



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

DENIZE RAMOS DE ARAÚJO

**A CONSTRUÇÃO DA DIREÇÃO DE SOM NO CURTA-METRAGEM "LUIZ
MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO
FIM DO CORREDOR"**

BELÉM - PA
2025

DENIZE RAMOS DE ARAÚJO

**A CONSTRUÇÃO DA DIREÇÃO DE SOM NO CURTA-METRAGEM "LUIZ
MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO
FIM DO CORREDOR"**

Memorial reflexivo apresentado ao curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Harada Ono

BELÉM - PA

2025

DENIZE RAMOS DE ARAÚJO

A CONSTRUÇÃO DA DIREÇÃO DE SOM NO CURTA-METRAGEM "LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR"

Memorial reflexivo apresentado ao curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Harada Ono

Data de aprovação: __/__/__

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ricardo Harada Ono
Orientador - UFPA

Prof. Me. Cassio Mauro Oliveira Tavernard
Membro Interno

Prof. Dr. Ana Paula Andrade
Membro Interno

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)
autor(a)

R175c Ramos, Denize.
A CONSTRUÇÃO DA DIREÇÃO DE SOM NO CURTA-
METRAGEM "LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO
PÂNTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO
CORREDOR" / Denize Ramos. — 2025.
48 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Ricardo Ono
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Faculdade de
Artes Visuais, Belém, 2025.

1. Construção Sonora. 2. Cinema Independente. 3.
Design de Som. 4. Filme Infantil. 5. Som Autoral. I.
Título.

CDD 384.8

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria José Ramos e Denilson Costa de Araújo, que sempre me apoiaram, incentivaram e acreditaram em mim mesmo quando eu não acreditava.

Aos meus gatos Lili, Lulu, Lila, Kito e Bento que foram de grande suporte emocional pra mim em todo esse processo, desde fazer o filme até a escrita do memorial.

Aos meus queridos amigos e família que ajudaram comprando rifas, doando dinheiro e tempo ao filme, além de me apoiarem com palavras de incentivo durante o processo, em especial a minha amiga Bia Sena.

À Iniventável Filmes, coletivo que faço parte junto aos meus amigos de turma de 2019 do Curso de Cinema e Audiovisual da UFPA, que desde o início do projeto deram todo o suporte possível.

Ao meu colega de turma e amigo com quem divido o filme de TCC, Thiago Henrique Ferreira. Que confiou no meu trabalho do início ao fim e dividiu todas as preocupações e alegrias do filme.

Às minhas colegas de curso e amigas pessoais, Milene Rose e Louise Di Fátima que me ajudam com o processo de escrita.

Ao ex-docente Caê Cutrim, técnico de som que foi referência no início da minha jornada no curso, e Matheus Neves, ex-docente fundamental no meu processo de pós-produção de som do filme.

E ao meu orientador Ricardo Harada Ono, que foi um grande parceiro durante a realização do filme e do memorial.

“Com a música e os efeitos sonoros certos, você pode fazer de tudo, desde evocar locais até definir estados de ânimo e criar tensão. Na verdade, de muitas maneiras, um bom som é mais importante do que um bom vídeo.”

(SCHENK;LONG, p.160)

RESUMO

Este memorial relata sobre o processo de construção sonora do filme curta-metragem infantil “**Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor**”. Nele falo sobre as etapas de desenvolvimento e produção da direção de som e a organização desse processo dividida em três diferentes partes: **pré-produção, produção e pós-produção**. Nele também reflito sobre como o cinema coletivo foi importante para a finalização deste trabalho.

Palavras-chave: Construção Sonora; Cinema Independente; Desenho de Som

ABSTRACT

This memorial describes the sound design process for the children's short film **“Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor”**. In it, I talk about the stages of development and production of the sound design and the organization of this process divided into three different parts: pre-production, production and post-production. In it, I also reflect on how collective filmmaking was important for the completion of this work.

Keywords: Sound Construction; Independent Cinema; Sound Design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Frame de Guerra nas Estrelas: O Império Contra-Ataca (1980).....	14
Figura 2 - Frame de Jurassic Park (1993).....	15
Figura 3 - Frame de A Casa Monstro (2006).....	16
Figura 4 - Frame de Coraline e o Mundo Secreto (2009).....	17
Figura 5 - Análise Técnica de Som.....	18
Figura 6 - Frame do vídeo How To Be a Sound Mixer.....	20
Figura 7 - Zoom F4 Multi-faixa de seis entradas e oito trilhas.....	21
Figura 8 - Demonstração do posicionamento da equipe em set.....	23
Figura 9 e 10 - Making Of do Curta-Metragem Luiz Miguel.....	28
Figura 11 - Equipe técnica de Som	29
Figura 12 - Projeto do rugido do Monstro do Pantano no Audition	34
Figura 13 - Projeto do som completo do filme no Audition	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Lista de equipamentos de Som.....	22
---	-----------

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. PRÉ-PRODUÇÃO.....	14
2.1. Visão de Direção de Som.....	14
2.2. Referências Sonoras.....	15
2.3. Análise Técnica de Som.....	18
2.4 Equipamentos de Som.....	20
2.4.1 Minha Jornada na Escolha de Equipamentos de Som.....	20
2.5 Escolha de Locação.....	25
2.5.1 Os Desafios da Locação e da Captação de Som.....	25
3. PRODUÇÃO.....	28
3.1. Equipe de Som.....	28
3.2. Captação Som Direto.....	31
4. PÓS-PRODUÇÃO.....	34
4.1. Construção dos Sons do Monstro.....	34
4.1.1. A Construção Sonora do Monstro do Pântano.....	34
4.1.2. O Processo de Pesquisa.....	34
4.1.3. Influências e Referências.....	35
4.1.4. O Som Como Elemento Narrativo.....	36
4.2. Trilha Musical Original.....	36
4.3. Edição de Som.....	37
CONCLUSÃO.....	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
APÊNDICE A - Análise Técnica de Som.....	43
ANEXO 1 - CONTROLE DE EQUIPAMENTOS.....	51
ANEXO 2 - Consumíveis do Departamento de Som.....	53
ANEXO 3 - ROTEIRO.....	54

1. INTRODUÇÃO

Este memorial detalha a jornada de planejamento e produção da direção sonora do curta-metragem *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano em Busca do Banheiro no Fim do Corredor*, sendo este um filme infantil que mistura elementos dos gêneros cinematográficos de aventura, fantasia e terror, buscando imergir o público em uma experiência sonora que nos transporta para dentro do mundo de Luiz Miguel.

Como diretora de som, compartilho nesta narrativa as nuances da minha experiência na construção da sonoridade do filme. Misturando o som direto com diversas construções sonoras originais, o objetivo desta trilha é levar o público a embarcar junto de Luiz Miguel nesse cenário imaginário onde ele enfrenta seus medos.

Ao longo deste memorial, apresentarei os principais momentos dessa jornada em busca do universo sonoro idealizado por mim e pelo diretor do projeto Thiago Henrique Ferreira, desde a concepção das ideias até a implementação prática no set de filmagem. Abordarei aspectos técnicos e criativos envolvidos na criação de efeitos sonoros, ambientação e trilha musical, revelando o cuidado artístico empregado para construir uma experiência auditiva única.

Por meio deste presente memorial, convido você a adentrar os bastidores da direção sonora de *Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano em Busca do Banheiro no Fim do Corredor*, explorando o processo de transformar palavras e imagens em uma trilha sonora que transcende as barreiras da tela, transportando o público para o universo do filme.

2. PRÉ-PRODUÇÃO

2. 1. Visão de Direção de Som

Luiz Miguel contra o Monstro do Pântano: Em busca do banheiro no fim do corredor é um curta-metragem que se encaixa nos gêneros de terror, suspense e aventura, dirigido por Thiago Henrique Ferreira, com direção de som assinada por esta autora, Denize Ramos. A história se desenrola ao longo de uma noite na casa de Luiz Miguel, um menino de 9 anos de idade. Seus pais o colocam para dormir em seu quarto, instruindo-o a chamá-los caso precise ir ao banheiro. Porém, quando Luiz Miguel precisa ir, seus chamados não são respondidos, deixando-o dividido entre enfrentar o monstro que habita sob sua cama ou segurar o xixi.

Na obra, a direção de som busca desempenhar um papel crucial explorando a direção de som como um elemento essencial na criação de uma atmosfera de suspense, terror e aventura. O som do filme busca 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 da casa do personagem, criando uma atmosfera inquietante. A cama rangendo levemente e os pequenos ruídos do ambiente realçam a sensação de alerta da criança.

O personagem do Monstro do Pântano é introduzido de maneira sutil, por meio de ruídos indistintos e enigmáticos. À medida que a narrativa avança, a direção de som intensifica a presença do monstro, criando um design autoral para seus sons.

O passo do monstro é articulado de forma a ecoar pelo ambiente, criando uma sensação de proximidade inquietante. Uma combinação de rosnados abafados, sons de lama e água do pântano criam uma presença ameaçadora e desconhecida.

Ao final, quando Luiz Miguel supera seu medo e volta ao quarto, a paisagem sonora se transforma novamente, agora com uma trilha que indica a superação do medo da criança e indicando que o perigo passou.

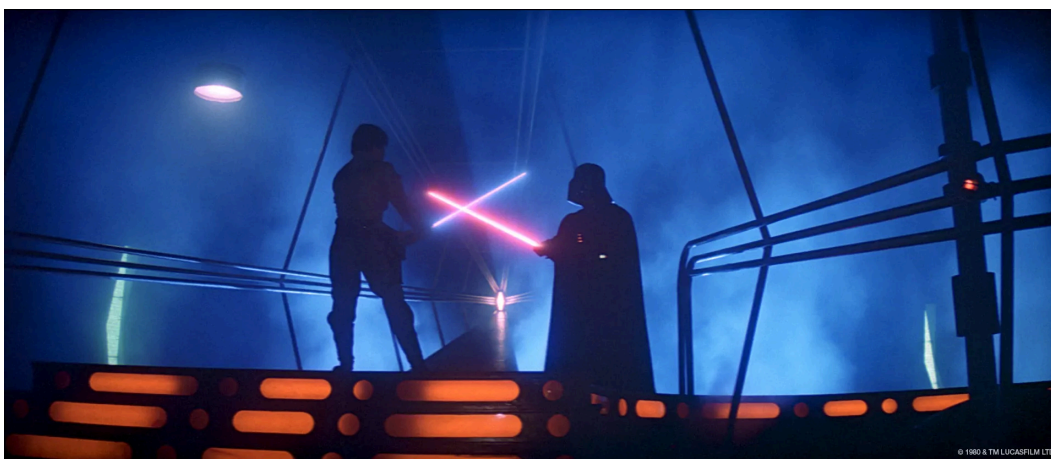
O som criado para o filme, ajuda a imergir o público na experiência de Luiz Miguel, usando uma combinação de sons ambientais, silêncios, efeitos especiais e sons originais para construir suspense, medo e alívio ao longo do filme.

2.2. Referências Sonoras

Minhas referências sonoras baseiam-se em alguns filmes no qual os *designers de som*¹ tiveram que construir o som de seus elementos e demais criaturas do zero. Como exemplo, destaco os filmes da saga *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1980) do diretor Irvin Kershner, onde o som das espadas de laser dos personagens foram construídas para o imaginário do público de como seria o som daquele tipo de lâmina.

Star Wars conseguiu inventar e convencer as pessoas de qual seria o som da luz, o som de uma explosão ou da velocidade no vácuo graças ao designer sonoro Ben Burtt e toda a sua equipe. (Guerrero, 2017)

Figura 1 - Frame de Guerra nas Estrelas: O Império Contra-Ataca (1980)



Fonte: Disney +

Já nos filmes *Jurassic Park* (1993) do diretor Steven Spielberg e *Godzilla* (1954) do diretor Ishirō Honda, os *designers de som* construíram o som de personagens do qual não temos referências fiéis pelo fato de no primeiro se tratar de dinossauros, já extintos a milhares de anos, e o outro ser totalmente fictício, o godzilla.

O novo rugido de Godzilla foi criado em 2014, pelas mãos da Legendary, praticamente 60 anos após a estreia do monstro nas telonas japonesas. Ethan Van der Ryn e Aadahl queriam homenagear o som do kaiju antigo, ao

¹ O sound designer é um profissional que realiza o planejamento de todos os elementos sonoros presentes em um conteúdo, participando diretamente de todas as etapas de produção e pós-produção. Ou seja, é ele quem cria e produz os efeitos sonoros que fazem parte de uma obra audiovisual. Disponível em: <https://www.unicesumar.edu.br/blog/sound-designer/> Acesso em: 10 fev. 2025.

mesmo tempo criando algo inédito e peculiar. Para isso eles usaram praticamente tudo que criasse fricção, como portas enferrujadas de um carro ou esfregando algo na superfície de um tambor. Eles também tiveram a ajuda de um "microfone científico", que mais serviu para capturar frequências e usá-las no estúdio para compor o rugido.

(Castro, 2024)

A construção dessas trilhas sonoras para os personagens é feita através de experimentação e pesquisas do que poderia ser utilizado, misturando sons, e os mixando de uma forma diferente, criando algo totalmente novo.

Figura 2 - Frame de Jurassic Park (1993)



Fonte: MAX

Desta forma direcionei a criação dos sons do Monstro do Pântano. Juntando sons de animais, como crocodilos, que costumam viver em pântanos, e ursos tem fortes rugidos, e a partir disso fazer experimentações com a mistura dos sons desses animais e com a mudança de graves e agudos no programa de edição de áudio *Audition*. Criando algo novo e que seja a cara do monstro do curta para assim o personagem ter esse traço marcante nele e convencer o público desse personagem imaginário.

Após iniciar efetivamente o processo de pós-produção, precisei buscar ainda mais referências. Encontrei um episódio do podcast *Dragon Deep Dive*² com a *designer de som* dos seriados *House of the Dragon* e *Game of Thrones*, Paula

² "Dragon Deep Dive" é um podcast da série *House of the Dragon*, que é apresentado por Jason Concepcion e Greta Johnsen onde há vários bate papos com atores e a equipe técnica do seriado.

Fairfield, responsável pela criação dos sons de 17 dragões. Ela explica como foi o processo de criação e como a maioria dos sons desses animais possuía características próprias, trazendo personalidade única para cada um deles.

(...) No começo, eles eram fofos e pequenos, e eu conseguia escapar com pequenos chilreios e coisas assim. Havia alguns sons que saíam com os gritos e chamados de Drogon que se tornaram uma espécie de marca registrada. Mas então, na segunda temporada, percebi que eles seriam duas vezes maiores. Então comecei a perceber a jornada em que estava. Então, nos primeiros anos, era mais fácil encontrar sons para suas asas e movimentos corporais, mas conforme eles ficavam cada vez maiores, eu tinha que ir em outras fontes. (Dragon Deep Dive with Sound Designer Paula Fairfield, 29 de maio de 2024. Podcast Dragon Deep Dive.)

Ela também menciona que não conseguia nem mesmo enumerar a quantidade de sons de diferentes animais que utilizou pela grande quantidade de materiais, destacando que quase nunca usava sons humanos para mesclar em suas pistas sonoras.

Isso me motivou a continuar com a ideia de criar o rugido do monstro do pântano utilizando apenas rugidos de animais. Busquei também elementos que remetesse a um som úmido, visto que esse era um dos elementos essenciais na construção sonora do monstro, do qual eu não abriria mão.

Figura 3 - Frame de A Casa Monstro (2006)



Fonte: Netflix

Para além dos exemplos citados, busquei inspirações em filmes atrelados ao gênero do terror infantil, algo que conectava-se diretamente com a proposta feita para a construção do projeto em que estávamos trabalhando. Os longas de

animação A Casa Monstro (2006) de Gil Kenan e Coraline e o Mundo Secreto (2009) de Henry Selick tornaram-se algumas de minhas principais referências sonoras, ambos como obras que fizeram parte de minha infância marcando minha memória pelo estilo de suas animações, além de serem filmes cuja ambientação sonora - com seus rangidos e vozes sobrepostas - construíam uma atmosfera ainda mais assustadora para as crianças dos anos 2000.

Figura 4 - Coraline e o Mundo Secreto (2009)

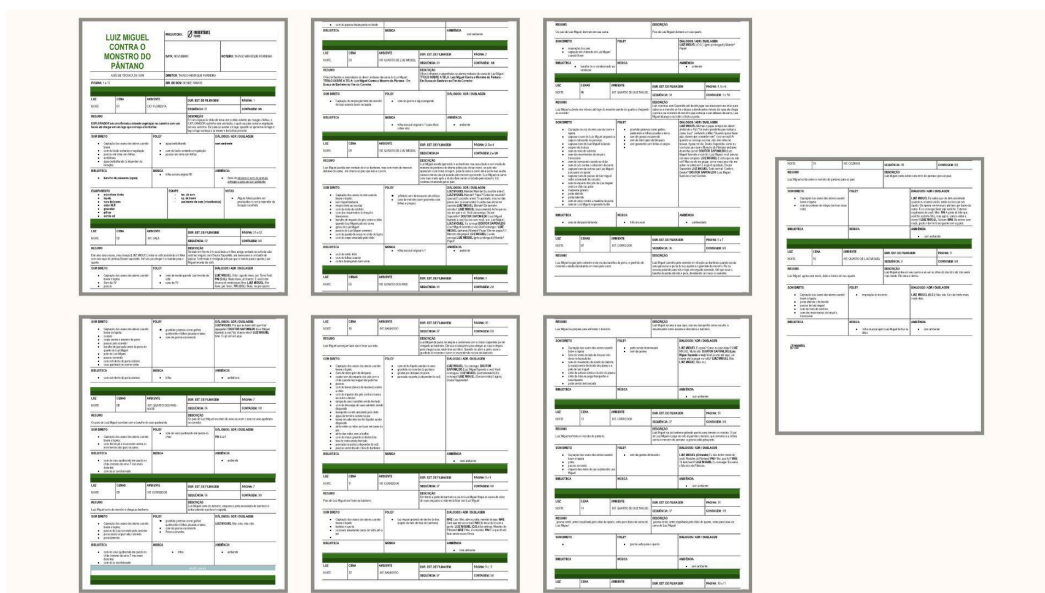


Fonte: Amazon Prime

2.3. Análise Técnica de Som

Para conseguir fazer um TCC em som da forma que eu imaginava (cheio de nuances), eu precisava de uma análise técnica, e não qualquer análise técnica, mas uma análise técnica super detalhada (APÊNDICE A), para que todas as outras pessoas envolvidas no projeto – do departamento de produção, direção e os demais membros da equipe de som – que precisavam utilizar o documento resultante, pudessem todos lelo e assim compreendê-lo.

Figura 5 - Análise Técnica de Som de Luiz Miguel



Fonte: Autora

A análise se inicia com as informações básicas sobre sua construção, que incluem a autoria do roteiro, direção, produção e, neste caso (para uma análise de som), a direção de som. Fiz um documento que se tornou uma espécie de planilha, dividindo as sessões por cena. Ou seja, dividi no total de 16 cenas. Neste memorial, trarei as informações que incluí neste documento.

O período do dia (dia, tarde ou noite) é uma informação essencial no documento, já que, assim como a noite tem suas características visuais, ela também as tem sonoramente. E, nesta obra, o filme se passa todo no período da noite, apesar de ter sido filmado pela manhã.

Logo após, é indicado na análise o ambiente em que a cena será gravada, seja ele externo (EXT) ou interno (INT), e o local. Além disso, é mencionada a duração prevista de filmagem, em que página a cena se localiza e a contagem de páginas do roteiro que a cena dura.

Sigo com um breve resumo da cena, e logo depois uma descrição um pouco maior que o resumo, contendo os diálogos descritos na mesma (nas cenas em que há diálogo). Dividindo na parte seguinte todos os sons que preciso que sejam

gravados e também a forma como pretendo que cada um desses sons seja captado. E essas formas de captação são: som direto, foley ou ADR.

Além de indicar sons que posso conseguir em bibliotecas sonoras online, também gosto de trazer onde pretendo que tenha música.

Indico também quais equipamentos são necessários para tal feito e a equipe necessária, além de uma descrição da música (se houver e qual seria). Finalizo com um quadro para notas, caso haja algo que não pude deixar claro no restante da análise.

2.4 Equipamentos de Som

2.4.1 Minha Jornada na Escolha de Equipamentos de Som

Quando comecei a escrever minha lista de equipamentos, há mais de um ano, lembro que não conhecia todos os itens necessários. Apesar da minha experiência com som, aprendi muito na prática durante os sets de filmagem.

Até então, nunca havia recebido orientação de um técnico ou professor da faculdade sobre essas questões mais técnicas. As disciplinas de som previstas no curso só vieram após as filmagens do filme. Por isso, precisei aprofundar meus conhecimentos e pesquisar mais sobre esses equipamentos por fora do curso.

Embora soubesse usá-los, não conhecia todos os nomes, muitos dos quais estão em inglês ou possuem diversas formas diferentes de serem chamados. Para suprir essa lacuna, recorri à internet, assistindo a diversos vídeos de técnicos de som – a maioria estrangeiros – que ensinavam diferentes técnicas de captação e nomeavam cada equipamento essencial para essa captação de som.

Navegando por diferentes canais no YouTube pude encontrar vídeos de diferentes autores ensinando como fazer desde o básico até coisas mais rebuscadas no gravador, além de também aprender novas técnicas sobre como microfonar melhor os atores, não tendo tantos recursos de equipamento e acessórios de equipamentos em set.

Figura 6 - Frame do vídeo How to Be a Sound Mixer



Fonte: Youtube

Além disso, busquei aprender mais, com amigos que já eram mais experientes na área, seja diretamente em outros sets ou por mensagens trocadas sempre que surgiam dúvidas.

Assim que compreendi quais equipamentos eram necessários, comecei a listar tudo.

Para o filme, eu precisava de pelo menos um microfone shotgun, um microfone direcional capaz de captar o som de maneira aberta, transmitindo mais realismo. Ele funciona em um ângulo mais fechado, permitindo maior controle sobre a área sonora desejada. Esse tipo de microfone é ideal para gravações externas, entrevistas e diálogos, pois permite isolar melhor a voz dos atores, mesmo em ambientes ruidosos.

No entanto, um shotgun sozinho não atende a todas as necessidades de captação de áudio em um set. Por isso, considerei outros equipamentos essenciais.

Entre eles, os sistemas de microfone de lapela (lavalier) foram indispensáveis. Diferente do boom, eles não captam sons a longas distâncias, pois seu propósito principal é registrar vozes isoladas, reduzindo ruídos externos. São microfones discretos, pequenas cápsulas conectadas por um longo fio a um transmissor, que se

comunica com um receptor que é conectado ao gravador, assim chegando aos fones de ouvido do técnico, que monitora tudo e controla através de seu gravador.

Esses pequenos microfones, conhecidos como lapela, são acoplados ao corpo ou às vestes dos atores, por um assistente de som, de uma forma técnica que busca sempre não transparecer na roupa e ser visível na câmera, captando o som necessário de forma mais precisa e oferecendo mais um canal de áudio na mesma cena.

Outro item fundamental foi o gravador de áudio, sem o qual nada poderia ser registrado. O modelo utilizado foi o Zoom F4³, disponibilizado pela Faculdade de Artes Visuais da UFPA. Esse gravador possui 4 entradas de som externo, permitindo a gravação separada das pistas de cada microfone, proporcionando assim maior flexibilidade na edição.

Figura 7 - Zoom F4 Multi-Faixa de 6 Entradas e 8 Trilhas



Fonte: WorldView

Além disso, incluí na minha lista:

Tabela 1 - Lista de equipamentos de Som

³ Gravador de Campo Multi-Track para criação de filmes.

EQUIPAMENTOS DO DEPARTAMENTO DE SOM	
LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PANTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR	
Microfone direcional	1
Microfones lapela com receptor e transmissor	3
Gravador com no mínimo 4 entradas	1
Pilhas recarregáveis	16
Carregador de pilhas	1
Power Bank	1
Cabo XLR	2
P2 P10	2
Vara boom	1
Headphones	2
Cabo splitter saída p2	2
Espuma para microfone	1
Suporte cachimbo pedestal	1
Deadcat	1
Bimp zeppelin	1
Shock mount	1
Pistol grip	1
Cartão SD	2

Fonte: Autora

Além de adquirir esses equipamentos, aprendi sobre técnicas de captação, como a posição correta do boom, a importância de evitar reflexos sonoros em ambientes fechados e o uso de softwares de edição para limpar e aprimorar o áudio na pós-produção.

Outra lição importante que aprendi foi a necessidade de adaptação diante dos desafios de um set de filmagem. Muitas vezes, as condições não eram ideais, seja por interferências externas, ruídos inesperados ou até limitações de equipamento. Nesses momentos, precisei encontrar soluções criativas, como o uso de barreiras acústicas improvisadas ou ajustes na posição do microfone para minimizar captações indesejadas.

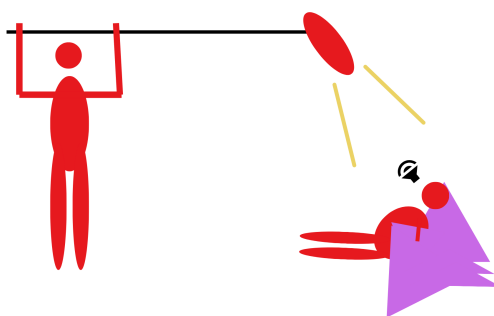
Além disso, passei a me interessar mais pelo universo do design de som e da pós-produção. O trabalho não termina na captação; a edição e a mixagem são etapas fundamentais para garantir um resultado profissional. Equalização, redução de ruídos, adição de efeitos sonoros e ajustes de volume são apenas algumas das técnicas que fazem parte desse processo.

A experiência de pesquisar, testar e aprender sobre equipamentos de som foi essencial para minha evolução profissional. Hoje, entendo que um bom áudio é tão importante quanto a qualidade da imagem em uma produção cinematográfica. Com o tempo, fui aprimorando não apenas meu conhecimento técnico, mas também minha sensibilidade para perceber nuances sonoras e entender como elas impactam a construção da atmosfera de um filme.

Os furos em um microfone direcional fazem com que os sons vindos das laterais do microfone se cancelem, deixando apenas os sons da frente (e às vezes, de trás). Na verdade, você pode transformar um microfone hipercardiode em um microfone omnidirecional simplesmente cobrindo os furos ao longo das laterais.
(SCHENK;LONG, p.181)

Para ilustrar melhor o funcionamento do microfone shotgun, decidi incluir a imagem abaixo. Espero que este relato ajude outros profissionais iniciantes a compreenderem a importância do som no audiovisual e a buscarem conhecimento para aprimorar cada vez mais suas produções.

Figura 8 - Demonstração do posicionamento da equipe em set.



Fonte: Autora

2.5 Escolha de Locação

2.5.1 Os Desafios da Locação e da Captação de Som

Desde o início, um dos grandes desafios da produção foi a questão do som, especialmente em relação ao horário das gravações. Como a narrativa do filme se passa durante a madrugada, precisávamos garantir um ambiente sonoro condizente com esse período. No entanto, devido à presença de uma criança no elenco principal, a qual estava atuando no filme, com supervisão dos pais, de forma voluntária, ou seja, sem cachê. As filmagens precisariam ocorrer pela manhã, tanto por impedimentos de natureza legal, que não nos permitiam gravar até mais tarde com uma criança, também por precisarmos nos adequar aos horários de escola do nosso ator mirim. O que dificultava a captação de um som natural e silencioso, leal com o horário noturno do roteiro.

Além disso, a escolha da locação foi um fator crucial. O filme exigia um corredor longo, elemento fundamental para a trama e até mesmo para o título da obra. Sem essa característica, o conceito visual e narrativo perderia força. Assim, a primeira grande dificuldade enfrentada pela equipe foi encontrar uma casa que atendesse a essa necessidade.

Encontrar a casa ideal em Belém não foi uma tarefa simples. A arquitetura das residências mais modernas geralmente não inclui corredores longos, e as casas mais antigas que possuíam essa estrutura costumavam ser habitadas por famílias grandes. Isso significava que, além de encontrar uma casa adequada, precisaríamos da autorização de todos os moradores para filmar no lugar, o que alteraria significativamente a rotina dessas famílias por pelo menos uma semana.

No total, realizamos quatro visitas a possíveis locações. Duas dessas casas foram imediatamente descartadas, pois estavam localizadas em grandes avenidas que são movimentadas.

Como a história se passa de madrugada, onde há pouco movimento nas ruas, seria impossível captar o som de forma adequada nesses locais. Além disso, gravando pela manhã, essas avenidas estariam extremamente barulhentas, o que comprometeria completamente a diegese do filme.

A terceira casa parecia ser a opção ideal em termos de som. Ela estava localizada em uma área silenciosa e tinha poucos ruídos externos, o que favoreceria a ambientação sonora da madrugada. No entanto, o corredor não era tão longo quanto o diretor desejava, o que trouxe dúvidas sobre sua adequação visual para o filme.

Já a quarta casa, nossa primeira escolha, possuía um longo corredor e agradou a todos os departamentos: arte, fotografia e direção. Apesar de não ser tão silenciosa quanto a terceira opção, sua localização em uma rua mais tranquila permitia uma captação de som razoavelmente controlada.

Após várias reuniões entre a equipe de som, produção, direção de arte e fotografia, tomamos a decisão de mudar a locação. A casa inicialmente escolhida era habitada por idosos, e para evitar desconforto e mudanças bruscas na rotina deles, decidimos buscar uma alternativa. Optamos então pela terceira casa visitada: a residência do próprio diretor do filme, Thiago.

A direção de arte solucionou o problema do corredor curto estendendo visualmente o espaço com uma parede falsa, garantindo assim que a estética desejada fosse mantida. Dessa forma, essa casa tornou-se a opção ideal para todos os departamentos. Além disso, sua localização em uma avenida pouco movimentada no bairro da Cremação ajudava a minimizar ruídos externos. Outro fator positivo era a ampla área em frente à casa, que servia como uma barreira natural contra os sons da rua, melhorando ainda mais as condições para a captação sonora.

Mesmo com a escolha da melhor locação possível, enfrentamos desafios inevitáveis. O primeiro e maior obstáculo foi o calor. Como a casa estava situada no meio da cidade, ainda havia alguns sons externos, embora em menor quantidade. Para minimizar qualquer interferência, precisávamos fechar todas as portas e janelas durante as filmagens. Isso ajudava na captação do som, mas tornava o ambiente extremamente quente, exigindo pausas estratégicas para evitar o desconforto da equipe e do elenco.

Outro desafio inesperado foi o anúncio da Lista de aprovados na Universidade Federal do Pará (UFPA) do ano de 2024. Estávamos gravando no início de janeiro e

sabíamos que esta divulgação ocorreria em algum momento. No entanto, não imaginávamos que seria justamente durante um dos dias de gravação.

Assim que a notícia foi divulgada, percebemos que seria impossível filmar naquele dia. Pois a Lista de aprovados da Universidade Federal do Pará (UFPA) é um evento que transforma a cidade, gerando comemorações barulhentas, música alta em diversos bairros e inúmeras queimas de fogos feitas por famílias de calouros.

Como o som era um elemento essencial do filme, tivemos que interromper as filmagens e nos reunir várias vezes ao longo do dia para reorganizar o cronograma.

A escolha da locação e a captação de som foram desafios fundamentais para a produção do filme. Desde a dificuldade em encontrar um espaço com um corredor longo até a necessidade de garantir um ambiente sonoro adequado, cada decisão foi cuidadosamente planejada para equilibrar os aspectos técnicos e narrativos da obra.

Mesmo com imprevistos como o calor intenso e Lista de aprovados na Universidade Federal do Pará (UFPA), conseguimos adaptar a produção e garantir que o som captado contribuísse para a atmosfera do filme. A experiência mostrou que, em um projeto cinematográfico, flexibilidade e planejamento são essenciais para superar obstáculos e manter a qualidade artística e técnica do filme.

3. PRODUÇÃO

3.1. Equipe de Som

O som direto é capturado ao mesmo tempo em que é feita a gravação pela câmera. Mas captada por um equipamento diferente, pois o som gravado pela câmera depois só será utilizado para sincronizar com o que é gravado pela equipe de som no gravador de áudio profissional.

A equipe, em set, de som, normalmente é composta por três pessoas: Operador de Boom, Primeira Assistente de Som e o Técnico de Som. Podendo ter mais de um assistente e mais de um operador, algumas vezes o assistente acaba operando boom também, dependendo do tamanho do filme e da quantidade de equipamentos disponíveis.

Em *Luiz Miguel Contra o Monstro do Pantano em Busca do Banheiro no fim do Corredor* a equipe de som durante a produção foi composta pelo operador de boom, primeiro assistente e técnico de som.

Sendo esse um filme de curta metragem, e com uma locação de espaço limitado, não poderíamos ter uma equipe simultânea maior.

Como Diretora de Som, eu participo de todas as fases de produção da equipe de som, desde a concepção sonora inicial até o último ajuste do som na pós-produção.

Na fase de produção atuei como técnica de som, controlando o gravador, monitorando o ganho de cada pista no gravador, além de estar coordenando a equipe para que em sintonia fizéssemos um bom trabalho, e estava sempre atenta para problemas no som que precisem ser resolvidos em set.

O Microfonista é responsável por captar os sons com um microfone direto acoplado a um cabo que se ajusta a vários tamanhos, que chamamos de vara boom. Com esse equipamento ele é quem acompanha o que os personagens fazem durante a cena, capturando ruídos, passos, diálogos, etc. O microfonista precisa sempre buscar o melhor lugar para se posicionar, além de precisar ter uma certa

resistência para manter o controle de direção da vara de boom onde o microfone é acoplado.

Figura 9 - Imagens de making Of do curta-metragem Luiz Miguel (2024)



Fonte: Autora

Além disso, o microfonista precisa também estar sempre atento ao seu cabo para não causar nenhum acidente no set e precisa ficar atento para não promover ruídos ao se mexer ou projetar sombras no quadro da cena.

Já o assistente de som é quem monitora pelo fone de ouvido junto ao técnico e informa caso haja algum som em que o técnico não percebeu, além de cumprir a tarefa de cuidar dos sistemas de microfones lapela e os escondendo nos figurinos dos personagens. Tendo também a missão de operar um boom extra caso necessário.

Figura 10 - Imagens de backstage do curta-metragem Luiz Miguel (2024)



Fonte: Autora

O assistente também é responsável por toda a organização e manutenção dos equipamentos de captação de áudio, e demais equipamentos da equipe de som. Se um problema surge, quem precisa correr para resolver sob os comandos do técnico, é o assistente.

Montar uma equipe de som para a produção de um filme em um ambiente universitário não é uma tarefa fácil, pois, além de não ser o departamento favorito da maioria das pessoas, ainda enfrentamos, muitas vezes, não só problemas para conseguir equipamentos, mas também para sermos respeitados durante o set de filmagem, já que é comum as pessoas não darem a devida importância ao som.

Para montar minha equipe para o filme, procurei por pessoas que eu conhecia e sabia que tinham interesse no departamento. Dentre elas, quatro são discentes, um é ex-discente e uma pessoa de fora do curso que atua como músico.

Figura 11 - Equipe técnica de som



Fonte: Autora

Tentei ao máximo repassar o que eu sabia para essas pessoas, para que tivéssemos uma equipe trabalhando em sintonia. Sem essas pessoas, definitivamente, o som deste filme não seria o mesmo, pois cinema se faz em coletivo, e o resultado desse coletivo é este filme.

Também percebi a importância da comunicação entre a equipe de som e os demais setores da produção. Trabalhar em sintonia com diretores, cinegrafistas e

atores faz toda a diferença na qualidade final do áudio. O som é um elemento essencial na narrativa audiovisual, e qualquer falha pode comprometer toda a experiência do espectador.

3.2. Captação Som Direto

Muitas vezes, o departamento de som acaba não sendo priorizado, o que causa muitos problemas na pós-produção do filme. Por mais que os demais departamentos não se importem tanto com o som, ele é essencial para a narrativa da obra.

O público é muito tolerante com vídeos de baixa qualidade — eles até os acham visualmente atraentes — mas se não conseguirem entender o áudio, especialmente o diálogo, não irão se envolver na história. (SCHENK;LONG, p.77)

Durante a captação de som direto de *Luiz Miguel*, foram utilizados dois microfones shotgun disponíveis, um com um ângulo de captação mais fechado e outro mais aberto.

A equipe de som acompanhou Luiz Miguel e sua família em seis espaços diferentes da casa: sala, quarto de Luiz Miguel, quarto dos pais, corredor, banheiro e cozinha. Em cada um desses espaços, enfrentamos o desafio de operar em cenários acústicos distintos.

Com os microfones shotgun e as lapelas, conseguimos captar tudo o que precisávamos durante as gravações.

O primeiro dia de filmagem aconteceu na UFPA, em alguns locais rodeados por árvores. Para o som direto, a maior dificuldade foi o barulho das rabetas, que podia ser ouvido de longe, além do som dos carros que circulavam normalmente pelas ruas da universidade.

O segundo dia de filmagem foi um pouco mais complicado. Apesar de ser em um ambiente controlado — a casa do diretor, Thiago Henrique — enfrentamos nosso primeiro problema com equipamentos.

Durante a captação, comecei a ouvir um ruído e pensei que pudesse ser do microfone shotgun. Tive que fazer algumas trocas e testes durante a gravação até solucionar o problema.

Com o auxílio da minha equipe, troquei o cabo XLR duas vezes, achando que ele pudesse ser o causador do ruído, mas não era. O problema persistia. Depois, tentei trocar o microfone, já que tínhamos dois disponíveis, mas, novamente, estava enganada.

Comecei a temer que fosse um problema no gravador, mas fiz um último teste: troquei apenas o *zeppelin* e descobri que o problema estava nele. O cabo interno do *zeppelin* que estávamos usando tinha um mau contato. Então, substituímos por outro modelo, que não possuía cabo interno, e conseguimos seguir com a gravação.

O terceiro dia foi tranquilo e conseguimos gravar tudo sem grandes problemas. O quarto dia também foi muito bom — eu diria que o melhor de todos — pois conseguimos gravar com mais agilidade, já que a equipe estava bem entrosada e trabalhando em harmonia. Além disso, foi um dia em que fizemos muitos planos curtos, o que facilitou o trabalho de todos os departamentos. Esse tipo de gravação costuma ser mais dinâmica do que planos longos, algo que este filme tem bastante.

A quarta diária foi a mais difícil de todas, pois nossa melhor lapela parou de funcionar. Após o intervalo da gravação, no primeiro plano, percebi que havia parado de ouvir a lapela, o que me preocupou bastante. A princípio, pensei que o problema estivesse no gravador, mas logo percebi que era, na verdade, o cabo da cápsula da lapela, que já estava bem deteriorado quando o pegamos emprestado da faculdade. Não tínhamos muitas opções de lapelas disponíveis, e justamente nesse dia havia mais atores em cena. Precisei agir rapidamente para resolver o problema. Com alguns contatos, conseguimos o empréstimo de outra lapela e, assim, finalizamos a gravação do dia.

Os dois últimos dias transcorreram sem maiores problemas, concluindo a fase de produção e captação direta do som.

Revivendo essas memórias, considero que a gravação foi bem-sucedida,

pois, apesar dos desafios, com a ajuda da minha equipe, conseguimos contornar todos os obstáculos.

4. PÓS-PRODUÇÃO

4.1. Construção dos Sons do Monstro

4.1.1. A Construção Sonora do Monstro do Pântano

Criar a identidade sonora do Monstro do Pântano é um processo que vai além da simples captação de sons. Trata-se de uma experimentação minuciosa, onde elementos naturais e artificiais se misturam para dar vida a algo que não existe, mas que precisa soar real dentro do universo do filme.

Os rugidos e demais sons emitidos pelo monstro serão construídos a partir de uma fusão sonora composta por gravações de animais típicos de pântanos, como crocodilos, sapos e pássaros de habitat úmido. Além disso, texturas sonoras provenientes do figurino — como couro se movendo, tecidos grossos sendo arrastados e metais raspando — serão incorporadas para trazer uma dimensão tátil e física ao som da criatura. Sons ambientais, como o movimento da água, o estalar de galhos e o assobio do vento, também serão manipulados e incorporados à sua assinatura sonora.

Essa abordagem permitirá que o monstro tenha uma presença auditiva única, que oscila entre notas graves e agudas, criando um efeito inquietante e, ao mesmo tempo, coerente com sua aparência. O som não deve apenas assustar, mas também contar uma história, transmitindo sua origem e sua ameaça de forma sensorial.

4.1.2. O Processo de Pesquisa

Uma das partes mais importantes da minha pesquisa para a construção sonora do filme foi entender como desenvolver um som que não existe. Criar a voz de um monstro que nunca foi visto nem ouvido antes exigiu um equilíbrio entre liberdade criativa e credibilidade dentro da narrativa.

A inexistência desse ser na vida real me proporcionou liberdade na composição dos sons, mas, ao mesmo tempo, me impôs um desafio: até onde posso ir sem perder a conexão com a atmosfera do filme? Como garantir que o

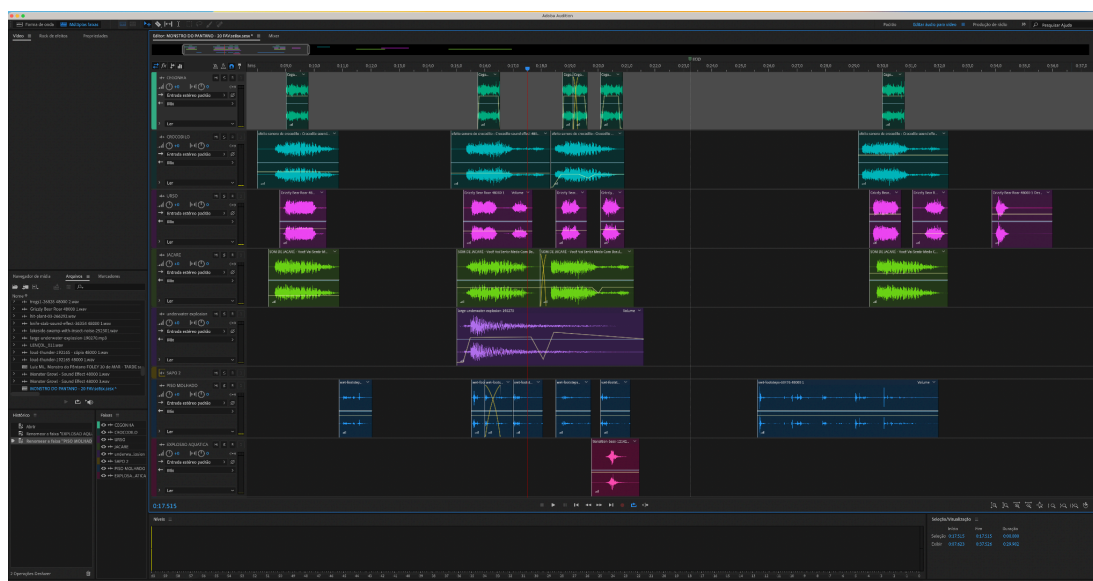
espectador sinta medo e imersão ao ouvir esse som, sem que ele soe artificial ou deslocado do contexto? Essa reflexão guiou todo o meu processo criativo.

4.1.3. Influências e Referências

Para desenvolver essa identidade sonora, me apoiei em referências clássicas e contemporâneas do design de som. Filmes como *Jurassic Park* e *Star Wars* foram fundamentais, pois apresentam criaturas icônicas com sonoridades construídas a partir da fusão de sons reais e manipulações digitais. Além disso, produções mais recentes, como *Game of Thrones* e *House of the Dragon*, também foram fontes de inspiração.

Entre todas essas referências, a que mais me encantou foi *House of the Dragon*, especialmente no que diz respeito à construção sonora dos dragões. Em entrevistas, a design de somer responsável revelou que criou vozes distintas para cada um dos dragões, utilizando sons de diferentes animais, incluindo um que possuía desvio de septo — o que trouxe uma personalidade única à criatura. Esse nível de detalhamento e atenção ao som como elemento narrativo me inspirou a adotar uma abordagem igualmente cuidadosa para o Monstro do Pântano.

Figura 12 - Projeto do rugido do Monstro do Pantano no Audition



Fonte: Audition

4.1.4. O Som Como Elemento Narrativo

Mais do que um simples efeito, o som do monstro precisa transmitir sensações e emoções específicas dentro da história. Ele deve refletir sua origem, sua fúria e, principalmente, o medo que Luiz Miguel sente diante dele. Cada rugido, respiração ou som ambiente ligado à criatura deve reforçar sua presença e seu impacto psicológico no protagonista e no público.

Esse processo de construção sonora foi um verdadeiro exercício de experimentação e escuta. Ao testar diferentes camadas e combinações, conseguimos moldar a personalidade da criatura de forma autêntica e orgânica. O objetivo final é que, ao ouvir o som do monstro, o espectador não só acredite nele, mas também sinta sua presença antes mesmo de vê-lo.

Uma coisa que trouxe mais impacto para os sons do monstro foi a forma como ele foi surgindo aos poucos e também o silêncio que vinha antes dos mesmos.

Contraste em tom, volume, timbre, ritmo — qualquer coisa que possa evitar repetições entorpecentes — acentuará a impressão de força auditiva.
(SONNENSCHNEIDER, p. 128)

4.2. Trilha Musical Original

Desde a pré-produção, a trilha musical do filme já era pensada para ser original, pois tanto eu quanto o diretor sabíamos que essa trilha seria essencial para a construção da paisagem sonora.

A princípio, conversamos com uma pessoa que criaria as músicas de forma sintética. Algumas experimentações chegaram a ser feitas, gostamos da ideia e seguimos com ela.

Porém, após o início das gravações, percebemos que esse não era o tom que queríamos para o filme. Por coincidência ou sorte, encontramos em nosso caminho um músico cujo trabalho já admirávamos e o convidamos para compor a trilha.

O músico é o artista Flor de Mururé, que também fazia parte da equipe de som direto durante as gravações. Logo depois, entrou no projeto o produtor da Perau, Arthur Jatene, com quem Flor sempre já costumava trabalhar.

Desde a primeira conversa até o momento em que conseguimos montar o material para eles começarem a trabalhar, se passaram muitos meses, pois enfrentamos várias dificuldades que nos atrasaram na pós-produção.

Pouco antes do prazo de um mês para a entrega do filme, nos reunimos com Flor e Arthur para compartilhar nossas visões sobre o primeiro corte e discutir como a trilha poderia ser construída.

Os dois começaram a trabalhar intensamente, passando dois dias presencialmente no estúdio da Perau e os demais dias de forma remota até finalizarem o som.

O resultado final desse trabalho não poderia ter nos agradado mais. Tanto eu quanto Thiago ficamos encantados e muito felizes com essa parceria, pois sem ela o filme não seria o mesmo.

Os compositores criaram cinco músicas que acompanham o filme do começo ao fim, algumas delas se repetindo algumas poucas vezes.

4.3. Edição de Som

Na edição de som, realizamos a montagem dos diálogos, design de som, foley, mixagem, trilha musical e finalização. No filme *Luiz Miguel Contra o Monstro do Pantano em busca do banheiro no fim do corredor*, a equipe de som teve um grande desafio na construção da trilha sonora. Como muitos dos sons do monstro foram criados nessa fase, a edição sonora não apenas complementou a narrativa, mas tornou o som um personagem essencial na história.

Para iniciar a edição, buscamos os boletins de som, feitos durante as filmagens. Esses boletins continham informações cruciais sobre cada áudio gravado: se estava utilizável ou não, o motivo, e sua correspondência com a cena, plano e take.

Ao sincronizar os áudios com o filme montado, percebemos que a montagem priorizou apenas a imagem, desconsiderando em grande parte os áudios

selecionados na produção. Isso me deixou frustrada, pois, além do boletim de som, também havia os boletins de continuidade, onde constavam informações detalhadas sobre a qualidade e usabilidade dos áudios.

Apesar desse contratempo, apenas 5% do áudio precisou ser regravado na pós-produção, durante uma ADR (Automatic Dialog Replacement), que é uma regravação de diálogos em um estúdio de som. Considero isso um sucesso, levando em conta todas as dificuldades enfrentadas nas filmagens, que incluíram falhas em equipamentos e imprevistos externos.

Assim que eu e Matheus Neves, ex discente do curso de cinema – que me auxiliou em toda a pós-produção de som – finalizamos a sincronização e o tratamento do áudio, notamos que a ambiência captada não seria suficiente, algo que já suspeitávamos. Para suprir essa necessidade, gravamos novos sons: captamos o som da rua a partir da varanda de uma casa, além de insetos na natureza, como grilos. Esses elementos ajudaram a criar uma ambientação sonora mais rica para o filme.

Quando o som do filme estava quase finalizado, decidimos adicionar mais uma camada: uma faixa contendo sons de chuva. Durante a construção desse efeito na pós-produção, percebemos que a chuva enriqueceria não só a sonoridade, mas também a narrativa. O diretor, Thiago, aprovou a ideia, pois a chuva se conectava diretamente à necessidade de Luiz Miguel de ir ao banheiro. Criamos uma fusão entre o som do trovão ao despertar do protagonista e o rugido do monstro, como se a imaginação da criança transformasse aquele momento em uma ameaça real debaixo da cama.

O espaço não tem um caráter a priori; ele é definido e moldado pela subjetividade e consciência social daqueles que o vivenciam e o habitam. Isso tem implicações significativas para a compreensão do papel do som como um componente da experiência urbana (ARKETTE, S, p.160)

Após essa etapa, seguimos para a equalização e mixagem, ajustando o volume de cada trilha – diálogos, movimentos, ambiências captadas em som direto e as criadas posteriormente. Assim, conseguimos um equilíbrio que trouxe mais realismo ao som, transportando o espectador para a noite em que Luiz Miguel, sozinho com seu sapo de pelúcia, enfrenta o temido monstro do pântano.

O próximo passo foi o foley. Para isso, analisei o filme mais detalhadamente, revisando a análise técnica de som e reunindo as informações necessárias para recriar os sons necessários, em estúdio. Elaborei um novo documento detalhando cada som a ser captado e a melhor forma de fazê-lo.

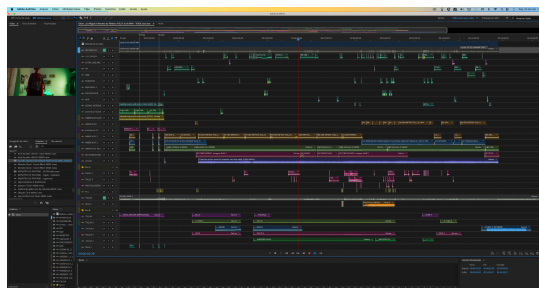
Com tudo planejado, eu e Matheus fomos ao estúdio e iniciamos a gravação dos foleys. Recriamos todas as cenas envolvendo os lençóis da cama de Luiz Miguel, pois, em uma noite silenciosa, cada ruído se torna essencial. Também refizemos os passos, tornando-os mais audíveis, já que os captados no som direto eram muito sutis.

No momento das filmagens, como o chão estava molhado, os passos da atriz que interpretava o monstro não puderam ser gravados com qualidade. Assim, tivemos que recriá-los em foley, garantindo a segurança dela no set e a veracidade do som.

Outro detalhe importante foi a cena em que Luiz Miguel faz xixi. O jogo de câmera sugere a ação, mas o som precisava reforçar esse momento. Por isso, gravamos o som da água no estúdio, tornando a cena mais convincente.

Depois de reunir todos os áudios necessários, voltamos ao programa de edição, o Audition, para aprimorá-los. Aplicamos reverb e outros ajustes para que os sons soassem naturais, como se tivessem sido captados durante as filmagens. Alguns efeitos não ficaram totalmente convincentes, então recorremos a bibliotecas sonoras online. Escutamos diversas variações do mesmo som até encontrarmos aqueles que se encaixassem perfeitamente no filme.

Figura 13 - Projeto do som completo do filme no Audition



Fonte: Audition

Com essa atenção aos detalhes, conseguimos construir uma atmosfera sonora rica e envolvente, que fortalece a imersão do espectador na história de *Luiz Miguel*.

Por fim, chegamos à parte de mixagem do filme, onde ajustamos os volumes de todos os sons utilizados na paisagem sonora que construímos.

Com a música pronta e alinhada aos outros sons, muitos sons menores, como o das gosmas se arrastando pelo chão, foram perdidos. Mas, com ajustes de mixagem, conseguimos chegar a um volume ideal para cada um, fazendo todos *brilharem* juntos.

CONCLUSÃO

Após passar por todas as fases de construção desta trilha sonora, reunindo diversos tipos de técnicas e experimentações, o resultado sonoro do filme não poderia ser mais gratificante.

A forma como Luiz Miguel começa o filme assistindo a um filme e, logo ao dormir, acorda e tem de enfrentar seus medos ao lado de sua imaginação foi, desde o início, um desafio animador para mim, como uma pessoa apaixonada pelo departamento de som.

Desde a pré-produção até o último dia na ilha de edição, finalizando o som do filme, foi um desafio, pois se trata do imaginário de uma criança, que é cheia de sonhos, imaginação e medos.

Para chegar a esse som final, foi preciso não só a minha vontade e a do diretor de fazer o filme acontecer, mas também a dedicação de todas as pessoas envolvidas no projeto. Todos trabalharam de forma voluntária, colaborando na captação de som, operando o microfone de som direto, mixando no estúdio, fazendo foley e compondo as músicas.

Da mesma forma que o som do filme foi construído com um coletivo de ruídos — diversos sons de objetos, cidades, pessoas e animais —, assim também se formou toda a equipe por trás do som deste filme. O cinema é coletivo em todos os seus âmbitos, e no som não poderia ser diferente.

E assim conseguimos chegar ao som final de *Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano em Busca do Banheiro no Fim do Corredor*, com uma sonoridade envolvente e cativante para o público.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARKETTE, S. **Sounds like city. Theory, culture & society**, v. 21, n. 1, p. 159–168, 2004.

BENIOFF, D. **Game of Thrones**. EUA.HBO, , 2011.

CASTRO, B. Portas enferrujadas e caixas de som dos Rolling Stones: foi assim que criaram a versão atual do rugido de Godzilla nos cinemas. Disponível em: <<https://br.ign.com/godzilla-x-kong-the-new-empire/121969/news/portas-enferrujadas-e-caixas-de-som-dos-rolling-stones-foi-assim-que-criaram-a-versao-atual-do-rugid>>. **Acesso em: 24 mar. 2025.**

CONDAL, R. **House of the Dragon**. EUA.HBO, , 2022.

DEITY MICROPHONES. **How to be a sound mixer | on-set audio masterclass**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JnOBiYshAa8&t=410s>>. **Acesso em: 02 dez. 2023.**

GAMEOFTHRONES. **Dragon deep dive with sound designer Paula Fairfield**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kU114UbSld4&t=1392s>>. **Acesso em: 24 dez. 2024.**

GUERRERO, D. **A importância dos efeitos sonoros de Star Wars**. Disponível em: <<https://newronio.espm.br/-a-importancia-dos-efeitos-sonoros-de-star-wars/>>. **Acesso em: 07 nov. 2023.**

HONDA, I. **Godzilla**. JapaoPrime Video, , 1954.

KENAN, G. **A Casa Monstro**. EUA.Netflix, , 2006.

KERSHNER, I. **Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back**. EUA.DisneyPlus, , 1980.

LONG, B.; SCHENK, S. **The Digital Filmmaking Handbook**. 5. ed. Mason, OH, USA: CENGAGE Learning Custom Publishing, 2014.


PHILLIPS, D. Paula Fairfield, **'Game of Thrones' sound designer, talks dragons and more**. Disponível em: <<https://www.awardsdaily.com/2018/08/23/interview-paula-fairfield-game-of-thrones-sound-designer-talks-dragons-and-more/>>. **Acesso em: 10 fev. 2025.**

SONNENSCHN, D. **Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema**. [s.l.] Michael Wiese Productions, 2013.

SPIELBERG, S. **Jurassic Park**. EUA.Prime Video, , 1993.

APÊNDICE A - Análise Técnica de Som

LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PÂNTANO

PRODUTORA: 

DATA: NOVEMBRO

ROTEIRO: THIAGO HENRIQUE FERREIRA

ANÁLISE TÉCNICA DE SOM

DIRETOR: THIAGO HENRIQUE FERREIRA

PÁGINA: 1 a 12

DIR. DE SOM: DENIZE RAMOS

LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 1
NOITE	01	EXT. FLORESTA	SEQUÊNCIA: 01	CONTAGEM: 3/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
<p>EXPLORADOR em uma floresta cortando vegetação no caminho com um facão até chegar em um lago que começa a borbulhar.</p>			<p>Em um espaço de chão de terra com o chão coberto por musgo e folhas, o EXPLORADOR caminha com um facão, o qual usa para cortar a vegetação em seu caminho. Ele para ao avistar um lago, quando se aproxima do lago e logo o lago começa a se mexer e borbulhar percebe.</p>	
SOM DIRETO		FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM	
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom • som do facão cortando a vegetação • passos em terra com folhas • ambiência • água borbulhando (a depender da locação) 		<ul style="list-style-type: none"> • água borbulhando • som do facão cortando a vegetação • passos em terra com folhas 	<p>som ambiente</p>	
BIBLIOTECA		MÚSICA	AMBIÊNCIA	
<ul style="list-style-type: none"> • barulho de pássaros (águia) 		<ul style="list-style-type: none"> • trilha sonora original 00 	<ul style="list-style-type: none"> • Sons de <u>pássaro e sons de animais selvagens junto ao som ambiente</u> 	
EQUIPAMENTO		EQUIPE		NOTAS
<ul style="list-style-type: none"> • microfone direto • lapela • vara de boom • cabo XLR • gravador • pilhas • cartão sd 		<ul style="list-style-type: none"> - tec. de som - op. de boom - assistente de som (microfonista) 		<ul style="list-style-type: none"> • Alguns foleys podem ser produzidos no set a depender da locação escolhida.
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 01 e 02
NOITE	02	INT. SALA	SEQUÊNCIA: 02	CONTAGEM: 6/8

RESUMO			DESCRIÇÃO	
Em uma sala escura, uma criança (LUIZ MIGUEL) está no sofá assistindo um filme com seu sapo de pelúcia Doutor Saponildo. Até seu pai chegar e o mandar para o quarto.			Sentado em frente à tv assistindo um filme antigo sentado no sofá da sala está Luiz Miguel, com Doutor Saponildo, um travesseiro e um balde de pipoca. A televisão é desligada pelo pai que o manda para o quarto, Luiz Miguel levanta do sofá.	
SOM DIRETO		FOLEY		DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela • Som da TV • passos • som de pipocas balançando no balde 		<ul style="list-style-type: none"> • sons de tecido quando Luiz levanta do sofá. • sons da TV 		LUIZ MIGUEL: Não. Liga de novo, pai. 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.; PAI (O.S.): Bora, vai pro quarto.
BIBLIOTECA		MÚSICA		AMBIÊNCIA
				som ambiente
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 2
NOITE	03	INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL	SEQUÊNCIA: 03	CONTAGEM: 1/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Olhos brilhantes e amarelados se abrem embaixo da cama de Luiz Miguel. TÍTULO SOBRE A TELA: Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano - Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor.			Olhos brilhantes e amarelados se abrem embaixo da cama de Luiz Miguel. TÍTULO SOBRE A TELA: Luiz Miguel Contra o Monstro do Pântano - Em Busca do Banheiro no Fim do Corredor.	
SOM DIRETO		FOLEY		DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação da respiração forte do <i>monstro do lago</i> usando boom ou lapela. 		<ul style="list-style-type: none"> • som de gosma e água pingando 		
BIBLIOTECA		MÚSICA		AMBIÊNCIA
		<ul style="list-style-type: none"> • trilha musical original n 1 (para título sobre tela) 		<ul style="list-style-type: none"> • ambiente
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 2, 3 e 4
NOITE	04	INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL	SEQUÊNCIA: 04	CONTAGEM: 2 e 3/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Luiz Miguel acorda com vontade de ir ao banheiro, mas com medo do monstro debaixo da cama, ele chama os pais que não o ouvem.			Luiz Miguel acorda querendo ir ao banheiro mas assustado e com medo do monstro do pantano ele chama pelos pais várias vezes. os pais não aparecem e ele toma coragem, pula da cama e corre até a porta mas acaba caindo e tendo seu pé puxado pelo monstro gosmento. Luiz Miguel na cama com mais medo após a ilusão dele sendo arrastado pelo monstro. Ele continua chamando pelos pais.	
SOM DIRETO		FOLEY		DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes do ator usando boom e lapela; • luiz miguel balbucia • respiro forte ao acordar • som da mola do colchão • som dos movimentos do lençol e travesseiro 		<ul style="list-style-type: none"> • pêndulo com dinossauros de pelúcia. • sons do monstro (som gosmento com folhas e pingos) 		LUIZ MIGUEL Mamãe! Mamãe! Eu acordei antes!; LUIZ MIGUEL Mamãe? Papai? Estão me ouvindo? (pausa) Eu acordei antes! To apertado, mas eu não posso sair. (sussurrando) Eu acho que ele tá me ouvindo. LUIZ MIGUEL Mamãe! Ele também acordou! ; LUIZ MIGUEL (sussurrando) Acho que eu vou ter que ir só. Você vai comigo, Doutor Saponildo? DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel

<ul style="list-style-type: none"> • barulho de impacto de pés contra o chão quando Luiz Miguel pula da cama. • gritos de Luiz Miguel • passos de Luiz Miguel correndo • som de queda de corpo no chão de lajota • som de corpo arrastado pelo chão 		fazendo a voz) Eu vou com você, sim, Luiz Miguel.; LUIZ MIGUEL ; Eu consigo. DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Você consegue. LUIZ MIGUEL (gritando) Mamãe! Papai! Ele me pegou! O Monstro me pegou! LUIZ MIGUEL Eu não consigo. LUIZ MIGUEL (grito prolongado) Mamãe! Papai!
BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> • som de vento forte • som de folhas voando • cortina balançando com vento 	<ul style="list-style-type: none"> • trilha musical original n 1 	<ul style="list-style-type: none"> • ambiente

LUZ	CENAS	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 4
NOITE	05	INT. QUARTO DOS PAIS	SEQUÊNCIA: 04	CONTAGEM: 2/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Os pais de Luiz Miguel, dormem em sua cama.	Pais de Luiz Miguel dormem em seu quarto.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • respiração dos pais • captação de chamado de Luiz Miguel usando Boom. 		LUIZ MIGUEL (O.S.): (grito prolongado) Mamãe! Papai!

BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> • barulho de ar condicionado ou ventilador 		<ul style="list-style-type: none"> • ambiente

LUZ	CENAS	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 4, 5 e 6
NOITE	06	INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL	SEQUÊNCIA: 04	CONTAGEM: 1 e 7/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Luiz Miguel subindo nos móveis até fugir do monstro saindo do quarto e chegando ao corredor.	Luiz conversa com Saponildo até decidir jogar seu travesseiro no chão para saber se o monstro se foi e depois subindo pelos móveis da casa ele chega a porta e sai correndo do monstro que começa a sair debaixo da cama, Luiz Miguel alcança o corredor e fecha a porta.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação da voz do ator usando boom e lapela; • capturar o som de Luiz Miguel pegando a capa e colocando no pescoço. • capturar som de Luiz Miguel bufando • suspiro de tristeza • som da mola do colchão • som dos movimentos do lençol e travesseiro • som de travesseiro caindo no chão • som de pés contra a cabeceira da cama • capturar som da cortina que Luiz Miguel puxa para se apoiar. • capturar som de passos de luiz miguel sobre a bancada de estudos • som do impacto dos pés de Luis miguel 	<ul style="list-style-type: none"> • grunhido grotesco como galhos quebrando e folhas pisadas e lama. • som de gosma escorrendo • som de interruptor de lâmpada • som gosmento com folhas e pingos • 	LUIZ MIGUEL Mamãe e papai sempre me dizem: (<i>imitando o Pai</i>) "Tá muito grandinho pra molhar a cama, Luiz". (<i>imitando a Mãe</i>) "Quando quiser fazer pipi, chama que a mamãe vem". (<i>voz normal</i>) Ai quando eu consigo acordar, eles não vêm me buscar. Agora me diz, Doutor Saponildo, como eu vou fazer pipi com o Monstro do Pântano embaixo da minha cama? 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 Tudo normal. Confere, Doutor? DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Confere.

<ul style="list-style-type: none"> contra o chão ao pular • maçaneta girando • porta abrindo • porta batendo • som de corpo contra a madeira da porta • som de Luis Miguel respirando fundo 		
---	--	--

BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> • som de lâmpada falhando 	<ul style="list-style-type: none"> • trilha musical 	<ul style="list-style-type: none"> • continuidade

LUZ	CENAS	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 6 a 7
NOITE	07	INT. CORREDOR	SEQUÊNCIA: 06	CONTAGEM: 6/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Luiz Miguel segue pelo corredor onde escuta barulhos da porta, o grunhido do monstro e acaba derrubando um vaso pelo susto.	Luiz Miguel caminha pelo corredor em direção ao banheiro quando escuta uma pancada na porta de seu quarto e o grunhido do monstro. Ele se assusta pulando para trás e logo em seguida correndo. Até que ouve o barulho da porta abrindo e para, derrubando um vaso no caminho.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom ou lapela; • suspiro • corpo contra a madeira da porta • passos pelo corredor • barulho de pancada vindo da porta do quarto de Luiz Miguel • pulo de Luiz Miguel • passos correndo • som estridente de porta abrindo • vaso quebrado ao cair no chão 	<ul style="list-style-type: none"> • grunhido grotesco como galhos quebrando e folhas pisadas e lama. • som de gosma escorrendo 	LUIZ MIGUEL Por que as luzes têm que ficar apagadas? DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Vai chamar eles? LUIZ MIGUEL Não. Eu já vim até aqui.

BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> • som estridente de porta abrindo 	<ul style="list-style-type: none"> • trilha 	<ul style="list-style-type: none"> • ambiência

LUZ	CENAS	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 7
NOITE	08	INT. QUARTO DOS PAIS - NOITE.	SEQUÊNCIA: 06	CONTAGEM: 1/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Os pais de Luiz Miguel acordam com o barulho do vaso quebrando.	Os pais de Luiz Miguel acordam do sono ao ouvir o som do vaso quebrado no corredor.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela; • sons do lençol e travesseiro contra os movimentos dos pais na cama. 	<ul style="list-style-type: none"> • som de vaso quebrando em queda no chão 	PAI Luiz?

BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> som de vaso quebrando em queda no chão (mesmo da cena 7 mas mais distante) som de ar condicionado 		<ul style="list-style-type: none"> ambiente



LUZ	CENAS	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 7
NOITE	09	INT. CORREDOR	SEQUÊNCIA: 06	CONTAGEM: 3/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Luiz Miguel corre do monstro e chega ao banheiro.	Luiz Miguel corre do monstro, empurra a porta encostada do banheiro e entra batendo a porta em seguida.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> Captação das vozes dos atores usando boom e lapela; passos de Luiz correndo pelo corredor porta sendo empurrada e abrindo porta batendo 	<ul style="list-style-type: none"> grunhido grotesco como galhos quebrando e folhas pisadas e lama. som de gosma escorrendo Passos pesados 	LUIZ MIGUEL Não, não, não, não.

BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
<ul style="list-style-type: none"> som de vaso quebrando em queda no chão (mesmo da cena 7 mas mais distante) som de ar condicionado 	<ul style="list-style-type: none"> trilha 	<ul style="list-style-type: none"> ambiente



LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 08
NOITE	10	INT. BANHEIRO	SEQUÊNCIA: 07	CONTAGEM: 7/8

RESUMO	DESCRIÇÃO
Luiz Miguel consegue fazer xixi e lavar sua mão.	Luiz Miguel dá pulos de alegria e comemora com o doutor saponildo por ter chegado ao banheiro. Ele usa o banquinho para chegar ao vaso e depois para chegar a pia, onde lava as mãos. Quando vai abrir a porta, ouve o grunhido do monstro e corre se escondendo no box do banheiro.

SOM DIRETO	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM
<ul style="list-style-type: none"> Captação das vozes dos atores usando boom e lapela Som de interruptor de lâmpada captar som do impacto dos pés com o chão quando luiz miguel der pulinhos passos som de banco (talvez de madeira) contra o chão som do impacto dos pés contra o banco ao subir e descer tampa de vaso sanitário sendo fechada som de descarga do vaso sanitário sendo disparada banquinho sendo arrastado pelo chão água da torneira caindo na pia 	<ul style="list-style-type: none"> som de fio líquido caindo no vaso grunhido do monstro do pantano gosma por debaixo da porta pancada na porta (a depender do set) 	LUIZ MIGUEL: Eu consegui. DOCTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Você conseguiu. LUIZ MIGUEL (Comemorando) Eu consegui! LUIZ MIGUEL (Sussurrando) E agora, Doutor Saponildo?

<ul style="list-style-type: none"> • bump de sabonete (se for líquido) sendo disparado • atrito entre as mãos ao lavar em baixo da pia • atrito das mãos com a toalha • som da chave girando na fechadura • box de vidro sendo fechado • pancada na porta (a depender do set) • passos correndo até o box do banheiro 		
BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA
		<ul style="list-style-type: none"> • som ambiente

LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 8 e 9
NOITE	11	INT. CORREDOR	SEQUÊNCIA: 07	CONTAGEM: 4/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Pais de Luiz Miguel em frente ao banheiro.			Em frente a porta do banheiro o pai de Luiz Miguel limpa os cacos de vidro do vaso enquanto a mãe tenta falar com Luiz Miguel.	
SOM DIRETO		FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM	
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela • batidas na porta • vassoura arrastando cacos de vidro até a pá • 		<ul style="list-style-type: none"> • luiz miguel gritando de dentro do box (captar do lado de fora do banheiro) 	<p>MÃE Luiz, filho, abre a porta, mamãe tá aqui. MÃE Será que ele se cortou? PAI Ele teria ido lá com a gente. LUIZ MIGUEL (O.S.) Vai embora, Monstro do Pântano! MÃE Filho, é a mamãe. PAI É o que dá ele ficar vendo esses filmes.</p>	
BIBLIOTECA		MÚSICA	AMBIÊNCIA	
			<ul style="list-style-type: none"> • som ambiente 	

LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 9 e 10
NOITE	12	INT. BANHEIRO	SEQUÊNCIA: 07	CONTAGEM: 5/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Luiz Miguel se prepara para enfrentar o monstro.			Luiz Miguel arruma a sua capa, usa seu banquinho como escudo, o desentupidor como espada e destranca o banheiro.	
SOM DIRETO		FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM	
<ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela • Som de vento do lado de fora se tiver close no basculante • som do movimento do tecido da cobertura (a capa) contra do tecido do pijama e a pele de luiz miguel • atrito da pelucia contra o tecido do pijama • atrito da mão ao pegar banquinho e desentupidor • porta sendo destrancada 		<ul style="list-style-type: none"> • porta sendo destrancada • som da gosma 	<p>LUIZ MIGUEL E agora? Como eu saio daqui? LUIZ MIGUEL Muito alto. DOUTOR SAPONILDO (Luiz Miguel fazendo a voz) Você já veio até aqui, vai deixar ele te pegar na volta? LUIZ MIGUEL Não. LUIZ MIGUEL Não vou.</p>	

BIBLIOTECA		MÚSICA	AMBIÊNCIA	
			<ul style="list-style-type: none"> som ambiente 	
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 10
NOITE	13	INT. CORREDOR	SEQUÊNCIA: 07	CONTAGEM: 5/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Luiz Miguel enfrenta o monstro do pantano.			Luiz Miguel sai do banheiro gritando pronto para derrotar o monstro. O pai de Luiz Miguel o pega no colo erguendo o menino, que comemora a vitória contra o monstro do pantano. a gosma volta pela porta.	
SOM DIRETO		FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM	
<ul style="list-style-type: none"> Captação das vozes dos atores usando boom e lapela gritos passos correndo impacto das mãos do pai capturando Luiz Miguel 		<ul style="list-style-type: none"> som da gosma diminuindo 	LUIZ MIGUEL (Gritando) Eu não tenho medo de você, Monstro do Pântano! PAI Filho, que foi? MÃE Tá tudo bem? LUIZ MIGUEL Eu consegui! Eu venci o Monstro do Pântano.	
BIBLIOTECA		MÚSICA	AMBIÊNCIA	
			<ul style="list-style-type: none"> som ambiente 	
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 10
NOITE	14	INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL	SEQUÊNCIA: 07	CONTAGEM: 1/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
gosma verde, antes espalhada pelo chão do quarto, volta para baixo da cama de Luiz Miguel.			gosma verde, antes espalhada pelo chão do quarto, volta para baixo da cama de Luiz Miguel.	
SOM DIRETO		FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM	
<ul style="list-style-type: none"> 		<ul style="list-style-type: none"> gosma volta para o quarto 		
BIBLIOTECA		MÚSICA	AMBIÊNCIA	
			<ul style="list-style-type: none"> som ambiente 	
LUZ	CENA	AMBIENTE	DUR. EST. DE FILMAGEM:	PÁGINA: 10 e 11
NOITE	15	INT. COZINHA	SEQUÊNCIA: 08	CONTAGEM: 6/8
RESUMO			DESCRIÇÃO	
Luiz Miguel conta sobre o monstro do pantano para os pais			Luiz Miguel conta sobre o monstro do pantano para os pais	

SOM DIRETO <ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela • som do ponteiro do relógio (se tiver close nele) 	FOLEY	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM 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 pipi sozinho. Estamos orgulhosos de você, filho. 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.
BIBLIOTECA	MÚSICA	AMBIÊNCIA <ul style="list-style-type: none"> • som ambiente

LUZ NOITE	CENA 16	AMBIENTE INT. QUARTO DE LUIZ MIGUEL	DUR. EST. DE FILMAGEM: SEQUÊNCIA: 8	PÁGINA: 11 CONTAGEM: 6/8
RESUMO Luiz Miguel, agora sem medo, deita e dorme em seu quarto.			DESCRIÇÃO Luiz Miguel entra em seu quarto e ao ver os olhos do monstro diz não sentir mais medo. Ele deita e dorme.	

SOM DIRETO <ul style="list-style-type: none"> • Captação das vozes dos atores usando boom e lapela • porta abrindo e fechando • passos de luiz miguel • som da mola do colchão • som dos movimentos do lençol e travesseiro 	FOLEY <ul style="list-style-type: none"> • respiração do monstro 	DIÁLOGOS / ADR / DUBLAGEM LUIZ MIGUEL (O.S.) Não, não. Eu não tenho mais medo dele.
BIBLIOTECA	MÚSICA <ul style="list-style-type: none"> • trilha musical após Luiz Miguel fechar os olhos 	AMBIÊNCIA <ul style="list-style-type: none"> • som ambiente

ANEXO 1 - CONTROLE DE EQUIPAMENTOS

CONTROLE DE EQUIPAMENTOS DO DEPARTAMENTO DE SOM		
LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PANTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR		
EQUIPAMENTO	QUEM EMPRESTOU	QUANTIDADE
MICROFONE DIRECIONAL - todo equipado	NAKA	1
MICROFONE DIRECIONAL (SENNHEISER) - todo equipado	LUIZ ADRIANO	1
MICROFONE LAPELA DE FIO COM RECEPTOR E TRANSMISSOR	NAKA	3
MICROFONE LAPELA COM TRANSMISSOR E RECEPTOR	FAV	1
GRAVADOR F4	FAV	1
PILHAS RECARREGÁVEIS	FAV	16
CARREGADOR DE PILHAS	FAV	1
POWER BANK		1
CABO XLR	FAV	2
P2 P10	FAV	2
VARA BOOM	FAV	1
VARA BOOM	NAKA	1
HEADPHONE	FAV	2
CABO SPLITTER SAÍDA P2	FAV	1
ESPUMA PARA MICROFONE		1

SUPORE CACHIMBO PEDESTAL		1
DEADCAT	NAKA	1
DEADCAT	LUIZ ADRIANO	1
BIMP ZEPPELIN		1
SHOCK MOUNT		1
PISTOL GRIP	NAKA	1
PISTOL GRIP	LUIZ ADRIANO	1
CARTAO SD	FAV	2

ANEXO 2 - Consumíveis do Departamento de Som

LUIZ MIGUEL CONTRA O MONSTRO DO PANTANO EM BUSCA DO BANHEIRO NO FIM DO CORREDOR	
Consumíveis do Departamento de Som	
CONSUMÍVEL	QUANTIDADE
FITA CREPE (FINA)	1 unidade
FITA MICROPORE ANTIALÉRGICA (REMOÇÃO SEM DOR - NEXCARE)	1 unidades
TESOURA	2 unidades
CANETA	2 unidades
PILOTO	1 unidade
PRANCHETA	1 unidade
ATADURA 10cmX1,8M	1 unidade

ANEXO 3 - 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.