



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

Love You To Bits

Projeto de curta-metragem

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Mestre em Cinema

Aléxia de Souza Andrade

Porto, setembro de 2024

Love You To Bits
Projeto de curta-metragem

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Mestre em Cinema

Aléxia de Souza Andrade

Trabalho efetuado sob a orientação de Jaime Neves

Porto, setembro de 2024

Dedicatória

Aos meus pais, obrigada por todo seu apoio. E por me deixar sujar tudo de bolo e sangue falso.

Agradecimentos

Agradeço imensamente à minha equipe que colaborou na criação deste projeto. Em especial, à Ayna, por ser minha estrela e à Madu, pelo apoio em todos os momentos da pós-produção.

Obrigada aos meus pais, Alessandra e Edmar, pelo auxílio onde era necessário e até onde era extremamente trabalhoso; aos meus avós, Julieta e Luiz, que sempre me apoiaram nesta jornada e ao meu irmão, que garantiu a alimentação da equipe e palpites quando eu me sentia perdida.

Agradeço também ao meu orientador, Jaime Neves, por incentivar este projeto.

Obrigada também, Taylor Swift e Sabrina Carpenter, minhas maiores companhias durante os longos processos de edição deste curta-metragem.

Índice

Dedicatória	3
Agradecimentos	4
Glossário	7
Resumo	9
Abstract	9
1. Introdução.....	10
1.1. Objetivos e Motivação.....	10
1.2 Sinopse	12
1.3 Descrição do Projeto	12
1.4 Informação Técnica	13
1.5 Equipe do Projeto	13
2. Abordagem e tratamento	13
2.1 Pesquisa e referências.....	13
2.2 Tratamento Artístico/Técnico.....	16
2.3 Metodologia	17
2.4 Cronograma	20
3. Historial da Produção	20
3.1 Pré-Produção	20
3.2 Direção de Arte.....	22
3.3 Produção.....	25
3.4 Pós-Produção.....	27
4. Reflexão Crítica.....	27
4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos	27
4.2 Reflexão sobre processo de aprendizagem.....	29
4.3 Constrangimentos da produção (problemas encontrados, e sua solução).....	29
4.4 Perspectivas Futuras.....	30

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA	32
Bibliografia	32
Filmografia.....	33
APÊNDICE A.....	34
Filme.....	34
APÊNDICE B.....	34
Playlist	34
APÊNDICE C.....	34
Storyboard (rascunhos principais)	34
APÊNDICE D.....	37
Anotações de ideias do enredo	37

Índice de Imagens

Figura 1: monstro Frankenstein do filme Frankenstein, de 1931	11
Figura 2: frame do filme “The Love Witch”	14
Figura 3: frame do filme “The Love Witch”.....	14
Figura 4: frame de filme “Suspiria”	15
Figura 5: frame do filme “Suspiria”	15
Figura 6: técnica de mixed media aplicada no título do curta-metragem.....	17
Figura 7: técnica de mixed media com arranhaduras	17
Figura 8: Adereços de cena.....	22
Figuras 9 e 10: Bolos falsos.....	23
Figura 11: Colar e pin feitos a mão para o filme.....	24
Figura 12: set e elenco de “Love You To Bits”.....	25
Figuras 13 e 14: frames do curta “Love You To Bits”	26

Índice de tabelas

Tabela 1: cronograma final de produção.....	20
---	----

Glossário

Adobe Premiere: Software de edição de vídeo desenvolvido pela Adobe Systems. Ele permite que os usuários editem vídeos de forma profissional, com recursos avançados de edição, correção de cor, mixagem de áudio e efeitos visuais.

Bubblegum Horror: Subgênero de terror ou suspense que abre mão de uma paleta de cores mais escuras em favor de cores vibrantes e brilho. Geralmente apresenta uma jovem ou um grupo de jovens mulheres como protagonistas, antagonistas ou ambos.

Corte seco: Corte onde há a junção simples de uma cena à outra, sem a adição de efeitos.

CGI (Computer Graphic Imagery): Traduz-se para “computação gráfica”. Refere-se à imagens, geradas em computadores, que têm três dimensões e profundidade de campo.

Mixed Media: Combinação de duas ou mais técnicas artísticas num projeto, ou seja, há a mistura de formas de trabalho e materiais (ilustração, pintura, relevo, caligrafia, etc.).

Mise-em-scène: Termo francês referente à disposição de elementos em uma cena. Ela é composta por vários elementos, incluindo cenários, figurinos, iluminação, movimento dos atores e suas interações, bem como o posicionamento e o enquadramento da câmera.

Montagem: É o processo pelo qual se seleciona e se une as cenas filmadas.

Pinterest: Plataforma e rede social de descoberta virtual, onde os usuários salvam e compartilham ideias, geralmente por meio de imagens ou vídeos.

Plano sequência: Plano composto por vários movimentos.

Softbox: dispositivo fotográfico de iluminação utilizado para se obter uma luz suave

Spotify: Serviço digital que dá acesso a músicas e podcasts.

Stop Motion: Técnica de animação que cria a ilusão de movimento ao capturar uma série de imagens estáticas de objetos ou personagens, que são então reproduzidas em sequência.

Storyboard: Sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das cenas pensadas em uma produção audiovisual.

Upcycling: Processo de uso de subprodutos, resíduos, peças aparentemente inúteis na criação de novos produtos, sem desintegrar a peça.

Whip pan shot: Movimento rápido onde a câmera permanece fixa e faz um giro em seu próprio eixo.

Zoom: Mudança da distância focal da lente da câmera, ou seja: a câmera não se move, mas nos aproximamos ou distanciamos do objeto filmado.

Resumo

Este relatório tem como objetivo descrever o processo de criação do curta-metragem de terror “Love You To Bits”, realizado como projeto final do Mestrado em Cinema da Universidade Católica Portuguesa.

Neste inclui todo o desenvolvimento do trabalho e seus estágios de produção até o produto final.

Palavras chave: Terror, Feminino, Fome, Amor, Atmosfera, Rosa.

Abstract

This report aims to describe the process of creating the horror short film “Love You To Bits”, produced as a final project for the Master's Degree in Cinema at the Catholic University of Portugal.

Here includes the entire development of the work and its production stages until the final product.

Keywords: Horror, Feminine, Hunger, Love, Atmosphere, Pink.

1. Introdução

1.1. Objetivos e Motivação

O objetivo principal desta produção é proporcionar ao espectador sentimentos de intriga e horror, quando postos de frente com a monstruosidade feminina, até mesmo testando sua própria empatia.

A antítese entre a monstruosidade e a doçura é uma figura literária que opõe dois conceitos contrastantes para destacar suas diferenças e criar um efeito dramático ou poético. A monstruosidade é associada ao grotesco, ao que é ameaçador, perturbador e fora da norma, evocando medo ou repulsa. Esse conceito pode se referir tanto a criaturas físicas (monstros, seres desfigurados) quanto a comportamentos cruéis e desumanos, como a violência ou a maldade extrema. Na literatura e na cultura, a monstruosidade frequentemente desafia a noção de humanidade e explora limites éticos e morais.

Por outro lado, a doçura está ligada a qualidades afetuosas e agradáveis, como a gentileza, a ternura e o carinho. Ela evoca sentimentos de tranquilidade, amor e harmonia, contrastando diretamente com a brutalidade ou a distorção representada pela monstruosidade. A doçura pode aparecer tanto em caráter emocional (ações gentis, palavras suaves) quanto em aspectos físicos (um sorriso, uma voz melodiosa).

Ao colocar esses dois conceitos em contraste, buscamos explorar a complexidade da natureza humana, revelando como a linha entre o bem e o mal, o feio e o belo, pode ser tênue. Um exemplo clássico dessa antítese aparece em personagens literários como o monstro de *Frankenstein*, que é fisicamente monstruoso, mas revela traços de doçura e sensibilidade em certos momentos, criando um conflito interno que desafia as noções simplistas de moralidade. Essa dualidade também pode ser vista na vida cotidiana, onde seres humanos podem manifestar tanto características de "monstruosidade" quanto de "doçura", dependendo de circunstâncias ou contextos emocionais.



Figura 1: monstro Frankenstein do filme *Frankenstein*, de 1931

Levando em consideração as obras que inspiraram este projeto, tal qual *The Love Witch*, o tema sobre Fome por Amor se sobressaltou durante a produção. No longa de 2016 da realizadora Anna Biller, uma bruxa moderna utiliza de feitiços e magia para fazer com que homens se apaixonem por ela, entretanto, seus feitiços fazem com que muitos destes homens sucumbam à loucura e venham a morrer. Durante todo o filme Elaine – interpretada por Samantha Robinson, se mostra desesperada por ser amada e mesmo que tenha sua magia e uma comunidade igual a ela, sua ânsia por amor se sobressai.

Ainda que frustrada romanticamente, a história de Elaine se tornou extremamente popular entre diversas mulheres, principalmente online. O olhar feminino de Anna Biller no terror é essencial para a fuga de uma narrativa que sempre tenta pôr a figura feminina como vítima, se sobressaindo ainda mais ao fugir também das paletas de cores escuras que são habitualmente presentes no cinema de terror. Com isto em vista, a autora deste projeto quis experimentar com *o Bubblegum Horror*, um subgênero que abraça as cores vibrantes e o chamativo, além da mistura com animação *mixed media*, arquetipo *Woman as Witch*, apresentado no livro “*The Monstrous-Feminine*” de Barbara Creed.

Sobretudo, a razão principal para a criação deste projeto é a paixão da autora pelo cinema de terror, algo que existe desde criança. Enquanto a autora crescia, os filmes de Tim Burton – considerados assustadores por várias crianças – passavam constantemente na televisão e a cantiga de *A Nightmare on Elm Street* (1984) era cantarolada frequentemente pelo pai da autora, o que, inevitavelmente, gerou um sentimento positivo por trás destas obras. Ao analisar mais afundo também, os filmes de terror passaram a atrair cada vez mais a atenção, talvez pelo fator de que os filmes de terror criam a conexão do espectador com sua parte primitiva, onde nos aproximamos de algo comum em todas

as espécies, o medo.

Além disto, com os filmes do gênero de terror – especialmente aqueles que surgiram anteriormente à popularização do CGI no cinema, estimularam o fascínio da diretora pela direção artística, onde práticas manuais eram essenciais para a obra e o que cativou ainda mais a produção de um curta-metragem de orçamento limitado e que utiliza de inúmeras experimentações.

1.2 Sinopse

Anya tem seu coração despedaçado por seu amado e tem que contar com suas misteriosas e incomuns colegas de casa para lidar com as consequências do fim inesperado de seu romance. Frustrada com o ocorrido, Anya recorre as suas amigas para resolver a situação de uma forma inusitada.

1.3 Descrição do Projeto

Assim como mencionado anteriormente, este curta-metragem de ficção, tem como foco explorar o papel feminino no cinema de terror e apresenta, em de forma exacerbada, uma situação tão comum quanto um término de relacionamento.

Em “Love You To Bits”, a realizadora utilizou-se de inspirações de filmes que apresentam a estética vintage – especialmente das décadas de 1960 a 1980, quando a maioria dos elementos de produção eram criados de forma prática, sem muita intervenção digital, o que veio a motivar para que houvesse neste projeto apenas elementos manuais, feitos nos períodos de pré e pós-produção. Alguns destas inspirações são, nomeadamente: *The Love Witch* (2016), *Suspiria* (1977), *House* (1977). Com menções honrosas à *The Evil Dead* (1981) e *Lisa Frankenstein* (2024), que exploram o terror de modo descontraído.

Com inspiração nas repúblicas femininas norte-americanas, o curta-metragem segue um grupo de pessoas em um espaço quase que liminar, exacerbado pelos enquadramentos fechados e mais próximos das personagens.

Ademais, o próprio título da obra faz uma brincadeira ao se analisar o contexto da frase – traduzida livremente como “te amo em pedacinhos”, com o enredo do curta, onde as personagens sedentas por amor se alimentam dos namorados que partiram seus

corações.

1.4 Informação Técnica

País: Brasil/Portugal

Gênero: Suspense/Terror

Cor: Colorido

Janela: 16:9

Formato Digital: Full HD

Duração: 5 minutos

1.5 Equipe do Projeto

A equipe que formou este projeto incluiu: Aléxia Andrade como realizadora e autora, Ivan Santana como ator e assistente de produção, Daniel Oliveira como assistente de iluminação, bem como Ayna Oliveira, Raissa Lima, Júlia Silveira e Maria Eduarda Batista como atrizes.

Outras atividades a cargo da autora no projeto foram: operação de câmera, produção, fotografia e direção de arte.

2. Abordagem e tratamento

2.1 Pesquisa e referências

O curta-metragem “*Love You To Bits*” teve como inspiração diversos filmes que utilizam do arquétipo *Woman as Witch* de Barbara Creed, onde a figura feminina remete ao medo por ser algo fora do controle masculino e por sua conexão com a natureza e mundo imaterial. Entretanto, o projeto contou também com inspirações musicais e com as próprias vivências da autora. Temas femininos e o gênero de terror são os temas de maior inspiração da autora.

“*The Love Witch*”, de Anna Biller – assim como mencionado anteriormente, é uma forte referência para “*Love You To Bits*”. Assim como Elaine (Samanta Robinson), as personagens femininas do projeto buscam incansavelmente por amor, o que

eventualmente acaba de modo negativo ao objeto de suas afeições. A estética de Biller se assemelha à estética presente no *Bubblegum Horror*, um subgênero do terror que abraça o cor-de-rosa e tudo aquilo que é tido como doce, brilhante e feminino.

Pode-se notar o interesse da realizadora por este subgênero ao analisar a prevalência da cor rosa no curta-metragem, o figurino das personagens femininas marcados por vestidos com babados ou renda e a utilização de adereços de cena, como laços e bolos, tanto verdadeiros como falsos.



Figura 2: frame do filme “The Love Witch”



Figura 3: frame do filme “The Love Witch”

Tipicamente era de extrema dificuldade que a cor rosa tivesse qualquer destaque em produções de terror, afinal, as cores normalmente relacionadas ao gênero são escuras e apenas o vermelho do sangue é vibrante, enquanto isso, o rosa era atribuído à ideia de feminilidade, de delicadeza. Ao analisar o livro “A psicologia das cores” de Eva Heller, por exemplo, a cor possui diversas percepções e características, indo desde a infantilidade até a expressão do rosa como o carinho erótico. Assim, algumas das definições do rosa – mencionadas por Heller – que se encontram presentes neste projeto são: Rosa como a cor do sentimentalismo e dos milagres, rosa dos confeitos e rosa criativo. Heller, ao observar a relação entre a cor rosa e o sentimentalismo, notou que há uma forte conexão com a fantasia, onde tudo é visto por “lentes rosadas” em prol de romantizar a narrativa, dando espaço para o irreal, uma característica explorada neste projeto, já que as personagens de Love You To Bits se encontram constantemente sedentas por amor, ignorando a realidade em prol de um

romance. Em Rosa dos confeitos, a cor é associada ao doce, aos atraentes bolos com glacê e ao leite, mas ao analisar mais a fundo, expressa grande artificialidade. O rosa criativo, em especial, aborda a ideia geral da narrativa, um uso do rosa que foge do clichê, do supérfluo, e experimenta com a quebra de expectativa. Assim, o rosa deixa de ser gentil ou doce, mas provoca a ser a cor da morte e da loucura.

“*Suspíria*”, de Dario Argento, é mais uma das referências para este projeto. No filme, a bailarina Suzy Bannion (Jessica Harper) se muda para uma conceituada academia alemã de ballet, onde eventos estranhos acontecem conforme Suzy tenta fazer sentido da morte brutal de outra dançarina da companhia de dança, levando-a a descobrir uma secreta organização de bruxas. No longa, Argento utiliza constantemente de uma iluminação vibrante e subjetiva, que faz com que o espectador se afaste do universo criado por “*Suspíria*”- devido ao distanciamento da iluminação com o real, ao mesmo tempo que também o aproxima ao gerar intriga por este mundo macabro e colorido.

Identicamente, em “*Love You To Bits*”, há a utilização de luzes *neon* vibrantes nos momentos onde a personagem principal, Anya, sucumbe ao seu coração partido e, conseqüentemente, à loucura.



Figura 4: frame de filme “*Suspíria*”



Figura 5: frame do filme “*Suspíria*”

Além destes, houve referências diversificadas à outras obras durante o projeto, como no caso da música “*Abbey*”, da cantora Mitski, onde a compositora aborda o sentimento de não se conhecer realmente, pois apenas sabe quem é quando está em relacionamentos – que normalmente acabam tragicamente. Durante a música, Mitski repete constantemente “*I am Hungry*” (“Eu tenho fome”, em tradução livre), deixando explícita

sua fome por amor, reciprocidade e individualidade. Assim como o longa-metragem japonês de terror, *House* (1977), que apresenta elementos de animação sobrepostos com as filmagens, servindo de inspiração neste projeto para a criação de uma animação *stop motion* com *mixed media*.

2.2 Tratamento Artístico/Técnico

Ao se levar em consideração as inspirações por trás deste projeto, quase todos envolvem a ideia de um grupo de bruxas e são ambientados em décadas anteriores ao ano 2000. Talvez isso se dê porque a ideia de mulheres antagonistas, ainda mais bruxas, pareça ser algo arcaico, distante da realidade do espectador, mas esta é uma narrativa e estética que possuem bastante destaque entre a comunidade feminina nas redes sociais.

Assim, com base nas obras audiovisuais citadas, o tratamento artístico deste projeto já estava pré-definido. Foi decidido então por incluir no curta-metragem uma edição que se assemelhasse à estética de película, onde as cores vibrantes levam mais destaque e o contraste entre a claridade (momentos de lucidez) e a escuridão (loucura) ficam mais evidentes.

Quanto aos planos, há um alto uso de planos fechados para gerar uma proximidade forçada com as personagens de Anya e o restante de suas colegas de casa, fazendo com que o espectador se sinta quase que sufocado pela união do grupo de meninas. Em conjunto com esta ideia, há a utilização de *whip pan* e *zoom*, que aumentam ainda mais a sensação de que as meninas na casa estão em constante observação e há o efeito de tremor, gerado pela câmera.

A única personagem que consegue fugir da sufocante observação no curta é Betty, que aparece pela primeira vez na cozinha, e não juntamente com o restante das meninas no banquete inicial. Isto foi feito para mostrar, junto de suas vestes escuras, seu distanciamento para com o grupo por ser uma nova integrante.

Foi adicionado no projeto também elementos de *mixed media*, onde foram selecionados quadros da filmagem para serem impressos, onde em seguida, foram desenhados um a um com pinceis e giz de cera, assim como cortados – ou arranhados. Após isto, foi feito o escaneamento das impressões para que, enfim, fossem postas no *Premiere Pro*.



Figura 6: técnica de mixed media aplicada no título do curta-metragem

Figura 7: técnica de mixed media com arranhaduras

2.3 Metodologia

Desde a idealização do projeto, até sua conclusão, decorreram diversas fases, por vezes rigorosas, mas por vezes descontraídas, que incluíam a participação dos demais membros da equipe.

O primeiro estágio, antes mesmo de ter se formado uma ideia definida da narrativa, foi analisar filmes de diversos realizadores que se encaixassem na ideia inicial de uma mulher, ou grupo de mulheres, que recorressem à práticas sombrias para lidar com sua fome de amor. Filmes como os mencionados anteriormente, assim como *Lisa Frankenstein* (2024) e *Le Bonheur* (1965), foram influências para “Love You To Bits”, desde a temática, até a estética ou pelos métodos de edição. Enquanto tenta abraçar o contraste dos temas mórbidos com cores neon, *Lisa Frankenstein* mistura a comédia e o terror com êxito, a ambientação energética faz com que o espectador queira viver naquela realidade, mesmo que o terror seja inevitável. Algo que a autora almejou na criação do projeto. Enquanto isso, *Le Bonheur*, de Agnès Varda, é centrado nos relacionamentos românticos e carnais, incluindo um plano sequência que, por meio de cortes rápidos de cenas, acentua o nervosismo do espectador quando o personagem principal é tentado a trair sua esposa. A edição do longa de Varda foi vital para o planejamento da edição do

curta-metragem, onde houve o intuito de gerar flashes de consciência ao utilizar dos rápidos cortes de cenas e cortes secos, e assim, acentuar o desconforto do espectador.

Para a elaboração de ideias acerca do processo de animação em *mixed media*, houve a inspiração nos primórdios do cinema. Ao analisar filmes como *The Phantom Carriage* (1921), *Le Monstre* (1908) e *Le Manoir Du Diable* (1896), pode-se notar a utilização de técnicas práticas para gerar o terror, como dupla exposição, em prol de criar uma atmosfera fantasmagórica e contrastes na exposição. Além deste fator, uma grande inspiração para a inserção do diálogo do curta-metragem por meio da *mixed media* foi o cinema mudo, que utilizava de cartões de diálogo em sua narrativa para expor ao espectador o que as personagens conversavam.

A partir daí, criou-se um esboço de roteiro, que se tornou definitivo ao longo das semanas de pesquisa e foi seguido até a finalização da produção.

Por meio de pastas na rede social *Pinterest*, assim como a criação de uma *playlist* online no *Spotify* com músicas que exemplificassem a estética do curta-metragem, foi feito um aprofundamento na narrativa e em suas personagens, facilitando a conexão da equipe com a narrativa idealizada.

Durante as filmagens, tinha-se como intuito demonstrar a figura do namorado distante da protagonista, Anya. Então, foram filmadas longas cenas de interação entre eles para que os atores se adequassem a situação das personagens. Nestas cenas, optou-se por assumir enquadramentos que passassem o sentimento de que o espectador é um objeto que apenas os observa, como uma “mosca na parede”, enquanto em momentos de tensão, a câmera segurada pelas mãos foi a encarregada de expor a instabilidade do relacionamento e emoções do casal.

Entretanto, durante a edição, optou-se por censurar o rosto do namorado de Anya, aplicando cortes na impressão de *mixed media*, representando pela animação o fato que as personagens, tão famintas por afeto e reciprocidade, não enxergam realmente seus parceiros. Este fato ficou subentendido na narrativa.

A autora também adotou na metodologia do projeto o uso de rascunhos de *storyboards*, para que pudesse ter uma maior noção visual de como procederiam as cenas na rodagem.

No processo de edição, foi exibido a membros da equipe e terceiros o teste de cortes,

objetivando a participação de todos acerca do material apresentado e as propostas de melhoria para deixar o resultado mais fluido e intrigante para o espectador.

Acima de tudo, todos os processos contaram com o trabalho em equipe e organização. O projeto fez com que as experiências e aprendizagens da autora viessem à tona, apesar das dificuldades apresentadas. Situações como: a dificuldade de alugar lentes diferentes para a câmera usada nas gravações, falta de *softboxes* para iluminação, falta de financiamento para o projeto e até o número pequeno de membros da equipe e atores foram as principais dificuldades, mas que foram contornadas de formas criativas. Assim, o enquadramento dos planos se tornou mais íntimo ao estar mais próximo das personagens, o que acentuou a sensação de constante observação e estranheza; a falta de financiamento fez com que *upcycling* de materiais já existentes e membros da equipe tiveram de assumir mais funções durante a produção, incluindo atuação – até mesmo para a diretora, que teve de pôr em prática anos de teatro e, conseqüentemente, se atentar à mais aspectos do projeto.

2.4 Cronograma

Visto que o projeto foi filmado no Brasil, e grande parte da equipe estava envolvida com seus próprios projetos pessoais, foi necessária a criação de um cronograma para a organização do projeto.

calendarização	Pré-produção	Produção	Pós-produção
Janeiro / 2024	X		
Fevereiro / 2024	X		
Março / 2024		X	
Abril / 2024		X	
Maió / 2024		X	
Junho / 2024			X
Julho / 2024			X
Agosto / 2024			X
Setembro / 2024			X

Tabela 1: cronograma final de produção

No cronograma inicial, pretendia-se iniciar as filmagens ainda no mês de fevereiro, enquanto a pré-produção e confecção dos adereços de cena ocorreria fervorosamente no mês de janeiro, entretanto, com desavenças nas agendas da equipe, a fase de pré-produção se estendeu, ao mesmo tempo que o início das filmagens teve de ser postergado para incluir a maioria da equipe. Com isto, a tabela de organização foi ajustada, onde as filmagens ocorreram de março a maio.

Apesar das gravações terem se estendido pelo período de três meses, houve grandes espaçamentos entre cada dia de produção – inclusive das gravações teste. Devido a isto, em cada encontro era necessário recriar a mesma atmosfera (cenário, figurino etc.) já utilizada na produção.

3. Historial da Produção

3.1 Pré-Produção

Para a criação do projeto, a autora se inspirou em temas e filmes de seu próprio agrado e, enquanto ideias para a produção fluíam, acabou por basear-se em experiências

presenciadas quanto uma mulher imigrante.

Sendo alguém que se mudou para outro país à estudo em 2018, a autora percebeu que muitos imigrantes tendem a encontrar conforto e criar amizades com outros imigrantes, muitas vezes até do seu mesmo país. Nisto, foi possível notar em diversos períodos os relacionamentos românticos de vários colegas. Enquanto alguns eram duradouros, outros tendiam a ser explosivos, onde o casal havia se conhecido pouco tempo após a mudança de país e acabaram por dar início a um relacionamento por medo da solidão em um país estrangeiro. Tal elemento e vivência foi essencial para o enriquecimento da narrativa.

A partir daí, teve o início da pesquisa para definir o enredo do trabalho e suas influências estéticas. Foi então esboçado um roteiro, com os enquadramentos desejados e as ações que seriam retratadas em cena, diálogos. No entanto, não foram a preocupação inicial, visto que desde a primeira concepção do trabalho havia o desejo de experimentar com a *mixed media* como uma ode ao cinema mudo – onde o diálogo seria transcrito. Devido a isto, foi decidido então que este projeto seria sem som, tendo o objetivo de trazer as raízes do cinema de terror para um filme atual, isto é, explorar criar o desconforto, o medo, por meio da narrativa e da cinematografia, ao invés de ser influenciado por meio do sonoro. Quando analisamos a reação do escritor russo Maxim Gorky acerca do filme *A Street In Paris* (1896) dos irmãos Lumière, por exemplo, ele dizia que o “eterno silêncio” das imagens chegava a ser perturbador, e é isto que Love You To Bits tenta gerar.

Após a organização de ideias do roteiro, foi criado um esboço do *storyboard*, para que ficasse mais clara a intenção de filmagem à equipe.

Para a criação da *mise-em-scène*, foram criadas pastas de mídias que exemplificassem bem para a equipe o intuito estético buscado, tornando mais direcionada sua aplicação. Deste modo, foi decidida a locação para o projeto, o direcionamento do figurino e se teve a organização de uma lista de materiais principais desejados para a caracterização do curta-metragem, após isto, deu-se o período de criação dos adereços de cena.

Todos os adereços principais de cena foram produzidos a mão. Pins com o símbolo da irmandade das personagens foram feitos com tampas de garrafa de vidro, tampa de lata de refrigerante e alfinete, sendo pintados um a um com um símbolo criado pela

realizadora; os colares iguais de coração para simbolizar a união do grupo, foram feitos com argila polimérica e laços; os cartões foram escritos, recortados e decorados com diversos materiais; os bolos falsos foram feitos com isopor e uma mistura de amido de milho e massa corrida, que eram colocadas em sacos de confeitaria para que fosse possível a decoração e deixá-los o mais parecido possível com bolos reais.



Figura 8: Adereços de cena

Nesta fase também, ocorreram testes de câmera e de química entre o elenco, para que tudo pudesse decorrer com suavidade.

3.2 Direção de Arte

Como mencionado anteriormente, a direção de arte foi crucial para criar a atmosfera do curta-metragem. Quando falamos da atmosfera cinematográfica, nos referimos a todos os componentes que constroem e enriquecem o mundo em que acontece aquele filme e que ajudam a aproximar o espectador, emocionalmente à narrativa. Desde a criação de uma *playlist* para transpassar à equipe o tom do filme, até toda a construção artística do projeto, teve o cuidado na curadoria da atmosfera que desejávamos criar.

O primeiro passo para a construção da *mise-en-scène* foi criar uma pasta na rede social *Pinterest*, onde houve o *brainstorming* de ideias para decidir a estética do filme. Nesta pasta foram adicionados exemplos de decoração que poderiam ser recriadas, estilos de vestimentas, paletas de cor e maquiagens.

Graças a este passo, foi decidido que o filme seria ambientado em uma festa do chá, repleta de bolos, cartas de amor – escritas pelo grupo de garotas para seus amados, e muito cor de rosa. A primeira confecção então, foi a dos bolos falsos.

Para criar os bolos falsos do filme, foi usado: isopor, massa corrida de construção, amido de milho, tinta acrílica (nas cores rosa e azul), saco e bicos de confeiteiro. O isopor foi utilizado para criar a base dos bolos, sendo cortados e lixados para terem uma textura mais real na câmera; ao misturar a massa corrida com tintas coloridas e amido de milho, a massa ficou em uma textura semelhante à glacê de confeitaria, o que tornou possível a decoração dos bolos, de modo que eles parecessem terem sido feitos pelas próprias personagens. O processo teve de ser dividido por diversos dias, visto que a confecção ocorreu na casa da própria realizadora do projeto e, pela falta de espaço, apenas alguns bolos podiam ser criados por vez, para que todo tivesse espaço para secar de modo apropriado. O tempo para que cada bolo secasse completamente era de três dias.



Figuras 9 e 10: Bolos falsos.

As cartas presentes por toda a mesa da cena inicial e final, foram escritas por toda a equipe, com materiais de papelaria variados, como papel crepom, folhas coloridas e brancas de 90g, canetas, lápis de cor, cola etc. O intuito da criação das cartas era que, à primeira vista, o grupo de meninas parecesse ser apenas criativo e romântico, escrevendo cartas de devoção a seus amados, mas que ao final do filme, ficasse claro que elas escrevem as cartas frequentemente, objetivando continuar o ciclo de canibalismo da irmandade. Em algumas das cartas, que tem formatos e papeis variados, é possível até mesmo notar letras de algumas músicas que tocavam durante a produção dos adereços de cena, ou até cartas de amor verdadeiras.

Para compor o set, foi decidido cobrir as paredes cinzas originais do local de filmagem com tecido cor de rosa, onde foram colocados corações vermelhos de feltro

– recortados a mão – e laços vermelhos. A decoração tinha o intuito de parecer caseira, como se as personagens tivessem feito a mão para decorar a própria casa em celebração ao seu chá.

Além dos adereços de cena, a curadoria do figurino teve um importante papel. Durante a filmagem teste do curta-metragem, haviam ideias vagas quanto ao figurino das personagens, a única certeza é que as personagens de Ayna Oliveira e Maria Eduarda Batista iriam ter vestimentas de cores diferentes das demais meninas, que usariam cor-de-rosa. A partir da segunda gravação, graças a partilha de ideias entre a equipe, foi então decidido que todas usariam vestidos, para forçar no espectador a ideia de delicadeza delas, onde na cena inicial, duas meninas usariam rosa, uma branco e uma preto e, mais tarde, seria exibida mais uma com vestido preto, em um ambiente diferente do que o que as demais meninas estavam.

Os vestidos foram utilizados para simbolizar as relações do grupo quanto suas práticas canibais, algo que fica mais evidente na sequência final do filme, quando então três meninas usam vestidos rosa, Anya está de branco – pertencendo oficialmente ao grupo após se vingar de seu namorado – e a que antes estava em outro cômodo, agora senta à mesa, com o vestido preto de Anya, dando continuidade ao ciclo do grupo.

Em conjunto com as vestimentas, foram criados alguns acessórios para as personagens. Um destes acessórios foi um *pin* com um desenho do símbolo da seita das meninas, feito completamente de modo manual e para cria-lo, foi utilizado tampa de lata de refrigerante, tampa de garrafa de vidro, alfinetes, um alicate universal e tintas para personalização. Outro acessório, foram os colares de coração, onde os pingentes eram feitos de massa polimérica, que foi moldada e levada ao forno, e com fios de laços de diferentes cores.



Figura 11: Colar e pin feitos a mão para o filme.

Por fim, tiveram os chapéus das personagens. Todos os chapéus pretos de festa foram comprados na cor lisa, mas foram personalizados com papel crepom, bolinhas de pompom, fitas de cetim, cola e desenhos à mão livre de estrelas, corações e laços. Para a “honrada” do chá, ou seja, aquela que veste o vestido branco e que acabou de alimentar o grupo, foi feita uma coroa de papel, com papel de 140g, papel crepom, laços de cetim, alfinetes e desenhos semelhantes ao do restante das meninas.

Ao todo, houve uma grande atenção aos detalhes da direção de arte, o que tornou o processo de criação do curta-metragem ainda mais gratificante e prazeroso.



Figura 12: set e elenco de “Love You To Bits”

3.3 Produção

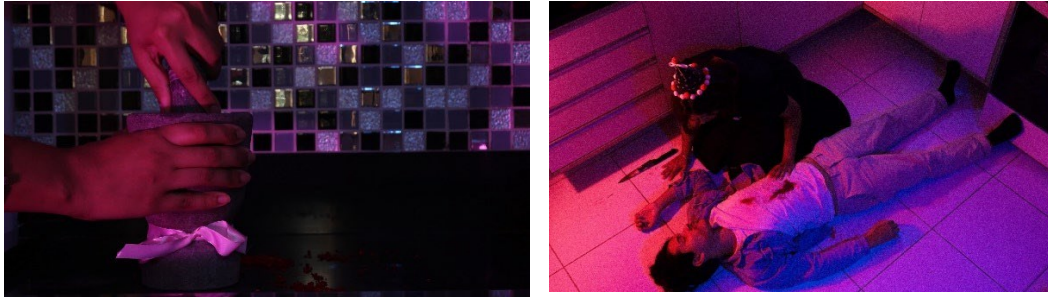
Iniciada a produção, houve a constante comunicação entre a equipe e a troca de ideias para máxima eficiência do trabalho.

Como as rodagens tiveram de ocorrer a semanas de distância uma da outra, a equipe se reunia horas antes do planejado para as gravações, no intuito de montar o set de filmagem e para a caracterização das personagens. Neste tempo também era discutido o objetivo para a cena e o direcionamento das atrizes, para que pudessem repassar com êxito ao espectador suas intenções.

Durante as filmagens, a maioria dos planos e a manipulação da câmera foram efetuados pela autora, com auxílio do assistente, Ivan Santana. Entretanto, como a equipe era extremamente reduzida e alguns tinham de estar em cena como atores, foi necessário que a realizadora estivesse a par de vários detalhes simultaneamente, algo

que se tornou ainda mais complexo nas gravações finais, ao ter que entrar na narrativa para dar vida à uma personagem após conflitos na agenda de uma das atrizes.

As gravações acabaram por se estender desde o período da tarde, onde a iluminação natural auxiliava em algumas cenas, até a noite, o que foi essencial para a criação de uma atmosfera com luzes subjetivas coloridas.



Figuras 13 e 14: frames do curta “Love You To Bits”

Para se aprofundar mais na atmosfera cinematográfica, isto é, tentar evocar sentimentos ao espectador por meio do tom e elementos que compõem esteticamente um filme, foi necessário um grande trabalho por parte da iluminação e da direção de arte. A iluminação por muitas vezes altera entre uma luz fria, originada da iluminação do próprio ambiente, entrando em contraste com luzes coloridas e neon. A convergência entre os tipos de luzes é utilizada para evocar a emoção das personagens, aparecendo pela primeira vez no curta-metragem quando a personagem Anya é confrontada pelo namorado, que quer pôr fim ao relacionamento. Neste momento, saímos da luz branca, para um ambiente de luz baixa, onde os tons de azul e vermelho prevalecem, enquanto Anya sucumbe cada vez mais à loucura.

Nesta fase, ainda foram realizadas regravações, para substituir as poucas cenas que incluíam a atriz que teve de sair do projeto, assim como foi aproveitado este momento para gerar mais planos de detalhe.

A organização para a retomada de filmagens era anotada e fotografada, para que as mudanças de um take para outro não sofressem tantos erros de continuidade.

3.4 Pós-Produção

Enfim, na pós-produção se executou o processo de montagem e edição do curta-metragem, tendo início com a seleção de takes.

Durante este processo, houve análise do *storyboard* para preparar a montagem, mas em diversas circunstâncias, a ordem das cenas e o ritmo foram alterados durante a edição. Por exemplo, no primeiro teste de montagem, apenas seria exibido no final do curta-metragem o fator choque, de que as meninas realizam canibalismo com o namorado de Anya, porém, foi decidido por mudar isto, colocando esta cena antes do final, sendo a mais longa do filme e servindo como mudança de um ato para outro. A mudança na montagem fez com que a cena então passasse a ser o momento de transição da personagem, onde ela realmente se unia ao grupo. Cortes rápidos também foram escolhidos para simular lapsos de consciência, como uma simbologia para a perda de lucidez de Anya, após ter seu coração partido e ao sucumbir aos charmes do grupo com que convive.

Nesta fase é que foi desenvolvida a animação em *mixed media*. Aqui foram diversos passos até que se obtivesse o produto final, tendo início com a seleção dos cortes exatos das cenas que iriam virar animação. Estes cortes, então, foram transformados de 24 quadros por segundo para 12 e, enfim, exportados como png. Após a divisão dos quadros, eles foram impressos e transformados. Alguns dos quadros receberam colagens, outros, cortes e pinturas, tudo para ilustrar os diálogos da narrativa e em momentos chave, para gerar estranheza no espectador. Eles são, por fim, escaneados e adicionados na *timeline* do filme no programa Adobe Premiere.

4. Reflexão Crítica

4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos

A princípio, a ideia estética para o projeto seria a de criar um set maximalista, com vastas informações ligadas à feminilidade, como também, uma fotografia que se assemelhasse com um sonho. Entretanto, ao levar em consideração a falta de orçamento e a pequena equipe, foi necessário adaptar a visão inicial como possível.

Infelizmente, as limitações de orçamento e equipe também dificultaram a variação de lentes no projeto, fazendo com que grande parte do projeto fosse filmado com uma lente 18mm-45mm e incentivando, por consequência, a autora a surgir com novas alternativas e intenções para o curta.

Com uma equipe pequena, o tempo de filmagens também teve de ser estendido por longos períodos, necessitando até mesmo de refilmagens em dados momentos. Mas ao analisar as filmagens do primeiro dia de gravação com o último, já era possível notar o crescimento estético e prático – além da melhoria em comunicação por parte da equipe.

Nas primeiras filmagens, diversas questões causaram incômodo na autora. Por se tratar do primeiro filme realizado de modo completamente independente, a atenção teve de ser distribuída em diversas áreas que compõem uma produção audiovisual, tornando quase que impossível a executar algo impecável de início. Com isto, houve a refilmagem, agora com ideias mais fixas acerca da caracterização das personagens e da narrativa que deveria ser passada por meio de seus figurinos.

Com a caracterização de agrado da realizadora, consolidando mais a visão estética almejada para o curta, surgiu um novo empecilho: a desistência de uma atriz. Isto fez com que o trabalho em equipe aumentasse ainda mais, pois ações no set tiveram de ser divididas e houve um maior entendimento da realizadora com as atrizes quando esta teve de assumir o papel vago. Com este empecilho, também, cenas que seriam gravadas em plano aberto, tiveram de ser adaptados de modo que um membro dos atores pudesse ficar em falta, visto que a eram eles quem compunham a equipe, deste modo, cortes com movimento – como o *whip pan shot* – foram adicionados, se tornando uma solução interessante para um problema.

Apesar destes fatores, o projeto conseguiu criar um enredo coeso, com uma fotografia vibrante e experimentações, atingindo assim as expectativas da autora e de toda a equipe. As dificuldades fizeram com que soluções criativas vissem à tona, onde o teste com técnicas de cortes e jogos de câmera deram uma perspectiva divertida no terror.

4.2 Reflexão sobre processo de aprendizagem

Tendo em vista o processo de uma produção cinematográfica, a criação deste projeto proporcionou à autora grande aprendizado acerca do ritmo de trabalho, a organização envolvida na criação de um filme e trabalho em equipe. Durante o processo de aprendizagem, a realizadora pôde experimentar de modo prático com elementos do terror, explorar na direção de arte e desenvolver sua competência no uso de softwares de edição, como o Adobe Premiere, que foi utilizado na edição do projeto.

Aprendizados adquiridos na Universidade também foram vitais para a produção do curta-metragem. O processo de decupagem fora muito abordado nas aulas de projeto e nos workshops práticos, o que auxiliou no processo de procura de sets para filmagem ao dar uma nova visão, atenta a mais detalhes, para a escolha do cenário. Os workshops de edição deram uma nova perspectiva acima do processo de edição, demonstrando como um filme pode mudar completamente sua narrativa durante este processo – algo que foi fortemente lembrado durante todo o processo de edição do curta, enquanto a autora explorava com as ferramentas.

Ao todo, a produção de “Love You To Bits” proporcionou o crescimento profissional, trazendo novos conhecimentos e desenvoltura para lidar, de forma criativa, na solução de problemas.

4.3 Constrangimentos da produção (problemas encontrados, e sua solução)

Um dos maiores contrapontos da produção, foi o baixo limite orçamentário. Contando com apenas o dinheiro investido pela própria produção (com uma média aproximada de mil e quinhentos reais), o projeto teve de contar com bastante criatividade para ser efetuado, como mencionado anteriormente. Além deste fator, a dificuldade para compor a equipe foi imensa. Enquanto planejava o projeto, a autora se viu entre realizar o curta-metragem em Portugal ou no Brasil, optando por fim por realizá-lo no Brasil, onde havia maior facilidade para obter apoio externo e uma equipe. Entretanto, isto limitou completamente a oportunidade de requisição de equipamentos para a produção do trabalho, tendo de contar com os equipamentos que já tinha em mãos, como a câmera Canon R50 e uma lente 18mm-45mm.

Na primeira ideia do projeto, a trama ocorreria em uma locação neutra, que

pudesse ser a residência do grupo de meninas que estrelam o curta-metragem. Isto faria com que a criação de um set fosse até mais fácil, sem ter muitos detalhes a esconder e que ornariam com a estética proposta para o projeto. Entretanto, isto tornou-se inviável e as filmagens tiveram de ocorrer na residência de um membro da equipe de produção. Tal fator fez com que a equipe tivesse o máximo esforço para tornar a locação um “quadro em branco” e, após isso, em um set que definisse esteticamente as protagonistas.

Ao filmar no Brasil, os cronogramas tiveram de se adequar ao calendário acadêmico local, gerando imensas dificuldades para a marcação da rodagem do filme. Por isto, o período de filmagens teve de se estender por um longo período, visando acomodar o máximo possível a equipe. Porém, conciliar um cronograma com a boa vontade de um grupo de pessoas – uma vez que não há remuneração dos atores, se mostrou ser uma tarefa desafiadora. Devido a isto, uma atriz teve de sair do projeto e, pela falta de tempo para buscar um substituto, a própria realizadora teve de entrar em cena.

4.4 Perspectivas Futuras

Com a finalização de “Love You To Bits”, foram deixadas algumas reflexões com a autora deste projeto quanto ao âmbito profissional.

Inicialmente, todo o processo da criação deste projeto trouxe uma nova perspectiva sobre a produção artística que não fazia parte do que estava acostumada. Por diversos momentos, a autora ocupou a posição de membro da produção, onde auxiliava na criação das ideias, mas não executava as suas próprias. Porém, realizar este curta-metragem mudou isto. Por meio da prática, foi possível desenvolver todas as etapas do processo de realização do filme, como pré-produção (roteiro, storyboard, criação de adereços e cena, seleção de atores, figurino), produção (filmagem, direção) e pós-produção (montagem). Ser um realizador neste trabalho permitiu à autora o desenvolvimento de várias habilidades e oportunizou seu crescimento em diversas áreas do cinema, tornando-a uma profissional mais completa. Além disso, a realização do filme evidenciou o quão importante é contar com uma equipe que acredita no projeto proposto.

Todo este processo fez com que a autora melhorasse ainda mais seu trabalho em

equipe, assim como sua comunicação, procurando ser o mais objetiva possível e exemplificando suas ideias de modo que pudessem ser compreendidas por todos. Além disso, a criação deste filme deixou em evidência o desejo da autora em trabalhar na área de produção artística. Fazer a criação de figurinos, cabelos e maquiagens, a elaboração de cenários e adereços de cena foi o que cativou imensamente a autora em produzir Love You To Bits. A cada detalhe pensado, a vontade de criar o curta-metragem crescia, assim como a admiração pelo cinema e todos os processos envolvidos na criação de filmes.

A autora continuará buscando novos conhecimentos na área de produção de arte, e áreas afins, com o intuito de se aperfeiçoar como profissional da área cinematográfica.

Há uma grande aspiração por parte da autora, após a conclusão do mestrado, em adquirir experiência profissional buscando oportunidades de aprendizado nas produtoras portuguesas desempenhando atividades no departamento de artes, preferencialmente. Além da experiência profissional, a autora idealiza melhorar o seu currículo participando de palestras, simpósios, congressos, festivais de cinema e cursos de aperfeiçoamento em produção de artes nos Estados Unidos, no Canadá ou na Inglaterra, sendo a New York Film Academy, a Vancouver Film School e London Film School as principais opções.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

Bibliografia

- Bellantoni, P. (2012). *If it's purple, someone's gonna die: The power of color in visual storytelling*. Taylor & Francis.
- Creed, B. (2022). *Return of the Monstrous-Feminine: Feminist New Wave Cinema*. Taylor & Francis.
- Harrington, E. (2017). *Women, monstrosity and horror film: Gynaehorror*. Routledge.
- Isaacson, J. (2022). *Stepford Daughters: Tools for Feminists in Contemporary Horror*.
- Larocca, G. M. (2016). *O corpo feminino no cinema de horror: gênero e sexualidade nos filmes Carrie, Halloween e Sexta-Feira 13 (1970-1980)*.
<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/1884/41967/3/R%20-%20D%20-%20GABRIELA%20MULLER%20L%20AROCCA.pdf>
- Lumet, S. (1996). *Making movies*. Vintage.
- Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*.
- Pisters, P. (2020). *New blood in contemporary cinema: Women Directors and the Poetics of Horror*. Edinburgh University Press.
- The First Silent Horror Movies — Horror Film History* by Karina Wilson. (n.d.). *Horror Film History*. <https://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/>
- DeGuzman, K. (2024, February 4). *Atmosphere in Movies — How Image & Sound Create Worlds*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/atmosphere-in-movies-definition/>
- Heller, E. (2013). *A psicologia das cores*. Editorial Gustavo Gili.
- Leonardi, P. (2024, May 20). *Light in the films of Dario Argento | Atmosfera Mag*. Atmosfera Mag. <https://www.atmosferamag.it/light-dario-argento-suspiria-phenomena/>

Filmografia

Biller, A. (Produtora/Realizadora). (2016). *The Love Witch* [Film]. Anna Biller Productions.

Argento, D. (Realizador). (1977). *Suspiria* [Film]. Seda Spettacoli.

Obayashi, N. (Realizador). (1977). *House* [Film]. Toho Eizo Co.

Williams, Z. (Realizadora). (2024). *Lisa Frankentein* [Film]. MXN Entertainment, Lollipop Woods.

Varda, A. (Realizadora). (1965). *Le Bonheur* [Film]. Parc Film

Raimi, S. (Realizador/Produtor Executivo). (1981). *The Evil Dead* [Film]. Renaissance Pictures.

APÊNDICE A

Filme

<https://drive.google.com/file/d/1TqsMIPBP15ec7O6xMnb8H1y-DIwqvl6z/view?t=2>

APÊNDICE B

Playlist

https://open.spotify.com/playlist/3FnSOzUQ5iJYjdajgg3Lwe?si=qKDXOBODTYWc0KxDA9G0Fw&pi=S_exE8DzTByIN

APÊNDICE C

Storyboard (rascunhos principais)

1st draft

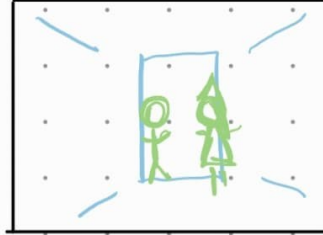
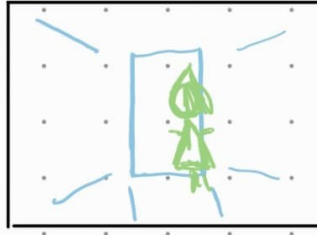
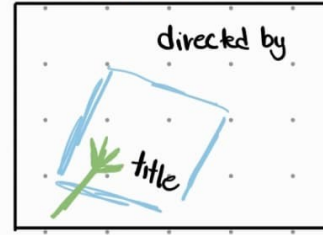
now zoom ?



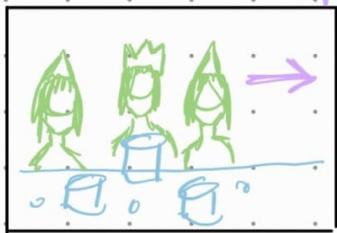
diagonal



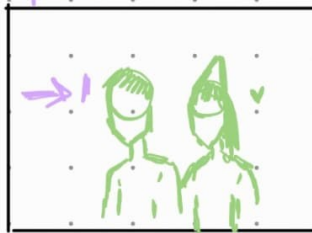
detalle



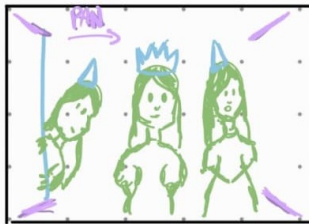
w/hip



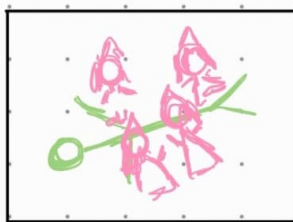
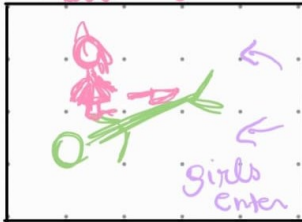
pan



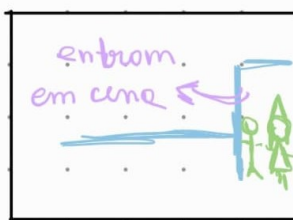
→ Kitchen



* bird eye



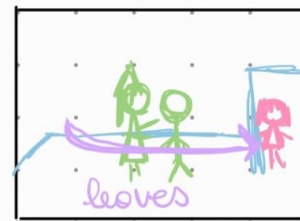
→ final?



plonio geral



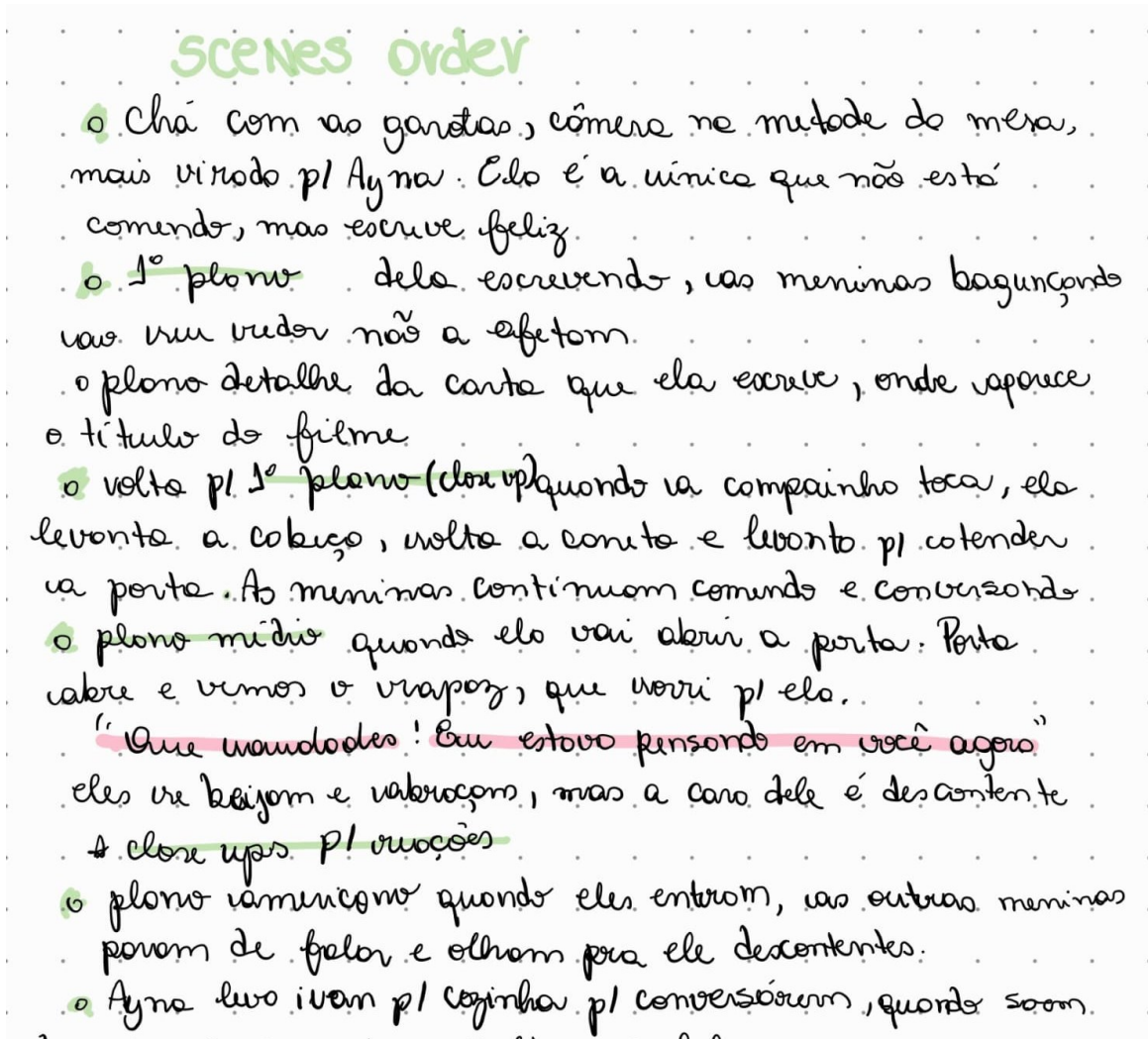
she tries to kiss him



notices the other girl

APÊNDICE D

Anotações de ideias do enredo



de visto, ao menos nos voltam a falar

- o na cozinha, 2 mininos sujo de bolo conversam, mas logo param e saem dali, dando espaço p/ o casal. Uma delas vovi maliciosamente p/ eles

- o o casal para a conversar

A: "Ta tudo bem? Você tá estourado"

I: (tento mudar de assunto) "O que eles estão fazendo?"

A: (meu confuso) "Ah, eles fazem um chá pro tentar aproximar as novas garotas"

(ele carente e depois fico silencioso, que é quebrado pelos dois tentando falar ao mesmo tempo)

A: "Tá tudo bem?"

I: "Temos que terminar"

(ele vi, achando um piado, mas ele tá sério. O sorriso dele se fecha enquanto ele digere o que ele falou)

A: "O que? Por quê?"

I: (começo a listar motivos) [oo] não posso nem escolher minhas próprias roupas mais. Você tá tão controlador desde que entrou nesse grupo esquisito.

- o close up dele rir tonto: fundo escuro e luzes coloridas girando ao redor.

- o plano detalhe do foco deixado pelos outros residentes

- o close up. Ele fingue que entende e que tá tudo bem

A: "Você não menos pode me abraçar? pelo último vez?"

(ele concorda = eles se abraçam, mas ele pelo a face, Ele morde ele e ele grita de dor. Então ele o apunhala.

- o ela pega um fôco e o esboqueio tipo psicho (detolhe do fôco Horn)
- o close up dos olhos arregalados dele.
- o close up dps do primeiro fôcado (ela), mostra o rosto c/ sangue no boço e esquisito no bochecho
- o ele cai no chão, mas fôco do câmetro continua nele, quase que em transe
- o **fast pan** → dele ajustado segundos a fôco p/ as outras garotas no perto do cozinhar. elas estão primeiras choradas mas logo choram
- o a de mais (1ª principal) fala p/ mais distante, que estava escrevendo, vi p/ quarto dela e ela vai
- o **grubada de cima** (se possível) - todos ficam ao redor dele. Se abanham e começam a comer ele
- o a que era principal oferece p/ Ayno, que come
- o **montagem** deles ajustando o corpo, cortando e começando a cozinhar ele
- o plomo detolhe do Ayno cozinhando
- o **fade out e in** - menu posto e l'bebo e Ayno está no meu lugar, todos comem e bebem como na 1ª cena, outro garoto escreve no lugar do Ayno agora
- o compairhe fôco de novo
- o plomo detolhe dos olhos do novo garoto, comimode
- o outras garotas se entredhem e continuam comendo
- o outro garoto abre a porta e vemos outras cara