fim do que do começo.

Vencer um monstro não significa eliminá-lo completamente. Luiz Miguel aprende isso ao longo da sua jornada, e eu aprendi ao longo da minha. O medo nunca desaparece por completo, ele apenas muda de forma. Às vezes, ele sussurra que não sou bom o suficiente, que há sempre algo que poderia ter sido feito melhor. Outras vezes, ele se esconde atrás do perfeccionismo, tentando me convencer de que nada está realmente pronto. Mas há um momento em que é preciso dar um passo atrás, respirar fundo e reconhecer que, mesmo com todas as imperfeições, o trabalho existe. E isso já é uma vitória. Talvez a maior lição deste processo tenha sido entender que enfrentar monstros não é sobre ter coragem absoluta, mas sobre seguir em frente apesar do medo. É sobre escrever mesmo quando a página em branco parece um abismo, sobre filmar mesmo quando a cena não sai exatamente como planejado. É aceitar que, no cinema e na vida, nem sempre controlamos tudo, mas seguimos adiante, ajustamos, refazemos e, acima de tudo, concluímos. Porque um ciclo precisa ser fechado para que outro possa começar. E agora, enquanto olho para tudo o que construí, percebo que o monstro que tanto temi nunca foi um inimigo. Ele era apenas um reflexo daquilo que eu precisava enfrentar para seguir em frente.

O curta-metragem *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* explora a interseção entre imaginação e terror no cinema infantil, representando o medo de maneira simbólica e construtiva. A narrativa transforma a experiência do medo em um caminho de amadurecimento para o protagonista e, por extensão, para o público infantil.

Durante a direção do curta, busquei equilibrar realidade e fantasia, permitindo uma transição suave entre esses mundos. A imersão na subjetividade do protagonista foi essencial na construção narrativa, refletindo sua jornada emocional na estética e no ritmo do filme. O monstro na história simboliza o medo infantil, funcionando tanto como um símbolo psicológico quanto como um desafio concreto a ser superado. A maneira como Luiz Miguel

enfrenta essa entidade reflete sua transição de vulnerabilidade para afirmação pessoal. A estrutura do curta foi concebida para que a progressão narrativa gerasse tensão e suspense, além de promover identificação e reflexão no público.

Este trabalho demonstra que o cinema infantil não precisa evitar o medo, mas pode utilizá-lo como meio de construção simbólica e aprendizado. Histórias que abordam os medos infantis de forma sensível oferecem às crianças um espaço seguro para elaborar suas emoções. Assim, o curta se insere em uma tradição cinematográfica que valoriza o imaginário infantil e reconhece a importância do medo como parte do crescimento.

A pesquisa e a realização do curta-metragem reafirmam o papel do cinema como instrumento poderoso na formação emocional das crianças. A experiência audiovisual pode provocar sensações profundas, permitindo que o espectador projete seus próprios sentimentos na tela. *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor* reflete o compromisso de criar um filme cativante, sensível e significativo para seu público. Cada escolha narrativa foi pensada para reforçar a jornada emocional do protagonista, garantindo que o espectador se conectasse com sua trajetória. Foi essencial construir uma estrutura que conduzisse Luiz Miguel por uma progressão clara, permitindo que seu medo se transformasse ao longo da narrativa.

Assim, ao concluir este projeto, percebo que cada cena filmada, cada linha escrita e cada desafio superado foram mais do que simples etapas de um processo criativo – foram partes de uma jornada de autoconhecimento e amadurecimento. Luiz Miguel enfrentou seu monstro, e eu enfrentei os meus. O medo, que antes parecia um obstáculo intransponível, revelou-se um mestre silencioso, ensinando que a verdadeira coragem não está na ausência do temor, mas na decisão de seguir em frente apesar dele. E agora, ao fechar este ciclo, levo comigo não apenas a satisfação de um trabalho concluído, mas a certeza de que novos desafios e histórias sempre nos esperam, prontos para serem vividos, contados e, um dia, concluídos.

REFERÊNCIAS

Artigos

DORR, Aimée. Television and children: A special medium for a special audience. (No Title), 1986.

GRANT, Barry Keith. Screams on screens: Paradigms of horror. *Loading...*, v. 4, n. 6, 2010.
MAYO, M. F. In: WOODS, Paul A. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. Texto editores: São Paulo, 2011.

SOARES, Elizangela Aparecida. Monstros nas fronteiras da cultura: das alteridades impensáveis. *Reflexão*, v. 46, p. 1-12, 2021.

TAMBORINI, Ron; WEAVER, James B. Frightening entertainment: A historical perspective of fictional horror. In: *Horror Films*. Routledge, 2013.

Filmes e Séries

A HISTÓRIA SEM FIM. Direção: Wolfgang Petersen. Produção: Bernd Eichinger, Dieter Giessler. Alemanha Ocidental: Warner Bros, 1984. 1 DVD.

A NOIVA CADÁVER. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton, Allison Abbate. Estados Unidos: Warner Bros, 2005. 1 DVD.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1937. 1 DVD.

CAÇADORES DE TROLLS. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Marc Guggenheim, Dan Hageman, Kevin Hageman. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2016-2018. Netflix.

CORALINE E O MUNDO SECRETO. Direção: Henry Selick. Produção: Claire Jennings, Bill Mechanic, Mary Sandell. Estados Unidos: Focus Features, 2009. 1 DVD.

DUNKIRK. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan. Reino Unido/Estados Unidos: Warner Bros., 2017. 1 DVD.

EVIL DEAD. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert Tapert. Estados Unidos: Renaissance Pictures, 1981. 1 DVD.

FRANKENWEENIE. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton, Allison Abbate. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2012. 1 DVD.

JACKIE BROWN. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Estados Unidos: Miramax Films, 1997. 1 DVD.

JAMES E O PÊSSEGO GIGANTE. Direção: Henry Selick. Produção: Tim Burton, Denise Di Novi. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1996. 1 DVD.

O CRISTAL ENCANTADO. Direção: Jim Henson, Frank Oz. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Universal Pictures, 1982. 1 DVD.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK. Direção: Henry Selick. Produção: Tim Burton, Denise Di Novi. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 1993. 1 DVD.

O LABIRINTO DO FAUNO. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón, Bertha Navarro. Espanha: Warner Bros, 2006. 1 DVD.

O MONSTRO DA LAGOA NEGRA. Direção: Jack Arnold. Produção: William Alland. Estados Unidos: Universal Pictures, 1954. 1 DVD.

ONDE VIVEM OS MONSTROS. Direção: Spike Jonze. Produção: Tom Hanks, Gary Goetzman. Estados Unidos: Warner Bros, 2009. 1 DVD.

PARANORMAN. Direção: Sam Fell, Chris Butler. Produção: Travis Knight, Arianne Sutner. Estados Unidos: Focus Features, 2012. 1 DVD.

PEQUENA MAMÃE. Direção: Céline Sciamma. Produção: Bénédicte Couvreur. França: Pyramide Distribution, 2021. 1 DVD.

POLTERGEIST. Direção: Tobe Hooper. Produção: Steven Spielberg, Frank Marshall. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1982. 1 DVD.

PULP FICTION: TEMPO DE VIOLÊNCIA. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Estados Unidos: Miramax Films, 1994. 1 DVD.

SCOOBY-DOO. Direção: Joe Ruby, Ken Spears. Produção: Hanna-Barbera Productions. Estados Unidos: Hanna-Barbera Productions, 1969-presente. 1 DVD.

SESSÃO DA TARDE. Formato: programa de variedades. Gênero: sessão de filmes. Narrado por: Mabel Cezar (chamadas). Brasil: TV Globo, 1974-presente.

STAR WARS: UMA NOVA ESPERANÇA. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Lucasfilm, 1977. 1 DVD.

THRILLER. Direção: John Landis. Produção: Quincy Jones, Michael Jackson. Estados Unidos: Epic Records, 1982. YouTube.

TRON. Direção: Steven Lisberger. Produção: Donald Kushner. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1982. 1 DVD.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção: Richard D. Zanuck, David Brown. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975. 1 DVD.

UM CORPO QUE CAI. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1958. 1 DVD.

UP: ALTAS AVENTURAS. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2009. 1 DVD.

VINCENT. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton. Estados Unidos: The Walt Disney Company, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures, 1982. YouTube.

Livros

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. Rio de Janeiro: José Olympio, 1958.

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Tradução de Arlene Caetano — 45ª ed. — Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2024.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Tradução de BR75. São Paulo: Ciranda Cultural, 2018.

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus Editora, 1999.

LOVECRAFT, H. P. *O Chamado de Cthulhu*. Tradução de Ramon Mapa. — Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *O Pequeno Príncipe*. Tradução de Bruno Anselmi Matangrano. 1ª ed. São Paulo: Pé da letra, 2016.

SEUSS, Dr. *Como o Grinch Roubou o Natal*. Tradução de Bruna Beber. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2017.

SEUSS, Dr. *O Lorax*. Tradução de Bruna Beber. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2017.

SNICKET, Lemony. *Desventuras em Série - Livro Primeiro: Mau Começo*. Tradução de Carlos Sussekind. Cidade: São Paulo: Companhia das Letras. 2001.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Tradução de J. O. Aguiar Abreu e V. Nobre. 1975.

WRIGHTSON, Bernie. *Monstro do Pântano*. Edição especial. Estados Unidos: DC Comics, 1972.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Textos em Sites

DENCK, Diego. 7 provas de que “A História Sem Fim” é um terror psicológico cabuloso. MegaCurioso, 5 abr. 2019. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/cinema/102522-7-provas-de-que-a-historia-sem-fim-e-um-terror-psicologico-cabuloso.htm>. Acesso em: 27 abr. 2025.

INFANTIL. Em: MICHAELIS Moderno Dicionário Língua Portuguesa. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=infantil>. Acesso em: 20 fev. 2025.

NICÁCIO, Rafael. O Cristal Encantado: a obra-prima de Jim Henson que revolucionou a fantasia nos cinemas. Portal N10, 29 dez. 2024. Disponível em: <https://entretenimento.portaln10.com.br/o-cristal-encantado-a-obra-prima-de-jim-henson-que-revolucionou-a-fantasia-nos-cinemas>. Acesso em: 1 mar. 2025.

SERPA, Miguel. Branca de Neve e os Sete Anões (1937). Medium, 1 abr. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@migdomserpa/branca-de-neve-e-os-sete-an%C3%B5es-1937-e9fe401b44c0>. Acesso em: 28 fev. 2025.

VILLAÇA, Pablo. A Noiva-Cadáver. Cinema em Cena, 20 out. 2005. Disponível em: <https://cinemaemcena.com.br/critica/filme/6695/a-noiva-cadaver>. Acesso em: 5 jan. 2025.

APÊNDICE A – ROTEIRO

LUIZ MIGUEL CONTRA O
MONSTRO DO
PÂNTANO
EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR

"Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor"

Escrito por

Thiago Henrique Ferreira

Baseado em uma história quase real sobre a infância.

Telefone: (91) 98859-0562
E-mail: hferreira.thiago@gmail.com

1. EXT. FLORESTA - FILME

Uma densa floresta se estende para todos os lados. O chão está coberto de folhas e musgo.

O EXPLORADOR (30) anda pela floresta, cortando a vegetação com seu facão.

Ele para quando avista um lago. O Explorador se aproxima com cuidado e olha fixamente para o lago.

As águas do lago se mexem. O Explorador arregala os olhos com terror, ainda encarando o lago. Mesmo com medo, ele se inclina para frente com curiosidade.

Bolhas começam a sair das águas, fazendo o homem dar um passo para trás.

Seus olhos arregalam novamente. Algo sai da água, olhando de cima para o Explorador, com uma visão distorcida.

O Explorador aponta seu facão.

2. INT. SALA - NOITE

Uma criança é vista de costas, sentada no sofá, assistindo um filme antigo na televisão. LUIZ MIGUEL (8) olha fixamente para a televisão.

A sala está escura, com a luz da televisão iluminando o rosto do menino e todo o ambiente. O menino veste um pijama e está abraçado com um travesseiro, sentado no sofá ao lado de uma vasilha com pipoca.

Uma vasilha de pipoca menor está na frente de DOUTOR SAPONILDO, um sapo de pelúcia vestido com um jaleco pequeno.

Uma coberta vermelha cobre Luiz Miguel e Doutor Saponildo.

O filme que está passando na televisão é antigo, em preto e branco e mostra o Explorador fugindo, aterrorizado, pela floresta.

O PAI (38) aparece no fundo da sala, com uma roupa social e uma maleta. A televisão é desligada pelo ele. O menino, cobrindo os olhos com o travesseiro que abraçava, vira rápido para o pai.

LUIZ MIGUEL

Não, não. Liga de novo, papai. Tá no final

PAI (O.S.)
Nada disso, já tá tarde. E você nem
deveria tá vendo esse filme.

LUIZ MIGUEL
Por favor, por favor, por favor.

PAI (O.S.)
Bora dormir logo, vai pro quarto.

Luiz Miguel, com o rosto emburrado, pega Doutor Saponildo, seu travesseiro e sua coberta e se levanta do sofá.

O menino se despede do Pai, que dá um beijo em sua testa.

PAI (CONT'D)
Boa noite, Luiz.

LUIZ MIGUEL
Boa noite...

3. INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL - NOITE

Olhos brilhantes e amarelados se abrem em baixo da cama de Luiz Miguel.

TÍTULO SOBRE A TELA: Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano
- Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor.

4. INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL - NOITE

O quarto é grande e tem as paredes pintadas de azul claro. Uma delas está com alguns pôsteres de super-heróis colados.

No teto tem um pêndulo com dinossauros de pelúcia, rodopiando em cima da cama de madeira, a qual está encostada na parede, em um dos cantos do quarto.

Há uma janela, coberta por uma cortina, ao lado da cama.

Do outro lado da janela, está uma bancada de estudos, com alguns livros abertos e cadernos escolares preenchidos com uma caligrafia feia e com mais desenhos do que anotações.

O chão está repleto de brinquedos: soldadinhos de plástico, dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos.

As luzes do quarto estão apagadas. A única fonte de luz vem de um abajur na mesa de cabeceira, ao lado da cama do menino.

Luiz Miguel está dormindo em sua cama, abraçado com Doutor Saponildo, e enrolado por uma coberta. O menino balbucia enquanto dorme.

Luiz Miguel abre e arregala os olhos repentinamente. Ele levanta a cabeça e olha fixamente para a porta do seu quarto.

LUIZ MIGUEL

Mamãe!

(pausa)

Mamãe! Eu acordei antes!

Luiz Miguel levanta e senta na borda de seu colchão com Doutor Saponildo em seu colo, balançando as pernas enquanto olha a porta de seu quarto.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Mamãe, dessa vez eu acordei antes!

(pausa)

Mamãe?

O menino estica sua perna, lentamente, para que seu dedo do pé toque o chão. Ele olha atento para baixo. Assim que seu dedo toca o chão, Luiz Miguel sobe, rapidamente, sua perna.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Mamãe? Papai? Estão me ouvindo?

(pausa)

Eu acordei antes! Tô apertado, mas eu não posso sair.

(sussurrando)

Eu acho que ele tá me ouvindo.

Do lado de fora, o vento faz BARULHO, fazendo o menino se assustar. Luiz Miguel recolhe as pernas e se esconde debaixo de sua coberta, cobrindo-se totalmente.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Mamãe! Ele também acordou!

Em baixo da cama de Luiz Miguel está vazio e escuro.

O menino levanta e fica em pé sobre a cama, com Doutor Saponildo em suas mãos. Ele ergue o sapo de pelúcia até sua cabeça.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

(sussurrando)

Acho que eu vou ter que ir só. Você vai comigo, Doutor Saponildo?

Luiz Miguel mexe a cabeça de Doutor Saponildo, fazendo com que concorde.

DOUTOR SAPONILDO
 (Luiz Miguel falando)
 Eu vou com você, sim, Luiz Miguel.

LUIZ MIGUEL
 Eu consigo.

DOUTOR SAPONILDO
 (Luiz Miguel falando)
 Você consegue.

Luiz Miguel pula da cama e corre até a porta gritando ferozmente, levando Doutor Saponildo, desviando de seus brinquedos jogados pelo chão.

No meio do caminho ele cai. Quando olha para trás, enxerga uma mão verde e gosmenta coberta por trepadeiras e folhas agarrando seu pé, puxando-o para baixo da cama, de onde saiu.

LUIZ MIGUEL
 (gritando)
 Mamãe! Papai! Ele me pegou! O Monstro me pegou!

Um rastro de gosma verde marca o chão, fazendo um caminho até debaixo da cama.

Luiz Miguel está na cama, olhando para a porta.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)
 Eu não consigo.

Luiz Miguel cruza as pernas, e começa a se sacudir, prendendo a urina.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)
 (grito prolongado)
 Mamãe! Papai!

5. INT. QUARTO DOS PAIS - NOITE

Os pais de Luiz Miguel, dormem em sua cama.

LUIZ MIGUEL (O.S.)
 (grito prolongado)
 Mamãe! Papai!

6. INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL - NOITE

O menino senta na cama novamente e olha para sua parede cheia de pôsteres de super-heróis colados.

Luiz Miguel, se coloca de pé na cama novamente, olha para seu pôster do Super-Homem e, com um sorriso confiante, amarra sua coberta em volta do pescoço, usando como capa e acena com a cabeça para o pôster.

Em baixo da cama de Luiz Miguel continua vazio e escuro, mas um GRUNHIDO monstruoso quebra o silêncio e um pouco de gosma verde escorre pelo chão.

Luiz Miguel olha para seu pôster do Super-Homem e desvia o olhar, triste, bufando.

O menino deita novamente em sua cama e começa a falar sozinho, olhando para Doutor Saponildo.

LUIZ MIGUEL

Mamãe e papai sempre me dizem:

(imitando o Pai)

"Tá muito grandinho pra molhar a cama, Luiz".

(imitando a Mãe)

"Quando quiser fazer xixi, chama que a mamãe vem".

(voz normal)

Ai quando eu consigo acordar, eles não vêm me buscar. Agora me diz, Doutor Saponildo, como eu vou fazer xixi com o Monstro do Pântano embaixo da minha cama?

Luiz Miguel olha para Doutor Saponildo.

DOUTOR SAPONILDO

(Luiz Miguel fazendo a voz)

Ah, Luiz Miguel, você precisa ser mais corajoso.

LUIZ MIGUEL

E acha que eu não sei? Mas se ele me pegar, como meus pais vão me achar no pântano? E eu já tô apertado, Doutor Saponildo.

Luiz Miguel se levanta e se senta na cama, olhando o quarto. Ele joga o travesseiro no chão e rapidamente se esconde dentro da coberta com Doutor Saponildo. Ele e o sapo de pelúcia espiam por uma fresta.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Tudo normal. Confere, Doutor?

DOUTOR SAPONILDO
(Luiz Miguel falando)
Confere.

O menino sai da cobertura, coloca o sapo de pelúcia por baixo dos braços e sobe na cabeceira da cama, se segurando na cortina. Ele começa a se equilibrar no peitoral da janela, rumo a sua bancada de estudos.

Em cima da bancada, Luiz Miguel olha para sua cama, vendo se algo sai debaixo dela, mas nada acontece.

Luiz Miguel vira de costas e a luz de seu abajur pisca. Ele volta a olhar e a luz estabiliza.

Ele se prepara e pula de sua bancada de estudos até o chão.

Um GRUNHIDO sai debaixo da cama e a luz do abajur pisca, freneticamente.

Luiz Miguel corre pelo quarto em direção a sua porta, desviando de seus brinquedos espalhados pelo chão.

Ao chegar na porta, ele se estica para pressionar o interruptor e ligar a luz do quarto.

Luiz Miguel, já com a mão na maçaneta para abrir a porta, olha para trás e vê gosma verde se espalhando pelo chão do quarto enquanto a mão do MONSTRO DO PANTÂNO sai por baixo da sua cama.

O menino olha, desesperado, tentando abrir a maçaneta de seu quarto.

Ele abre a porta e sai do quarto, fechando a porta atrás de si, quase imediatamente. Ele se encosta na porta e senta no chão, respirando fundo.

7. INT. CORREDOR - NOITE

Luiz Miguel, em frente a porta de seu quarto, olha para um corredor grande e escuro. Alguns metros para direita, está a porta do quarto de seus pais e, para a esquerda, a porta do banheiro.

A porta de Luiz Miguel é decorada com vários adesivos de robôs, super-heróis, dinossauros e carros.

Nas paredes do corredor, há molduras com fotografias que mostram o Pai, a Mãe e Luiz Miguel. Ao longo do corredor também encontra-se uma pequena mesa, com um vaso de flores.

LUIZ MIGUEL
 Por que as luzes têm que ficar
 apagadas?

Luiz Miguel se encosta na porta, olhando para a porta do quarto dos pais e para a porta do banheiro.

DOUTOR SAPONILDO
 (Luiz Miguel falando)
 Vai chamar eles?

LUIZ MIGUEL
 Não. Eu já vim até aqui.

Luiz Miguel se levanta e começa a andar pelo corredor. Uma PANCADA em sua porta o assusta. O menino olha para trás e vê a gosma verde saindo por baixo da sua porta.

Um GRUNHIDO pode ser ouvido novamente. O menino pula para trás, segurando a região púbica, e corre pelo corredor em direção à porta do banheiro.

O BARULHO DE PORTA ABRINDO o faz olhar para trás e esbarrar na mesa com o vaso, o qual cai no chão e quebra.

8. INT. QUARTO DOS PAIS - NOITE.

Os pais de Luiz Miguel, ainda dormem em sua cama. Com o barulho do VASO QUEBRANDO, os pais acordam, ainda sonolentos.

PAI
 Luiz?

9. INT. CORREDOR - NOITE

Luiz Miguel olha para o vaso quebrado no chão e olha para trás, vendo que sua porta está aberta, com gosma verde espalhada por todo o corredor.

LUIZ MIGUEL
 Não, não, não, não.

Luiz Miguel volta a correr, ouvindo GRUNHIDOS e PASSOS PESADOS atrás dele.

Quando chega em frente a porta, vê que está encostada.

O menino empurra a porta, revelando o banheiro com a luz apagada. Ele entra rapidamente e fecha a porta, vendo um vislumbre de uma silhueta grande e monstruosa, com os olhos brilhantes.

10. INT. BANHEIRO - NOITE

Luiz Miguel, em cima de um banquinho, acende a luz do banheiro.

LUIZ MIGUEL
Eu consegui.

DOUTOR SAPONILDO
(Luiz Miguel falando)
Você conseguiu.

LUIZ MIGUEL
(Comemorando)
Eu consegui!

Luiz Miguel abraça Doutor Saponildo, descendo do banco e dando saltinhos de alegria.

O menino deixa o sapo de pelúcia na pia, se abaixa, pega o banquinho e vai em direção ao vaso sanitário.

Ele posiciona o banquinho em frente ao vaso, sobe e baixa a calça do pijama.

Seu rosto está com uma expressão de vitória. Ele desce do banquinho, baixa a tampa e puxa a descarga.

Luiz Miguel pega o banquinho, arrasta até a frente da pia, sobe, lava as mãos e enxuga em uma toalha. Ele pega Doutor Saponildo e desce do banco.

Quando vai abrir a maçaneta, ouve o GRUNHIDO do Monstro do Pântano do lado de fora e a gosma verde começando a entrar por debaixo da porta.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)
(sussurrando)
E agora, Doutor Saponildo?

Luiz Miguel vira a chave na porta, trancando, e rapidamente vai até o box do banheiro, fechando a porta de vidro.

O Monstro do Pântano tenta abrir a porta com PANCADA do outro lado.

11. INT. CORREDOR - NOITE

A MÃE (26) BATE A PORTA suavemente, enquanto o Pai junta os cacos do vaso do chão.

MÃE

Luiz, filho, abre a porta, mamãe tá aqui.

A Mãe olha para o Pai, que terminou de juntar os cacos.

MÃE (CONT'D)

Será que ele se cortou?

PAI

Ele teria ido lá com a gente.

LUIZ MIGUEL (O.S.)

Vai embora, Monstro do Pântano!

Pai e Mãe se olham, confusos.

PAI

Monstro do Pântano?

MÃE

Monstro do Pântano?

MÃE (CONT'D)

Filho, é a mamãe.

PAI

É o que dá ele ficar vendo esses filmes.

MÃE

Filho, abre a porta pra mamãe.

PAI

(levemente irritado)

Luiz Miguel, pode abrir isso, agora!

12. INT. BANHEIRO - NOITE

Luiz Miguel está dentro do box, olhando para a porta do banheiro.

LUIZ MIGUEL

E agora? Como eu saio daqui?

Luiz Miguel olha para o basculante do banheiro e olha para seu banquinho.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Muito alto.

DOUTOR SAPONILDO

(Luiz Miguel falando)

Você já veio até aqui, vai deixar ele te pegar na volta?

LUIZ MIGUEL

Não.

O menino se levanta e ajusta sua capa feita com sua coberta.

LUIZ MIGUEL (CONT'D)

Não vou.

Luiz Miguel pega seu banquinho e carrega como um escudo. Ele também pega um desentupidor de vaso e carrega como uma espada.

Por fim, coloca o Doutor Saponildo dentro da camisa.

Ele se prepara e vai até a porta, destrancando.

13. INT. CORREDOR - NOITE

Luiz Miguel sai do banheiro, gritando, erguendo o desentupidor de vaso e se protegendo com o banquinho. O menino corre na direção dos pais, tentando atacá-los.

LUIZ MIGUEL

(Gritando)

Eu não tenho medo de você, Monstro do Pântano!

Rapidamente, o Pai ergue Luiz Miguel no colo.

PAI

Filho, que foi?

MÃE

Tá tudo bem?

Luiz Miguel olha em volta e não vê o Monstro em nenhum lugar.

LUIZ MIGUEL

Eu consegui! Eu venci o Monstro do Pântano!

O Pai e a Mãe se olham enquanto o menino comemora do colo.

A gosma verde que estava no corredor começa a voltar para o quarto.

14. INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL - NOITE

A gosma verde, antes espalhada pelo chão do quarto, volta para debaixo da cama de Luiz Miguel.

15. INT. COZINHA - NOITE

Sentados à mesa, os pais ouvem Luiz Miguel contar a história.

LUIZ MIGUEL

Eu sabia que ele tinha acordado quando eu chamei vocês, então eu tive que ser rápido. Ele queria me levar pro pântano por baixo da cama. E eu consegui fazer xixi sozinho.

MÃE

Estamos orgulhosos de você, filho.

O Pai olha para o relógio, vendo que ainda são três horas da madrugada.

PAI

A gente tá feliz que você foi sozinho filho, mas agora, vamos voltar a dormir?

LUIZ MIGUEL

Tá bom.

MÃE

Se estiver com medo, pode ir dormir lá no quarto com a gente.

16. INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL - NOITE

Luiz Miguel entra no quarto, olhando para os olhos amarelos e brilhantes debaixo de sua cama.

LUIZ MIGUEL (O.S.)

Não, não. Eu não tenho mais medo dele.

Os olhos amarelos e brilhantes se fecham.

O menino deita em sua cama, abraçando Doutor Saponildo e fecha seus olhos, adormecendo.

Onde estava o pôster do Super-Homem, agora está um pôster de Luiz Miguel, com sua capa feita de coberta, seu escudo de banquinho e sua espada de desentupidor.

Em baixo da cama de Luiz Miguel não há mais nada.

FIM.

APÊNDICE B - VISÃO DE DIREÇÃO

Visão de Direção

LUIZ MIGUEL CONTRA O
MONSTRO DO
PÂNTEÃO

EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR

Thiago Henrique Ferreira

Sinopse

De madrugada, Luiz Miguel acorda e, quando seus pais não aparecem após ele chamar, o menino percebe que tem a difícil missão de ir ao banheiro sozinho sem ser notado pelo terrível Monstro do Pântano que vive embaixo de sua cama.



Sobre o Projeto

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor é um projeto de curta-metragem (idealizado com aproximadamente 15 minutos de duração), dos gêneros de fantasia, horror e terror, protagonizado inteiramente por uma criança, se propondo a ser uma obra leve sobre enfrentar seus medos.

O curta terá uma atmosfera fantástica que procura exaltar a sensibilidade e a espontaneidade das crianças desde o início, construindo um filme leve e divertido, mesmo que em alguns momentos o terror se torne o elemento principal que move a narrativa.



Referências para a Direção

Henry Selick, Tim Burton e Guillermo del Toro são referências fundamentais para a direção do seu curta-metragem porque cada um explora a interseção entre fantasia e terror de maneiras que dialogam diretamente com sua abordagem. Selick e Burton criam mundos oníricos e sombrios, equilibrando o mórbido com humor e ironia, tornando o terror acessível ao público infantil. Já Del Toro combina contos de fadas com monstruosidades viscerais, usando o fantástico para explorar medos profundos e questões do mundo real. Esses elementos refletem a estética e a atmosfera que você busca construir, onde o terror e a imaginação se encontram para criar uma experiência sensível e envolvente.



Referências Audiovisuais

O Labirinto do Fauno inspira a imersão no imaginário da criança, dissolvendo os limites entre realidade e sonho. *O Babadook* fornece a ideia do monstro como manifestação dos medos internos do protagonista, enquanto *Onde Vivem os Monstros* trata o amadurecimento emocional da infância.

A fotografia se baseia em *Pequena Mamãe*, utilizando enquadramentos que colocam o espectador na perspectiva infantil, tornando os cenários maiores e mais imersivos. O curta também carrega referências diretas a *Coraline e o Mundo Secreto*, *O Estranho Mundo de Jack*, *James e o Pêssego Gigante* e *Frankenweenie*, equilibrando terror e fantasia com um toque lúdico.



Personagens - *Luiz Miguel*



Onde Vivem os Monstros (2009)



O Babadook (2014)



Love, Death & Robots: Pela Casa (2021)

Personagens - *Pai e Mãe*



Curtindo a Vida Adoidado (1986)



Onde Vivem os Monstros (2009)

Personagens - *O Explorador*



*Indiana Jones: Os
Caçadores da Arca
Perdida (1986)*



*Up: Altas
Aventuras (2009)*

Personagens - *O Monstro do Pântano*



*O Monstro da
Lagoa Negra (1954)*



*Monstro do Pântano
por Alan Moore
(de 1983 a 1987)*



*O Labirinto do
Fauno (2006)*

Direção

O curta terá uma atmosfera fantástica que procura exaltar a sensibilidade e a espontaneidade das crianças desde o início, construindo um filme leve, mesmo que em alguns momentos o terror se torne o elemento principal que move a narrativa.

A relação do espectador com Luiz Miguel, primeiramente será de observador, na primeira cena enquanto ele assiste um filme na televisão.

Ao decorrer do curta, o espectador deixa de ser um mero observador e passa a acompanhar o protagonista, experienciando seus medos e os cenários que a imaginação do menino constrói. A partir do momento em que Luiz Miguel acorda de madrugada a câmera estará nivelada na altura do ator, dando a impressão que cenários e objetos são maiores, enxergando o universo que já estamos acostumados a ver, pelos olhos das crianças. Por conta da história se passar, em maior parte, no escuro de uma casa durante a madrugada, uma iluminação sutil e enquadramento próximo ao rosto do ator serão usados para transmitir a sensação de medo sentida pelo personagem.

Direção

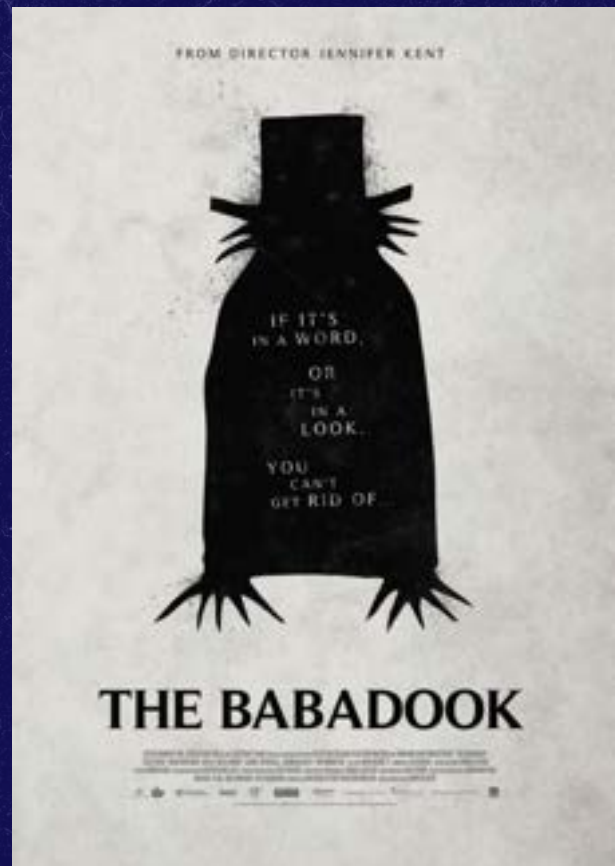


Fotografia

Para a fotografia, serão usadas técnicas para deixar o ambiente maior, mais amplo e fantástico em relação ao pequeno protagonista, Luiz Miguel. A câmera será quase sempre posta ao nível dos olhos da criança, assim estabelecendo como ela vê e experiencia o seu mundo (sua casa). Proponho que isso seja alterado em momentos específicos para dois outros posicionamentos: uma câmera rente ao chão, que cria a ideia de algo espreitando, rastejando, como quando vemos debaixo da cama de Luiz Miguel.

Em outro momento, um shot de Luiz Miguel visto de cima, simulando o Monstro agigantando-se para cima dele. Além disso, o uso de lentes fechadas para close-ups e abertas para planos gerais irão dar, respectivamente, um senso de intimidade ao garoto e a ideia de ambientes maiores do que parecem, exacerbados pela mente do menino. Em outros aspectos, pretendo fazer uso do fato de que a história ocorre a noite, então a iluminação envolverá criar focos de luz vindo de pequenas lâmpadas e frestas de portas. Imagino que isso possa ser utilizado em momentos críticos para ressaltar emoções e direcionar a ação do protagonista.

Fotografia



Som

O som busca desempenhar um papel crucial explorando uma atmosfera de suspense, terror e aventura, buscando transmitir os medos de Luiz Miguel, assumindo um ambiente noturno na casa que é mergulhado em uma paisagem sonora que intensifica os sentimentos da criança e envolve o público.

A noite na casa de Luiz Miguel é acompanhada pelo som sutil de grilos e sussurros do vento que se infiltram pela janela, criando uma atmosfera inquietante. A cama rangendo levemente e os pequenos ruídos do ambiente realçam a sensação de alerta da criança. O ritmo acelerado da respiração dele e batimentos cardíacos intensificam a ansiedade.

O personagem do Monstro do Pântano é introduzido de maneira sutil, por meio de ruídos indistintos e enigmáticos. À medida que a narrativa avança, o som intensifica a presença do monstro, criando um design autoral para seus sons. Cada passo do monstro é articulado de forma a ecoar pelo ambiente, criando uma sensação de proximidade e inquietante. Uma combinação de rosnados abafados e sons de lama e água do pântano para criar uma presença ameaçadora e desconhecida.

Arte

Para a direção de arte desse filme teremos uma paleta de cores com predominância do amarelo e do azul, por ser uma combinação de cores que é muito usada em filmes infanto-juvenis que possuem proposta parecida com a deste, sendo o amarelo geralmente usado para demarcar um espaço mais seguro e na realidade e o azul marcando o momento em que o fantástico ou os elementos de terror entram na história.

No filme *The Monster Squad*, que é uma referência pra arte desse filme e também possui o personagem do monstro da lagoa negra, podemos ver o contraste do amarelo no espaço das crianças e a forte presença do azul nas cenas com os monstros. Em *Peter Pan*, utiliza-se um contraste interessante entre o amarelo do quarto das crianças com o azul vindo da janela, e em vários outros momentos do filme em que o azul representa um perigo iminente. Outro filme que é referência principalmente para a cenografia na cena da sala e também do quarto é o filme *A Casa Monstro*, trazendo muitos tons de amarelo e vermelho em pontos do figurino, e a presença do azul e verde musgo nas cenas de perigo principalmente.

Arte



LUIZ MIGUEL CONTRA O
MONSTRO DO
PANTANO

EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR

APÊNDICE C - ANÁLISE TÉCNICA

Análise Técnica:

Folha No. 2		
Seq.: 1	Cenas: 01	Roteiro págs. No.: 01
Minutagem: 1min - 1 minuto e 30 segundos		Ambiente: externa
Página: 01		Unidade: Floresta
Cont.: 1	Luz: Natural - Dia	Tempo de Filmagem: 1 hora
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Explorador anda pela floresta		
Personagens	Observações	Continuidade
Explorador		Facão na mão direita
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Acrescentar mais folhas para as cenas iniciais, se necessário.	Roupa de safari para o Explorador.	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Facão, possível bússola	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
Bolhas no lago (com aumento de intensidade).	Sujeira e suor no rosto do explorador.	
FOTOGRAFIA	SOM	
Focada no contraste já pensando na pós-produção, pois o filme deverá parecer antigo.	Passos, pássaros, explorador passando pelas folhas, mato sendo cortado, bolhas nas águas (com aumento de intensidade). Trilha sonora.	
ARTE	PROPS	
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO	
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador. Rebatedor e led (se necessário).	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.	
OBSERVAÇÕES:		

--

Análise Técnica:

Folha No. 2,3		
Seq.: 1	Cenas: 2	Roteiro págs. No.: 1,2
Minutagem: 40 - 50 segundos		Ambiente: Sala
Página: 2,3		Unidade: Casa
Cont.: 1	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 1 hora
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel assiste o filme do explorador na TV que é interrompido pelo Pai.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Pai		
Explorador		Fugindo aterrorizado
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90 Objetos na sala.	Luiz Miguel com pijama verde e listrado. Pai com pijama. Explorador (na TV) com roupa de safari.	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
Pipoca	Vasilha de Pipoca, travesseiro, TV	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
Luzes artificiais	Luiz Miguel e Pai = Básica para ressaltar silhuetas. Explorador = sujeira e suor	
FOTOGRAFIA	SOM	
Simular luz oriunda da TV (foco de luz).	TV desligando, botão do controle da TV, passos do Pai, som do filme do Explorador.	
ARTE	PROPS	
	Doutor Saponildo	
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO	

LEDs, Câmeras, lentes.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 3		
Seq.: 2	Cenas: 03	Roteiro págs. No.: 2
Minutagem: 05 segundos - 5 minutos		Ambiente: Quarto do Luiz Miguel
Página: 3		Unidade: Casa
Cont.: 2	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 10 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: O monstro do pântano se revela embaixo da cama e o título do filme surge		
Personagens	Observações	Continuidade
Monstro do Pântano		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90. Paredes em azul claro. Janela coberta com cortina ao lado da cama.	Monstro do Pântano = roupa completa (?)	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Livros e cadernos escolares preenchidos com caligrafia feia. Pêndulo com dinossauros de pelúcia, abajur, soldadinhos de plástico, dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos. Pôsteres de super-heróis.	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
Possível efeito prático para os olhos do Monstro do Pântano.	Básica para ressaltar silhuetas.	
FOTOGRAFIA	SOM	

Fonte de luz = abajur (checar paleta de cores) Fonte de luz 2 = olhos do Monstro do Pântano.	Trilha sonora e efeitos.
ARTE	PROPS
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal, estabilizador e luzes para os olhos do Monstro.	
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 3,4,5		
Seq.: 2	Cenas: 04	Roteiro págs. No.: 2,3,4
Minutagem: 8 minutos	Ambiente: Quarto do Luiz Miguel	
Página: 3,4,5	Unidade: Casa	
Cont.: 2	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 2 horas
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel dorme, acorda com vontade de fazer xixi e chama pelos pais em vão.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Monstro do Pântano		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90. Paredes em azul claro. Janela coberta com cortina ao lado da cama.	Luiz Miguel = pijama e capa Monstro do Pântano = roupa completa	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Livros e cadernos escolares preenchidos com caligrafia feia. Coberta, travesseiro, pêndulo com dinossauros de pelúcia, abajur, soldadinhos de plástico,	

	dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos. Pôsteres de super-heróis.
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
	Básica para ressaltar silhuetas. Monstro do Pântano = completa.
FOTOGRAFIA	SOM
Fonte de luz = abajur (checar paleta de cores)	Grunido, gosma, gritos e falas de Luiz Miguel. Trilha sonora e foley.
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 5		
Seq.: 3	Cenas: 05	Roteiro págs. No.: 4
Minutagem: 03 segundos	Ambiente: Quarto dos Pais	
Página: 5	Unidade: Casa	
Cont.: 4	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 05 min
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos	Direção: Thiago Henrique Ferreira	
Sinopse: Os Pais de Luiz Miguel dormem enquanto o filho os chama.		
Personagens	Observações	Continuidade
Pai		
Mãe		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	

Ambientação anos 80/90.	Pai e Mãe = Pijamas
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA
	Travesseiros e lençóis
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
Fonte de luz = janela do quarto dos pais.	Voz de Luiz Miguel e trilha sonora
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 5,6,7		
Seq.: 3	Cenas: 06	Roteiro págs. No.: 4,5,6
Minutagem: 1 - 2 minutos		Ambiente: Quarto de Luiz Miguel
Página: 5,6,7		Unidade: Casa
Cont.: 5	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 1 - 2 horas
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel reúne coragem para ir ao banheiro sozinho.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Figuração		

CENOGRAFIA	FIGURINO
Ambientação anos 80/90. Paredes em azul claro. Janela coberta com cortina ao lado da cama.	Luiz Miguel = pijama Monstro do Pântano = roupa completa
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA
	Livros e cadernos escolares preenchidos com caligrafia feia. Coberta, travesseiro, pêndulo com dinossauros de pelúcia, abajur, soldadinhos de plástico, dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos. Pôsteres de super-heróis.
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
Abajur piscando Gosma verde se espalhando	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
Fonte de luz = janela do quarto dos pais.	Voz de Luiz Miguel, sons do monstro, foley e trilha sonora
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 7,8

Seq.: 3	Cenas: 07	Roteiro págs. No.: 6,7
Minutagem: 2 minutos		Ambiente: Corredor
Página: 7,8		Unidade: Casa
Cont.: 6	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 20 - 30 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel reúne coragem para ir ao banheiro sozinho.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Monstro do Pântano		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90. Porta do quarto de Luiz Miguel com adesivos de robôs, super-heróis, dinossauros e carros.	Luiz Miguel = pijama Monstro do Pântano = roupa completa	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Molduras com fotografias da família, vaso.	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
Gosma verde saindo por debaixo da porta.	Básica para ressaltar silhuetas.	
FOTOGRAFIA	SOM	
	Voz de Luiz Miguel, sons do monstro, foley e trilha sonora. Especial: Vaso quebrando.	
ARTE	PROPS	
Paleta de cores.	Doutor Saponildo	
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO	
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.	
OBSERVAÇÕES:		
É preferível arranjar dois vasos idênticos para serem quebrados em dois takes diferentes.		

Análise Técnica:

Folha No. 8		
Seq.: 4	Cenas: 08	Roteiro págs. No.: 7
Minutagem: 05 segundos		Ambiente: Quarto dos Pais
Página: 8		Unidade: Casa
Cont.: 7	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 05 min
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Os Pais de Luiz Miguel acordam com o barulho do vaso.		
Personagens	Observações	Continuidade
Pai		
Mãe		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90.	Pai e Mãe = Pijamas	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Travesseiros e lençóis	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
	Básica para ressaltar silhuetas.	
FOTOGRAFIA	SOM	
Fonte de luz = janela do quarto dos pais.	Vaso quebrando, voz do Pai e trilha sonora.	
ARTE	PROPS	
Paleta de cores.		
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO	
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.	
OBSERVAÇÕES:		

--

Análise Técnica:

Folha No. 8,9		
Seq.: 4	Cenas: 9 - 10	Roteiro págs. No.: 7,8
Minutagem: 3 minutos		Ambiente: Corredor - Banheiro
Página: 8,9		Unidade: Casa
Cont.: 8	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 40 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel chega no banheiro e faz xixi.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Monstro do Pântano		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90.	Luiz Miguel = pijama Monstro do Pântano = roupa completa	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Vaso quebrado, banquinho, espelho, toalha, basculante, desentupidor de vaso, banquinho e objetos comuns de banheiro	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
Gosma verde espalhada no corredor e entrando por debaixo da porta do banheiro.	Básica para ressaltar silhuetas. Monstro do Pântano.	
FOTOGRAFIA	SOM	
Fonte de luz = luz do banheiro Luz noturna no corredor.	Trilha sonora, sons e falas de Luiz Miguel e do Monstro do Pântano.	
ARTE	PROPS	
Paleta de cores.	Doutor Saponildo	
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO	

Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 7, 8		
Seq.: 5	Cenas: 11	Roteiro págs. No.: 8, 9
Minutagem: 2 - 3 minutos		Ambiente: Corredor
Página: 7, 8		Unidade: Casa
Cont.: 10	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 30 - 40 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: A Mãe de Luiz Miguel chama pelo filho.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Pai		
Mãe		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90.	Luiz Miguel = pijama Pais = pijamas	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Molduras com fotografias da família. Vaso quebrado com cacos no chão.	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
	Básica para ressaltar silhuetas.	
FOTOGRAFIA	SOM	
Luz do corredor	Vozes dos personagens, trilha sonora e efeitos sonoros.	
ARTE	PROPS	

Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 10, 11		
Seq.: 5	Cenas: 12	Roteiro págs. No.: 9, 10
Minutagem: 2 - 3 minutos	Ambiente: Corredor	
Página: 10, 11	Unidade: Casa	
Cont.: 11	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 30 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos	Direção: Thiago Henrique Ferreira	
Sinopse: Luiz Miguel decide enfrentar o Monstro do Pântano		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Pai		
Mãe		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90.	Luiz Miguel = pijama Pais = pijamas	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Banquinho, espelho, toalha, basculante, desentupidor de vaso, banquinho e objetos comuns de banheiro.	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	
	Básica para ressaltar silhuetas.	
FOTOGRAFIA	SOM	

Luz do corredor	Vozes dos personagens, trilha sonora e efeitos sonoros.
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 11		
Seq.: 6	Cenas: 13	Roteiro págs. No.: 10
Minutagem: 2 - 3 minutos		Ambiente: Corredor
Página: 10, 11		Unidade: Casa
Cont.: 12	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 30 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Luiz Miguel decide enfrentar o Monstro do Pântano e encontra seus Pais.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Pai		
Mãe		
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90.	Luiz Miguel e Pais = pijamas	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	
	Molduras, cacos do vaso recolhidos	
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM	

	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
Luz do corredor	Vozes dos personagens, trilha sonora e efeitos sonoros.
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 11		
Seq.: 6	Cenas: 14	Roteiro págs. No.: 10
Minutagem: 08 segundos	Ambiente: Quarto de Luiz Miguel	
Página: 11	Unidade: Casa	
Cont.: 13	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 20 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos	Direção: Thiago Henrique Ferreira	
Sinopse: A gosma se recolhe para debaixo da cama no quarto de Luiz Miguel.		
Personagens	Observações	Continuidade
Figuração		
CENOGRAFIA	FIGURINO	
Ambientação anos 80/90. Paredes em azul claro. Janela coberta com cortina ao lado da cama.		
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA	

	Livros e cadernos escolares preenchidos com caligrafia feia. Coberta, travesseiro, pêndulo com dinossauros de pelúcia, abajur, soldadinhos de plástico, dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos. Pôsteres de super-heróis.
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
	Som da gosma
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 11,12		
Seq.: 6	Cenas: 15	Roteiro págs. No.: 10,11
Minutagem: 08 segundos		Ambiente: Cozinha
Página: 11, 12		Unidade: Casa
Cont.: 14	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 20 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos		Direção: Thiago Henrique Ferreira
Sinopse: Os pais conversam com Luiz Miguel		
Personagens	Observações	Continuidade
Pai		
Mãe		
Luiz Miguel		
Figuração		

CENOGRAFIA	FIGURINO
Ambientação anos 80/90.	Pais e Luiz Miguel = pijamas
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA
	Geladeira, fogão, mesa de jantar, cadeiras, relógio e +
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
Fonte de luz = lâmpada	Diálogos
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

Análise Técnica:

Folha No. 12		
Seq.: 6	Cenas: 14	Roteiro págs. No.: 11
Minutagem: 1 minuto e 30 segundos	Ambiente: Quarto de Luiz Miguel	
Página: 12	Unidade: Casa	
Cont.: 15	Luz: Artificial - Noite	Tempo de Filmagem: 25 minutos
Prod. Louise Di Fátima AD: Maisa Santos	Direção: Thiago Henrique Ferreira	
Sinopse: Luiz Miguel deita em sua cama e dorme.		
Personagens	Observações	Continuidade
Luiz Miguel		
Figuração		

CENOGRAFIA	FIGURINO
Ambientação anos 80/90. Paredes em azul claro. Janela coberta com cortina ao lado da cama.	
VEÍCULOS/ANIMAIS/COMIDA	OBJETOS DE CENA
	Livros e cadernos escolares preenchidos com caligrafia feia. Coberta, travesseiro, pêndulo com dinossauros de pelúcia, abajur, soldadinhos de plástico, dinossauros, bichos de pelúcia, blocos de montar e carrinhos de vários tipos. Pôsteres de super-heróis.
EFEITOS ESPECIAIS	MAQUIAGEM
Olhos do Monstro do Pântano debaixo da cama brilhando e depois apagando.	Básica para ressaltar silhuetas.
FOTOGRAFIA	SOM
Fonte de luz = abajur	Falas, efeitos sonoros e trilha sonora
ARTE	PROPS
Paleta de cores.	Doutor Saponildo Pôster de Luiz Miguel como super-herói
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA	PRODUÇÃO
Câmeras, lentes, tripé, gimbal e estabilizador.	Objetos, figurinos, locação, equipamentos e maquiagem.
OBSERVAÇÕES:	

APÊNDICE D - ORDENS DO DIA


Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – TERÇA-FEIRA, 16 de janeiro de 2023	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409


CHEGADA EQUIPE: 12h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 11h45 na locação (base) Produção: 11h30 na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 12h na locação (base) Figurino e maquiagem: 12h na locação (base) Arte: 12h na locação (base) Som: 12h na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de 60% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h17 - Pôr do Sol: 18h29 Min: 24° Max: 31°
	MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set
	LANCHE EQUIPE: 16h30
	Ensaizando: 12h30

LOCAÇÃO (BASE): Faculdade de Artes Visuais, FAV, UFPA
Endereço: R. Igarapé Tucunduba, 794-882 - Guamá, Belém - PA, 66075-110

PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Universitário Bettina Ferro de Souza
Endereço: R. Augusto Corrêa, 01 - Guamá, Belém - PA, 66075-110

UPA da Terra Firme
Endereço: Av. Perimetral, s/n – Terra Firme
Telefone: (91) 3202-3251

CENA	PLANO	HORÁRIO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO
		12h30 - 13h			UFPA	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE OBS: Alguns dos inserts iniciais podem ser gravados enquanto o ator estiver se preparando.
1	1	13h15 - 13h25	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal - Câmera Fixa</i> Copas de árvores.
1	2	13h25 - 13h35	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal - Câmera Fixa</i> Insetos passando pelo chão.
1	3	13h35 - 13h45	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal - Câmera Fixa</i> Bota do Explorador no chão.
1	4	13h45 - 14h05	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Médio (PM) - PLANO - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> Plantas cobrem a visão da câmera, e o EXPLORADOR as corta, se revelando.
1	5	14h05 - 14h20	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Plongée Frontal - CONTRAPLANO - Câmera Fixa</i> Água do Pântano parada.
1	6	14h20 - 14h35	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Médio (PM) - PLANO - Contra-Plongée Frontal - Câmera Fixa</i> O Explorador se inclina para a frente.
1	7	14h35 - 14h50	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Plongée Frontal - CONTRAPLANO - Câmera Fixa</i> A água começa a borbulhar.
1	8	14h50 - 15h15	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Primeiro Plano para Primeiríssimo Plano - Contra-Plongée Frontal - Dolly Zoom</i> Olhos do Explorador admirado.
1	9	15h15 - 15h40	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Geral (PG) - Plongée Frontal - Travelling para cima Tilt para baixo</i> POV do Monstro crescendo, olhando de cima para baixo para o explorador.

1	10	15h40 - 16h	EXT/NOITE	FLORESTA	UFPA	<i>Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> BOCA do Explorador, gritando.
		16h15 16h30				DESPRODUÇÃO Fim de Set

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/Maq.	Prontos
Explorador - Elcio Lima	1	12h	Locação (Base)	12h15	12h30

IMPORTANTE


Usar roupas pretas e confortáveis ;
 Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
 Sempre utilizar sapato fechado ;
 Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
 Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

*“Esse silêncio todo me atordoia
 Atordoado eu permaneço atento
 Na arquibancada pra a qualquer momento
 Ver emergir o **monstro da lagoa**”*

— Chico Buarque

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – SEXTA-FEIRA, 19 de janeiro de 2023	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 12h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 11:00H na locação (base) Produção: 9:30h na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13:30 H na locação (base) Figurino e maquiagem: 11h na locação (base) Arte: 13:30 na locação (base) Som: 12:15H na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades isoladas com raios e trovões / Possibilidade de 20% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h18 - Pôr do Sol: 18h30 Min: 24° Max: 32° MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set LANCHE EQUIPE: Ensaiaando:
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CE NA	PLANO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
					ALMOÇO DA EQUIPE ESCALADA PARA MANHÃ	12:30
					EQUIPE DE ARTE, FOTO, E SOM, <u>QUE FORAM ESCALADOS PARA A MANHÃ</u>, PREPARAM, OS EQUIPAMENTOS, e A ARTE TESTA O PLANO DOS OLHOS BRILHANDO	13:00 ÀS 13:25
3	1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - Normal Frontal - Travelling A câmera rasteja pelo chão, indo da porta do quarto até debaixo da cama de Luiz. Os olhos do monstro se abrem.	13: 30 às 13:45
16	3	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - Normal Frontal - Câmera Fixa Debaixo da cama de Luiz Miguel, os olhos do monstro se fecham.	13:45 Às 14:00
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATOES/EQUIPE OBS: Alguns dos inserts iniciais podem ser gravados enquanto os atores estiverem se preparando.	14:00
				CASA DO THIAGO	ENSAIO	14:20 Às 14:40
4	19	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - Normal de Nuca - Dolly Zoom Out Luiz Miguel de bruços no chão, atordoado, vira para trás. A câmera afasta para revelar a mão do monstro segurando seu tornozelo.	14:50 às 15:15
4	20	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - Normal Frontal - Câmera Fixa Luiz Miguel grita, tentando ir em direção à porta.	15:20 Às 15:40
4	21	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	INSERT Mão do Monstro.	15:55 Às 16:00
				CASA DO THIAGO	LANCHE	16:00 Às 16:30
4	2	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Plongée ¾ - Dolly Luiz Miguel está dormindo em sua cama, abraçado com Doutor Saponildo, e enrolado por uma coberta. O menino balbucia enquanto dorme. A câmera se aproxima de seu rosto.	16:40

4	3	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Normal Frontal - Fixa Luiz Miguel levanta repentinamente.	17:00
4	4	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¾ - Fixa Shot geral do quarto com Luiz na ponta da cama gritando.	17:15
4	5	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Normal Perfil - Travelling Vertical Luiz Miguel olha para o chão, e a câmera abaixa na vertical acompanhando o movimento de sua perna descendo. Ele encosta o dedo no chão, e o levanta rapidamente	17:30
4	6	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - SEQUÊNCIA - Normal ¾ para um lateral-Travelling Luiz recolhe a perna e fica na defensiva na cama. O vento faz Barulho e Luiz corre para as cobertas, a câmera o acompanha até mostrá-lo de perfil deitado na cama.	17:45
4	8	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal Frontal - Câmera Fixa O menino levanta e fica em pé sobre a cama, com Doutor Saponildo em suas mãos. Ele ergue o sapo de pelúcia até sua cabeça.	18:00
4	9	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - PLANO - Normal 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa Luiz Miguel conversa com Doutor Saponildo.	18:15
4	10	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - CONTRAPLANO - Normal 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa Luiz Miguel conversa com Doutor Saponildo.	18:30
4	11	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - Normal Lateral - Travelling A câmera acompanha Luiz Miguel correndo, até que ele cai.	19:45
4		INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¾ - Câmera Fixa Luiz está na cama, olhando para a porta.	19:00
16	1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¾ - Câmera Fixa Luiz Miguel entra no quarto.	
16	2	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Contra-Plongée ¾ - Câmera Fixa Luiz olha para baixo, na direção de sua cama.	
16	4	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Normal Perfil/Frontal - Travelling A câmera passeia pela cama onde Luiz Miguel está deitado, abraçando Dr. Saponildo, e se ergue para revelar o novo pôster.	
					DESPRODUÇÃO	19:45
					FIM DE SET	20:00
4	7	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	INSERT- Plano Detalhe - Normal Frontal- Câmera Fixa Embaixo da cama de Luiz Miguel está escuro e vazio	
4	1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal Frontal - Câmera Fixa Detalhe dos Pôsteres nas paredes.	
4	2	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal Frontal - Câmera Fixa Pêndulo com dinossauros.	
4	3	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal Frontal - Câmera Fixa Bancada de estudos com caderno.	
4	9	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe (PD) - INSERT - Normal Frontal - Câmera Fixa Em baixo da cama de Luiz Miguel está vazio e escuro.	

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/Maq	Prontos	Liberados
Inácio - Luiz Miguel	4 & 16	14:00H	Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	14:05	14:20	20:00
Alessandra Pimenta - Monstro do Pântano	3,4 E 16	11:00	Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	11:30	13:20	16:00

IMPORTANTE



Usar roupas pretas e confortáveis ;
 Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
 Sempre utilizar sapato fechado ;
 Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
 Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

*“Eu estava trabalhando no laboratório, tarde da noite
 Quando meus olhos contemplaram uma visão assustadora
 Pois o meu monstro, da sua contenção, começou a se levantar
 E de repente, para a minha surpresa
 (Ele dançou) ele fez a dança do monstro”*

— Bobby Boris Pickett

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – SÁBADO, 20 de janeiro de 2023	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 08:15h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 08:00h na locação (base) Produção: 07h45 na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 08:30h na locação (base) Figurino e maquiagem: 08:30h (base) Arte: 08:30h (base) Som: 08:30h na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de X% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h19 - Pôr do Sol: 18h30 Min: 25° Max: 32° MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set ALMOÇO: 12:30h às 13:30h LANCHE EQUIPE: 16:30 às 17:00 Ensaiaando:
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CENA	PLANO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	
					CAFÉ DA MANHÃ	08:30 ÀS 09:00
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATOES/EQUIPE OBS: Alguns dos inserts iniciais podem ser gravados enquanto os atores estiverem se preparando.	09:30 às 10:30
5	1	INT/NOITE	QUARTO DOS PAIS	CASA DO THIAGO	<i>Plano Geral (PG) - Normal ¼ - Câmera Fixa</i> Os pais de Luiz Miguel, dormem em sua cama.	10:45 às 11:10
8	1	INT/NOITE	QUARTO DOS PAIS	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio (PM) - Normal ¼ - Câmera Fixa</i> Os pais de Luiz Miguel acordam, sonolentos.	11:15 às 11:35
					SETAR OS PLANOS NO CORREDOR	11:40 ÀS 12:20
					ALMOÇO	12:30 ÀS 13:30
					PREPARAÇÃO DA CENA/ATOES/EQUIPE	13:30 ÀS 13:50
11	1	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	GRAVAÇÃO DA CENA 11	14:00 ÀS 15:00
					PREPARAÇÃO DA CENA/ATOES/EQUIPE	15:00 às 15:30
15	3	INT/NOITE	COZINHA	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - CONTRAPLANO - POV - Câmera Fixa</i> Os pais de Luiz escutam, cansados, e o Pai olha para o relógio.	15:35 às 16:00
15	5	INT/NOITE	COZINHA	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - CONTRAPLANO - POV - Câmera Fixa</i> O Pai parabeniza Luiz Miguel.	16:00 ÀS 16:25
15	4	INT/NOITE	COZINHA	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe (PD) - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> O relógio mostra 3:00 da manhã.	INSERT
					LANCHE	16:30 ÀS 17:00

					LIBERAÇÃO DO ELENCO	PÓS LANCHE
4	PLANO DA GOSMA			CASA DO THIAGO	Um rastro de gosma verde marca o chão, marcando caminho até debaixo da cama	
7	PLANO DA GOSMA		CORREDOR, FRENTE A PORTA DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Uma PANCADA em sua porta o assusta. O menino olha para trás e vê a gosma verde saindo por de baixo de sua porta	
9	PLANO DA GOSMA		CORREDOR	CASA DO THIAGO	POV porta aberta, e gosma verde espalhada em todo corredor	
13	3	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe (PD) - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> A gosma verde que estava no corredor começa a voltar para o quarto.	
14	1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	A gosma verde antes espalhada pelo chão do quarto, volta para debaixo da cama de luiz miguel	
7	INSERT		CORREDOR		PLANO DETALHE DO VASO CAINDO	
					DESPRODUÇÃO Fim de Set	18:30

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/Maq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	13, 15	12:45	Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	13:30	13:50
Dheyvyth Guilhermeth - Pai	5, 8, 13 e 15	09:00	Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	09:40	10:20
Milena- Mãe	5, 8, 13 e 15	09:00	Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	09:40	10:20

IMPORTANTE

Usar roupas pretas e confortáveis ;
 Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
 Sempre utilizar sapato fechado ;
 Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
 Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.


*“Ele tem que ser forte
 E ele tem que ser rápido
 E ele tem que estar disposto a lutar
 Eu preciso de um herói
 Espero por um herói até a luz da manhã”*

— Bonnie Tyler

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – QUARTA-FEIRA, 24 de janeiro de 2023	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 13:20h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 10h na locação (base) Produção: 09h30 na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13h20 na locação (base) Figurino e maquiagem: 11h na locação (base) Arte: 13h30 na locação (base) Som: 13h30 na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de X% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h17 - Pôr do Sol: 18h29 Min: 24° Max: 31° MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set LANCHE EQUIPE: 16:30
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CE NA	PLA NO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
😊				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE OBS: Alguns dos inserts iniciais podem ser gravados enquanto os atores estiverem se preparando.	13:30 às 14:10
6	1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Médio Normal Frontal Fixa Luiz Miguel sentado na cama, olha para o pôster	14:15
6	2	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Detalhe- INSERT- Normal Frontal Fixa Em baixo da cama de Luiz Miguel continua vazio e escuro, mas um GRUNHIDO monstruoso quebra o silêncio e um pouco de gosma verde escorre pelo chão.	14:25
6	3	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	PP Primeiro Plano Normal Frontal Fixa Luiz Miguel olha para seu pôster do Super-Homem e desvia o olhar, triste, bufando.	15:00
6	4	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	PP Primeiro Plano Normal OTS Fixa Luiz Miguel olha para Doutor Saponildo. DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Ah, Luiz Miguel, você precisa ser mais corajoso.	15:20
6	5	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	PP Primeiro Plano Normal OTS Fixa Luiz Miguel olha para Doutor Saponildo. LUIZ MIGUEL E acha que eu não sei? Mas se ele me pegar, como meus pais vão me achar no pântano? E eu já tô apertado, Doutor Saponildo.	15:50
6	6	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	PP Primeiro Plano Normal Frontal Fixa Luiz Miguel se levanta e se senta na cama, olhando o quarto. Ele joga o travesseiro no chão e rapidamente se esconde dentro da coberta com Doutor Saponildo. Ele e o sapo de pelúcia espiam por uma fresta. LUIZ MIGUEL Tudo normal. Confere, Doutor?	16:10
					LANCHE	16:30

06	7.1	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal ¾ Fixa</i> O menino sai da coberta.	17:00
6	7.2	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal ¾ Fixa</i> coloca o sapo de pelúcia por baixo dos braços	17:10
6	7.3	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal Perfil Travelling</i> Sobe na cabeceira da cama, se segurando na cortina, ele começa a se equilibrar no peitoral da janela, rumo a sua bancada de estudos.	17:20
6	7.4	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>PP Primeiro Plano Normal Frontal Fixa</i> Luiz Miguel vira de costas e a luz de seu abajur pisca. Ele volta a olhar e a luz estabiliza.	17:30
6	7.5	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>PP Primeiro Plano Normal Frontal Fixa</i> Ele se prepara e pula de sua bancada de estudos até o chão.	17:45
6	7.6	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal Nuca Travelling</i> Luiz Miguel, já com a mão na maçaneta para abrir a porta, olha para trás e vê gosma verde se espalhando pelo chão do quarto	17:55
6	8	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal Frontal Fixa</i> enquanto a mão do MONSTRO DO PANTANO sai por baixo da sua cama.	18:10
6	9	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>PP Primeiro Plano Normal Frontal Fixa</i> O menino olha, desesperado, tentando abrir a maçaneta de seu quarto.	18:35
6	10	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe Normal Frontal Fixa</i> Mão do Luiz Miguel na maçaneta	19:00
6	11	INT/NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>PP Primeiro Plano Normal Perfil Fixa</i> Ele abre a porta e sai do quarto, fechando a porta atrás de si, quase imediatamente. Ele se encosta na porta e senta no chão, respirando fundo.	
					LIBERAÇÃO DOS ATORES	20:00
					DESPRODUÇÃO Fim de Set	20:20

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/M aq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	6	14:00	Casa do Thiago: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840		14:20
Alessandra Pimenta - Monstro do Pântano	6	11:20	Casa do Thiago: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840		14:00

IMPORTANTE


Usar roupas pretas e confortáveis ;
Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
Sempre utilizar sapato fechado ;
Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

*"É quase meia-noite
E algo maligno está espreitando na escuridão
Sob o luar
Você tem uma visão que quase para seu coração
Você tenta gritar
Mas antes o terror lhe tira a voz
Você começa a congelar
Enquanto o horror te olha bem nos olhos
Você está paralisado"*

— Michael Jackson

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – QUINTA-FEIRA, 25 de janeiro de 2024	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 13:20h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 13h20na locação (base) Produção: 12h na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13h20 na locação (base) Figurino e maquiagem: 13h20 na locação (base) Arte: 13h20 na locação (base) Som: 13h20 na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de 25% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h17 - Pôr do Sol: 18h29 Min: 24° Max: 31°
	MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set
	LANCHE EQUIPE: 17:00h
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CENA	PLANO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE OBS: Alguns dos inserts iniciais podem ser gravados enquanto os atores estiverem se preparando.	13:30 às 14:10
4	2	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - Plongée ¾ - Dolly</i> Luiz Miguel está dormindo em sua cama, abraçado com Doutor Saponildo, e enrolado por uma coberta. O menino balbucia enquanto dorme. A câmera se aproxima de seu rosto.	14:20
4	3	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - Normal Frontal - Fixa</i> Luiz Miguel levanta repentinamente.	14:35
4	4	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Geral (PG) - Normal ¾ - Fixa</i> Shot geral do quarto com Luiz na ponta da cama gritando	14:50
4	5	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - Normal Perfil - Travelling Vertical</i> Luiz Miguel olha para o chão, e a câmera abaixa na vertical acompanhando o movimento de sua perna descendo. Ele encosta o dedo no chão, e o levanta rapidamente	15:15
4	6/8	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio (PM) - SEQUÊNCIA - Normal ¾ para um lateral- Travelling</i> Luiz recolhe a perna e fica na defensiva na cama. O vento faz Barulho e Luiz corre para as cobertas, a câmera o acompanha até mostrá-lo de perfil deitado na cama. O menino levanta e fica em pé sobre a cama, com Doutor Saponildo em suas mãos. Ele ergue o sapo de pelúcia até sua cabeça.	15:30
4	9	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - PLANO - Normal 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa</i> Luiz Miguel conversa com Doutor Saponildo.	15:55
4	10	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - CONTRAPLANO - Normal 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa</i> Luiz Miguel conversa com Doutor Saponildo	16:10
4	11	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio (PM) - Normal Lateral - Travelling</i> A câmera acompanha Luiz Miguel correndo, até que ele cai.	16:25

4	12	INT/ /NOITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¾ - Câmera Fixa Luiz está na cama, olhando para a porta.	16:45
					LANCHE	16:45
					PREPARAÇÃO DA PRÓXIMA CENA	17:05 ÀS 17:25
15	1	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) Normal ¾ Fixa Sentados à mesa, os pais ouvem Luiz Miguel contar a história.	17:35
15	2/6	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano PP Normal Frontal Fixa PLANO Luiz Miguel conta a sua jornada para os	17:55
15	3/5	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano Normal POV Fixa CONTRAPLANO Os pais de Luiz escutam, cansados, e o Pai olha para o relógio O Pai parabeniza Luiz Miguel	18:15
					PREPARAÇÃO DA PRÓXIMA CENA	18:20 ÀS 18:35
16	1	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Plano Geral Normal ¾ Fixa Luiz Miguel entra no quarto	18:40
16	2	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano PP Contra-Plongée ¾ Fixa Luiz olha para baixo, na direção de sua cama.	19:00
16	4	INT/NO ITE	QUARTO DE LUIZ MIGUEL	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano PP Normal Perfil//Frontal Travelling A câmera passeia pela cama onde Luiz Miguel está deitado, abraçado ao Dr. Saponildo, e se ergue para revelar o novo pôster	19:20
					LIBERAÇÃO DOS ATORES	19:40
					DESPRODUÇÃO Fim de Set	20:00

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/M aq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	6	14:00	Casa do Thiago: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840		14:20
Milena- Mãe Dheyvyth- Pai	6	16:30	Casa do Thiago: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840		17:20

IMPORTANTE


Usar roupas pretas e confortáveis ;
Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
Sempre utilizar sapato fechado ;
Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.


*"Eu acho que estamos sozinhos agora,
Parece não haver ninguém por perto.
Eu acho que estamos sozinhos agora,
A batida dos nossos corações é o único som."*

— Tiffany

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – SEGUNDA-FEIRA, 29 de janeiro de 2024	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 13:30h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 10:00 na locação (base) Produção: 11:20h na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13:30 na base Figurino e maquiagem: 11:30 na base Arte e Som: 13:30 na locação (base)	Previsão do tempo: Sol com algumas nuvens, chuvisco / Possibilidade de 40% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h20 - Pôr do Sol: 18h29 Min: 23° Max: 31°
	MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set
	LANCHE EQUIPE: 17:00
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CEN A	PLA NO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE	13:30 às 14:10
9	6	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Geral (PG) - Contra-Plongée Frontal Travelling</i> O Monstro avança, perseguindo Luiz Miguel	14:10
9	2	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> Pés do Monstro saindo do quarto, passos pesados	14:40
9	7	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> DETALHE DO MONSTRO	14:55
9	8	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> DETALHE DO MONSTRO	15:10
9	9	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> DETALHE DO MONSTRO	15:25
9	1	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio (PM) - Normal Frontal Fixa</i> Luiz Miguel olha para o vaso quebrado no chão e olha para trás, vendo que sua porta está aberta, com gosma verde espalhada por todo o corredor." LUIZ MIGUEL: Não, não, não, não."	15:45
9	3	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Geral (PG) - Normal Frontal Travelling</i> Luiz Miguel volta a correr, ouvindo GRUNHIDOS e PASSOS PESADOS atrás dele.	16:05
9	4	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - Normal "3/4 para Frontal" Travelling</i> O menino empurra a porta, revelando o banheiro com a luz apagada.	16:25
9	5	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Geral (PG) - Plongée Frontal Travelling</i> POV do Monstro de Luiz Miguel abrindo a porta	16:45
					LANCHE	17:00 Às 17:30

7	1	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Normal Perfil Fixa Luiz Miguel sai do quarto e se encosta na porta. A câmera desfoca para revelar o corredor	17:30
7	2	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	INSERT - Normal Frontal Fixa Detalhe do Vaso	17:50
7	3	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	INSERT - Normal Frontal Fixa Detalhe dos quadros	18:00
7	4	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano (PP) - Normal Frontal Fixa Luiz Miguel olha para o corredor. <i>LUIZ MIGUEL: Por que as luzes têm que ficar apagadas?</i>	18:10
7	6	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	PP Primeiro Plano Normal OTS Fixa Luiz Miguel conversa com DR. Saponildo <i>DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz)</i> <i>Vai chamar eles?</i> <i>LUIZ MIGUEL: Não. Eu já vim até aqui.</i>	18:30
7	7	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - Normal Frontal Travelling Luiz Miguel se levanta e começa a andar pelo corredor. Uma PANCADA em sua porta o assusta. O menino olha para trás e vê a gosma verde saindo por baixo da sua porta.	18:50
7	8	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) - Normal Frontal Fixa O BARULHO DE PORTA ABRINDO o faz olhar para trás e esbarrar na mesa com o vaso, o qual cai no chão e quebra.	19:10
7	5	INT/NOITE	CORREDO R	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) -- Normal Frontal Dolly Zoom Dolly Zoom mostrando o corredor, criando o efeito da sua imensidão OBS: Esse plano pode ser feito sem o Luiz Miguel	19:30
					DESPRODUÇÃO/ LIBERAÇÃO DOS ATORES	19:50
					DESPRODUÇÃO Fim de Set	20:00

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/M aq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	6	14:00	CASA DO THIAGO		14:20
Alessandra Pimenta - Monstro do Pântano	6	11:20	CASA DO THIAGO		14:00

IMPORTANTE 

Usar roupas pretas e confortáveis ;
Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
Sempre utilizar sapato fechado ;
Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

*“Te vi passando pelo corredor
Senti vontade de te conhecer
E agora, o que eu faço?
...*

*Você pode não me conhecer
Mas estou olhando pra você
Passe outra vez
No mesmo corredor
Te vi passando pelo corredor”*

— Corredor
Joyce Albuquerque

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – TERÇA-FEIRA, 30 de janeiro de 2024	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 13:30h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 10:00 na locação (base) Produção: 11:20h na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13:30 na base Figurino e maquiagem: 11:30 na base Arte e Som: 13:30 na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de 50% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h21 - Pôr do Sol: 18h32 Min: 24° Max: 33°
	MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set
	LANCHE EQUIPE: 17:00
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CENA	PLANO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE	13:30 Às 14:00
10	1	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> Mão de Luiz acendendo a luz.	14:10
10	2	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio Geral - Normal ¼ Fixa</i> Luiz Miguel comemora, dando pulos de alegria.	14:25
10	3	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano - Normal OTS Fixa</i> Saponildo fala com Luiz.	14:45
10	4	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> Luiz deixa Saponildo na bancada.	15:10
10	5	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano - Normal ¼ Fixa</i> Luiz Miguel abre a tampa do vaso, se alivia e dá descarga.	15:30
10	6	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio (PM) - Normal ¼ Fixa</i> Luiz lava as mãos, as enxuga e pega Saponildo de volta.	15:50
10	7	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> Mão de Luiz Miguel indo até a maçaneta.	16:10
10	8	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) - Normal ¼ Fixa</i> Luiz Miguel olha para a Gosma, assustado.	16:30
10	9	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>Plano Médio/Geral - Normal ¼ Fixa</i> Luiz Miguel corre até o box do banheiro.	16:40
10	10	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE - Normal Frontal Fixa</i> Porta do banheiro com pancadas do outro lado.	16:50
					LANCHE	17:00 Às 17:30

12	1	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	Plano Geral/Médio - Normal ¼ Fixa Luiz Miguel está dentro do box, olhando para a porta do banheiro.	17:40
12	2	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano - Normal ¼ Fixa Luiz conversa com Saponildo. Saponildo responde Luiz.	18:05
12	3	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	Primeiro Plano - Normal ¼ Travelling Luiz Miguel levanta e ajeita sua capa.	18:35
12	4	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	DETALHE - Normal ¼ Fixa Luiz pega um desentupidor.	18:50
12	5	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	Plano Geral Médio - Normal ¼ Fixa Luiz Miguel, preparado, com seu desentupidor.	19:10
12	6	INT/NOITE	BANHEIRO	CASA DO THIAGO	Plano Geral Médio - Normal ¼ Fixa Luiz Miguel corre em direção à porta.	19:25
					DESPRODUÇÃO/ LIBERAÇÃO DOS ATORES	19:45
					DESPRODUÇÃO Fim de Set	20:00

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/Maq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	10 & 12	14:00	CASA DO THIAGO		

IMPORTANTE 



Usar roupas pretas e confortáveis ;
 Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
 Sempre utilizar sapato fechado ;
 Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
 Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

*"Eu não tenho medo de nenhum fantasma
 Se você está vendo coisas
 Passando em sua cabeça
 Quem você pode chamar?
 (Os caça-fantasmas!)"*

— Ray Parker Jr

Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano: Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor	
Ordem do Dia – QUARTA-FEIRA, 31 de janeiro de 2024	Diretor: Thiago Henrique Ferreira
Dir. de Produção: Mariana Correa (91) 9 8554-9147	1º ass. de Direção: Maisa Santos (91) 9 9916-5409

CHEGADA EQUIPE: 13:30h na LOCAÇÃO (BASE) Diretor: 10:00 na locação (base) Produção: 11:30h na locação (base) Fotografia / Elétrica / Maquinária: 13:30 na base Arte: 12h00 na base Som: 13h30 na locação (base)	Previsão do tempo: Tempestades se formando à tarde / Possibilidade de 50% de pancadas de chuva Nascer do Sol: 6h21 - Pôr do Sol: 18h32 Min: 24° Max: 33°
	MANUTENÇÃO: O tempo todo enquanto em set
	LANCHE EQUIPE: 17:00
LOCAÇÃO: Casa do Thiago Endereço: Avenida Engenheiro Fernando Guilhon, 2840	
PRONTO SOCORRO MAIS PERTO: Hospital Pronto Socorro do Guamá Dr. Humberto Maradei Pereira Endereço: Passagem São Miguel, 100 - Guamá, Belém - PA, 66075-259	
Hospital Santa Teresinha Endereço: Av. Gov Magalhães Barata, 277 - Nazaré, Belém - PA, 66040-170	

CENA	PLANO	LUZ	SET	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	HORÁRIO
				CASA DO THIAGO	PREPARAÇÃO DA CENA/ATORES/EQUIPE	13:30 Às 14:00
13	1	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Sequência (de PG a PP) - Normal Frontal - Travelling Vertical</i> Luiz Miguel corre do banheiro na direção dos pais, seu Pai o levanta no colo.	14:20
13	2	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) CONTRAPLANO - Normal Perfil - Câmera Fixa</i> Luiz Miguel olha em volta e comemora a ausência do Monstro, o Pai e a Mãe se olham.	14:40
13	3	INT/NOITE	CORREDOR	CASA DO THIAGO	<i>Plano Detalhe (PD) - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> A gosma verde que estava no corredor começa a voltar para o quarto.	15:00
					PREPARAÇÃO DA CENA 2	15:20 às 15:40
2	1	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	<i>Plano Conjunto (PG) - Normal De Costas - Câmera Fixa</i> Shot da Nuca de Luiz Miguel em primeiro plano, com o filme antigo passando na televisão ao fundo.	15:45
2	2	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE (INSERT) - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> A pelúcia Doutor Saponildo e um balde de pipoca sendo segurados por Luiz Miguel.	16:05
2	5	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	<i>PLANO DETALHE (INSERT) - Normal Frontal - Câmera Fixa</i> Televisão passando filme antigo.	16:20
2	6	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	<i>Primeiro Plano (PP) Plano Conjunto (PC) - Normal Frontal (Vira um lateral) - Câmera Fixa</i> Câmera frontal em Luiz Miguel comendo pipoca, que desloca até sua lateral, revelando o pai ao fundo, que ergue o controle e desliga a TV.	16:40
					PREPARAÇÃO DA CENA 2	17:00 às 17:30
2	8	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	<i>Plano Conjunto (PC) - Normal Lateral - Câmera Fixa</i> Luiz Miguel surpreso com a TV sendo desligada.	17:45

2	9	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¼ - Câmera Fixa Plano Geral da sala de Luiz Miguel falando com seu pai.	18:05
2	10 e 12	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) PLANO - Contra-Plongée 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa Pai em foco visto de baixo pra cima, com Luiz desfocado no canto do frame. (10) Pai em foco visto de baixo pra cima, com Luiz desfocado no canto do frame. (12)	18:30
2	11 e 13	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	Plano Médio (PM) CONTRAPLANO - Normal 'Over The Shoulder' (OTS) - Câmera Fixa Luiz Miguel olhando pra cima, com o torso do pai desfocado no canto do frame.(11) Luiz Miguel, com o rosto emburrado, pega Doutor Saponildo, seu travesseiro e sua coberta vermelha, se levanta do sofá. O menino se despede do Pai, que dá um beijo em sua testa.(13)	18:55
2	14	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	Plano Geral (PG) - Normal ¼ - Câmera Fixa Luiz desce do sofá e vai ao seu quarto.	19:20
DESPRODUÇÃO DOS ATORES						19:35
2	7	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	PLANO DETALHE (INSERT) - Normal Frontal - Câmera Fixa Televisão desligando.	19:35
2	3	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	PLANO DETALHE (INSERT) - Normal Frontal - Câmera Fixa Detalhes da decoração da sala.	19:45
2	4	INT/NOITE	SALA	CASA DO THIAGO	PLANO DETALHE (INSERT) - Normal Frontal - Câmera Fixa Brinquedos pelo chão.	19:55
DESPRODUÇÃO Fim de Set						20:00

Elenco	Cena	Chegada	Local	Figurino/Maq.	Prontos
Inácio - Luiz Miguel	2 & 13	14:00	CASA DO THIAGO		
Mãe - Milena Barros	13	13:30	CASA DO THIAGO		
Pai - Dheyvythy Guilhermeth	2 & 13	13:30	CASA DO THIAGO		

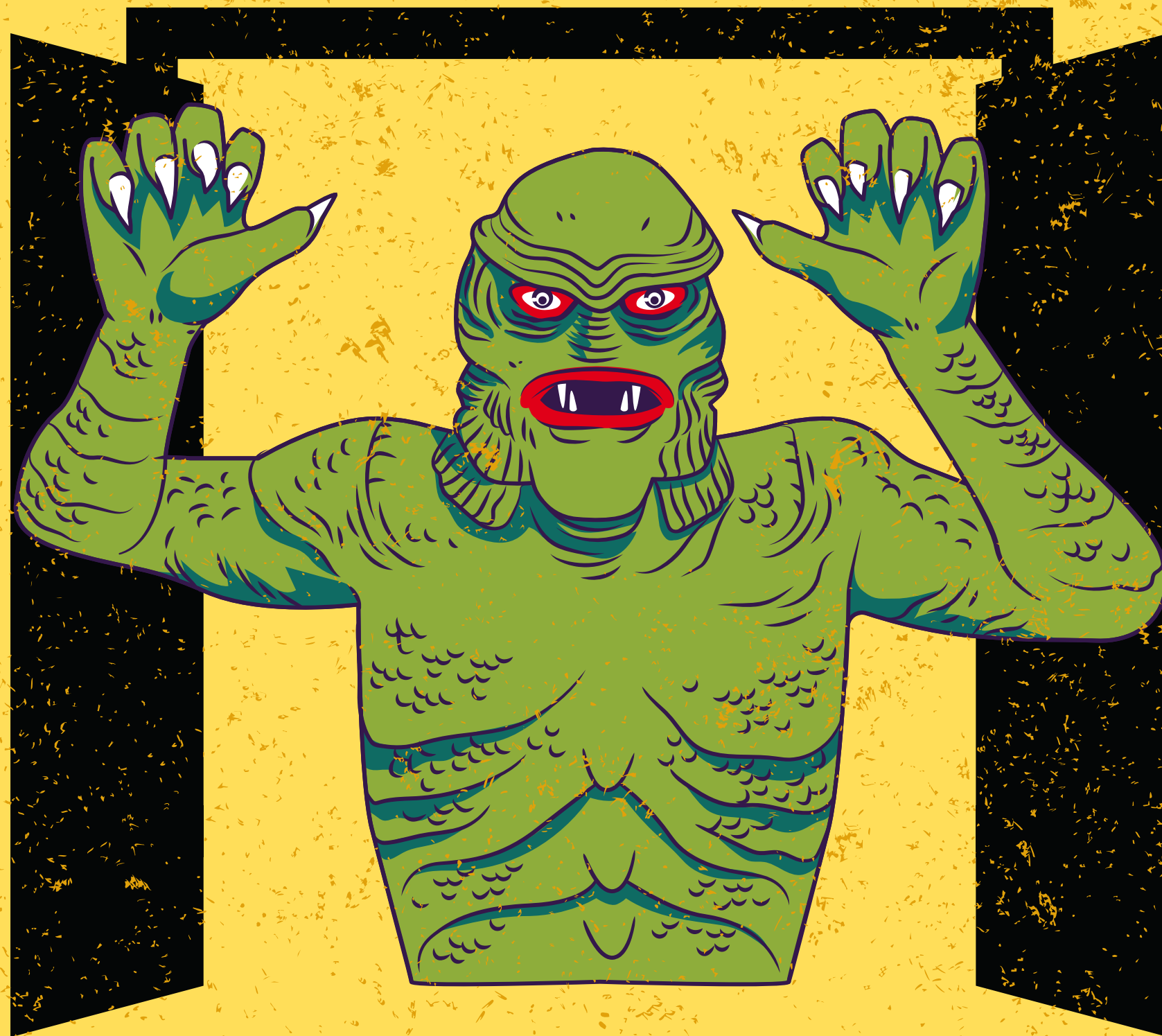
IMPORTANTE 😊

Usar roupas pretas e confortáveis ;
Levem suas garrafinhas de água ou copos etiquetados com seus nomes ;
Sempre utilizar sapato fechado ;
Caso alguém esteja sentindo algum sintoma gripal, por favor, use máscara ;
Fotos do set não devem revelar sobre o assunto/*spoilers* do que estamos filmando.

"As fantasias de infância são as memórias transfiguradas pela saudade."

— Rubem Alves

APÊNDICE E - ONE PAGE



— LUIZ MIGUEL —

**CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO
EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR**



**INIVENTÁVEL
FILMES**



— **LUIZ MIGUEL** —
CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO
EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR

LOGLINE

De madrugada, Luiz Miguel tem a difícil missão de ir ao banheiro e não ser visto pelo monstro do pântano, que vive embaixo de sua cama.

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O curta metragem surgiu produto de um exercício de roteiro, se propondo a ser uma obra de aventura/fantasia com alguns elementos de horror e terror. A história acompanha uma criança em uma jornada até o banheiro, enfrentando os medos de sua própria imaginação. O curta traz inúmeras referências à cultura pop, sendo a principal delas o Monstro do Pântano, o qual é um personagem de história em quadrinhos criado por Len Wein e por Berni Wrightson.

APRESENTAÇÃO DA PRODUTORA

A Iniventável Filmes é uma produtora regional, criada em 2019 por jovens universitários, seu foco é principalmente na produção de obras ficcionais para internet e festivais de cinema.

PÚBLICO-ALVO

Pessoas de 10-20 anos, e aquelas que se interessem por curtas.

DIFERENCIAL

Primeiro curta de fantasia e terror paraense protagonizado inteiramente por uma criança e voltado para crianças.

ORÇAMENTO

R\$140.930,40



INIVENTAVELPRODUCOES@GMAIL.COM



91 980146194 (CAROL) / 91 988590562 (THIAGO)