

FACULDADE MÉLIÈS

Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

ANDRÉ DE PÁDUA

SUSSURROS DO SOBRENATURAL

São Paulo, 2025

ANDRÉ DE PÁDUA

SUSSURROS DO SOBRENATURAL:

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientadora: Marta Machado

São Paulo, 2025

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

Si381s Silva, André de Pádua de Oliveira e.

Sussurros do Sobrenatural. / André de Pádua de Oliveira e
Silva. - São Paulo, 2025.

67 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa)
- Faculdade Méliès.

Orientador(a): Prof. Dra. Marta Machado

1. Projeto Audiovisual. 2. Motion-Comic. 3. Terror. I. Machado,
Marta. II. Título.

CDD 791.43616

ANDRÉ DE PÁDUA

SUSSURROS DO SOBRENATURAL:

ARCONTE DAS SOMBRAS

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Marta Corrêa Machado – Doutora em Administração Pública e Governo (FGV/SP). Professora Adjunta da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Prof. Me. Gustavo Padovani – Mestre em Imagem e Som (UFSCar), MBA em Marketing (FGV), Doutorando em Multimeios (UNICAMP). Docente da Faculdade Méliès.

Prof. Heinz Felipe Rahmig – Bacharel em Inteligência Artificial pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Pesquisador e profissional de Inteligência Artificial no Centro de Competência EMBRAPPII em Tecnologias Imersivas – AKCIT.

RESUMO

O projeto "Sussurros do Sobrenatural" propõe uma série transmídia de terror voltada a adolescentes e jovens adultos, com contos narrados pelo enigmático Arconte das Sombras. A produção usará inteligência artificial na criação de roteiros, imagens, trilhas e efeitos sonoros, garantindo uma produção rápida e constante, com uma equipe reduzida, e explorando formatos curtos para redes sociais.

Palavras-chave: Terror, Inteligência artificial, Motion-Comic, Juventude, Transmídia.

ABSTRACT

The *Sussurros do Sobrenatural* project proposes a transmedia horror series aimed at teenagers and young adults, featuring stories narrated by the enigmatic *Arconte of Shadows*. The production leverages artificial intelligence for script and image creation, exploring contemporary fears through short-form content designed for social media. The research analyzes genre trends, youth media consumption, and narrative strategies for multiplatform engagement.

Keywords: Horror, Artificial Intelligence, Motion Comic, Youth, Transmedia.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Fig 1 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	11
Figura 2: Fig 2 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	11
Figura 3: Fig 3 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	14
Figura 4: Fig 4 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	16
Figura 5: Fig 5 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	18
Figura 6: Fig 6 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	21
Figura 7: Fig 7 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	22
Figura 8: Fig 8 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	25
Figura 9: Fig 9 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	26
Figura 10: Fig 10 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	29
Figura 11: Fig 11 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	32
Figura 12: Fig 12 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney.....	34

LISTA DE TABELAS:

Tabela 1: Ferramentas utilizadas na produção - por André Pádua.....	19
Tabela 2: Orçamento do 1º ano de produção - por André Pádua	22
Tabela 3: Cronograma da produção das animações do projeto - por André Pádua.....	24

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 A Inteligência Artificial e a Transformação dos Processos Criativos.....	8
2. DESENVOLVIMENTO	
2.1 Título, Logline e Sinopse.....	10
2.2 Tema e relevância.....	11
2.3 Panorama e Referências de Mercado.....	13
2.4 Público-alvo e estratégias para alcançá-lo.....	14
2.5 Justificativa (com visão do diretor).....	16
2.6 Pesquisa, workflow e desafios.....	18
2.7 Sinopses de episódios e Bíblia.....	20
2.8 ORÇAMENTO do 1º ANO de produção.....	22
2.9 Cronograma da produção das animações do projeto.....	24
2.10 Plano de viabilização de recursos.....	25
2.11 Modelos de sustentabilidade e monetização.....	26
2.12 Plano de negócios considerando riscos e oportunidades.....	26
2.13 Protocolo de registro na BN.....	29
2.14 Plano de difusão e distribuição.....	29
2.15 Planejamento de acessibilidade.....	32
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
5. ANEXOS.....	38

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o projeto *Sussurros do Sobrenatural*, uma série de curtas de terror psicológico criada para as plataformas digitais e redes sociais, com foco em um público jovem-adulto. Narrado por uma entidade enigmática chamada Arconte das Sombras, o projeto propõe uma experiência narrativa em episódios curtos e verticais, combinando horror, poesia e tecnologia. A série utiliza recursos de inteligência artificial para criação de imagens, vozes e trilhas sonoras, adotando o formato de motion comic com estética visual inspirada em pintura digital expressiva e ambígua. O objetivo é proporcionar uma imersão sensorial e simbólica por meio de contos sombrios, gerando fascínio, reflexão e discussão entre os espectadores.

A ideia surgiu do interesse pessoal do autor pelo gênero do terror e da percepção de que há uma lacuna no mercado brasileiro de conteúdos seriados de horror com linguagem acessível ao público digital. A forte presença do gênero no cenário internacional, o crescimento do consumo de histórias curtas em redes como TikTok e YouTube Shorts, e a evolução das ferramentas de IA como aliados criativos na produção audiovisual foram fatores decisivos para o desenvolvimento deste projeto. Como apontam Jenkins, Ford e Green (2014), “os consumidores agora desempenham um papel ativo em moldar a circulação de conteúdos midiáticos” — o que torna a convergência entre produção independente, plataformas sociais e narrativas de gênero ainda mais estratégica.

Sussurros do Sobrenatural aposta em um modelo de produção ágil, com baixo custo e grande potencial de escalabilidade, viabilizado pelo uso estratégico de tecnologias emergentes. Contudo, produzir com IA também traz seus desafios: um dos principais está relacionado à falta de previsibilidade e à aleatoriedade dos resultados gerados por prompts, especialmente no que diz respeito à criação de personagens visualmente consistentes ao longo de vários episódios. Essa limitação, perceptível no primeiro semestre de 2025, tem sido contornada com ajustes nos fluxos de trabalho e testes contínuos. Felizmente, o avanço das plataformas tem indicado melhorias nesse sentido, oferecendo recursos que permitem maior controle na geração de imagens, reuso de personagens e manutenção de identidade visual ao longo de um projeto seriado. Esse movimento está inserido no que Ramesh Srinivasan (2017) define como “novas formas de criatividade digital descentralizada, onde humanos e algoritmos cocriam mundos estéticos e narrativos”.

O projeto também propõe uma reflexão sobre os novos caminhos da criação narrativa no contexto da descentralização do conteúdo, onde experiências imersivas e transmídia (como

ARGs, podcasts ficcionais e vídeos em microformato) ganham força. A escolha do formato motion comic se justifica não apenas por ser mais simples, rápido e econômico de produzir, mas também por permitir um resultado artístico autoral, que instiga a imaginação do espectador por meio de imagens que não estão completamente definidas, abrindo margem para interpretações subjetivas.

O objetivo principal do projeto é desenvolver uma série audiovisual independente que utilize IA em todo o seu processo criativo e produtivo, explorando seu potencial expressivo, narrativo e técnico. Além disso, busca-se testar um modelo de produção viável para criadores independentes, que permita alcançar o público-alvo de forma orgânica e estratégica, com conteúdos lançados regularmente e com possibilidades futuras de expansão transmídia e internacionalização.

A metodologia adotada neste trabalho foi prática e experimental, baseada na criação de um buffer inicial de 10 episódios e na produção de conteúdos semanais durante um ano. A equipe envolvida conta com dois profissionais responsáveis por roteiro, montagem, imagem e som, e uma terceira pessoa dedicada à estratégia de redes sociais e engajamento do público, utilizando também ferramentas de IA para otimização.

A monografia está estruturada da seguinte forma: após esta introdução, é apresentado o tema e a relevância do projeto, seguido da justificativa com visão do diretor, da descrição do público-alvo e das estratégias para alcançá-lo. Em seguida, detalham-se a dinâmica dos episódios, o planejamento de acessibilidade, a estrutura transmídia e o plano de negócios. Por fim, são apresentados o cronograma, o orçamento, as considerações finais e os anexos.

1.1 A Inteligência Artificial e a Transformação dos Processos Criativos

A incorporação da inteligência artificial (IA) nos processos de criação audiovisual tem provocado uma reconfiguração profunda nas práticas artísticas e produtivas contemporâneas. Mais do que uma ferramenta técnica, a IA vem se tornando uma parceira criativa, capaz de colaborar na escrita de roteiros, geração de imagens, composição musical e síntese de vozes. Essa integração inaugura um novo paradigma de autoria em que humanos e algoritmos compartilham a responsabilidade pela invenção estética.

Como destaca Lev Manovich (2020), vivemos a era da “computação cultural”, na qual as máquinas não apenas automatizam tarefas, mas participam ativamente da criação de sentido, filtrando e recombinaando elementos simbólicos a partir de grandes bancos de dados visuais e textuais. Essa coautoria algorítmica expande as possibilidades expressivas, mas também desafia noções tradicionais de originalidade, estilo e autoria. Em outras palavras, a arte feita com IA coloca em debate quem (ou o que) está efetivamente criando.

No campo audiovisual, esse deslocamento se manifesta de forma particularmente intensa. A produção de imagens, sons e narrativas por meio de modelos generativos, como Midjourney, Veo3, OpenArt, Suno, Runway e ElevenLabs, redefine o papel do artista, que passa a atuar como curador e diretor de intenções, orientando o comportamento criativo da máquina por meio de comandos, parâmetros e feedbacks. Essa mediação exige novas habilidades: escrever bons prompts, interpretar resultados imprevisíveis e integrar fragmentos gerados por IA em uma linguagem coesa.

Essa transformação também vem alterando o próprio ecossistema de produção audiovisual. Como profissional atuante em um estúdio de animação de pequeno porte, que atende principalmente pequenos e médios clientes, tenho observado mudanças significativas no comportamento do mercado. Muitos desses clientes, especialmente aqueles que iniciam seus projetos por meio de editais ou recursos limitados, têm optado por adotar ferramentas de inteligência artificial em suas produções — seja em videocliques, curtas ou episódios animados. Plataformas como o Veo3, por exemplo, passaram a ser vistas como soluções viáveis para reduzir custos e acelerar cronogramas.

Nos últimos meses, é perceptível a diminuição nas solicitações de orçamentos tradicionais, com um número crescente de clientes já solicitando explicitamente o uso de IA para baratear a produção. Muitos chegam ao estúdio com personagens já gerados por IA, prontos para adaptação ou inserção em animações, buscando apenas ajustes de movimento, voz e composição final. Essa mudança de perfil evidencia uma nova etapa da indústria, na qual a inteligência artificial se torna não apenas um recurso técnico, mas um fator determinante na viabilidade econômica de pequenos produtores e estúdios.

Para Murray Shanahan (2023), o avanço das inteligências generativas representa uma extensão da mente humana, um processo de cognição distribuída, no qual o pensamento criativo é compartilhado entre o artista e o sistema. Já Ramesh Srinivasan (2017) observa que essa

parceria dá origem a formas de criatividade “descentralizadas”, em que a inovação surge do diálogo entre pessoas e algoritmos, e não da visão isolada de um autor.

No caso de Sussurros do Sobrenatural, a IA não substitui o olhar criativo humano: ela amplia o campo de experimentação e acelera o processo de prototipagem. As imagens são tratadas como pinturas digitais expressivas, as vozes são moduladas de acordo com o perfil psicológico do narrador e as trilhas sonoras são compostas para provocar emoções específicas. Cada decisão estética ou técnica depende da sensibilidade humana que orienta as escolhas e da capacidade de interpretar o que as ferramentas devolvem.

Por outro lado, essa integração também levanta dilemas éticos e filosóficos. Há debates sobre a autoria das obras, o uso de dados de treinamento, o risco de homogeneização estética e o impacto no mercado de trabalho criativo. Como alerta Nick Bostrom (2014), os sistemas de inteligência artificial introduzem uma dimensão inédita de autonomia técnica, cuja evolução pode ultrapassar nossa compreensão e controle. No contexto artístico, isso exige uma reflexão constante sobre responsabilidade e intencionalidade — dois valores que distinguem a arte da mera geração automática de conteúdo.

A concepção deste projeto também se apoia na minha experiência prática com produção e distribuição de conteúdos digitais através de canais no YouTube, redes sociais e plataformas de streaming. Trabalhando há mais de 15 anos com animação e conteúdo independente, pude observar na prática as dinâmicas de engajamento, monetização e comportamento de audiência nessas mídias — conhecimentos que agora são aplicados ao Sussurros do Sobrenatural para otimizar tanto a narrativa quanto sua circulação digital.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Título, Logline e Sinopse

Título: Sussurros do Sobrenatural

Técnica: *Motion Graphic*

Formato: Série Procedural (1ª Temporada – 48 Episódios de 90 a 180 segundos)

Logline: Contos sombrios ganham vida nas mãos do enigmático Arconte das Sombras, que revela, a cada episódio, um novo medo moderno oculto nos dispositivos usados nas rotinas contemporâneas mais banais.

Figura 1: Fig 1, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

Sinopse: *Sussurros do Sobrenatural* é uma série de terror pensada especialmente para adolescentes e jovens adultos. Um projeto transmídia que mistura o suspense clássico com as narrativas rápidas e instigantes das redes sociais. Quem conduz as histórias é o Arconte das Sombras — uma entidade enigmática que vive no estranho e Museu do Silêncio Infinito, onde guarda objetos amaldiçoados e histórias que não deveriam ser lembradas.

Cada episódio é curto e independente, com personagens e situações diferentes. Mas todos têm algo em comum: passam pelo olhar atento (e um tanto sombrio) do Arconte, que observa tudo e compartilha os acontecimentos como se revelasse segredos guardados por muito tempo. As histórias mergulham em medos bem atuais — o vazio das redes sociais, a ansiedade por aceitação, a solidão silenciosa, o peso das aparências — sempre com um final que provoca, incomoda ou deixa uma pulga atrás da orelha.

Visualmente o projeto aposta numa estética de pintura digital expressiva e pinceladas pouco definidas, com recursos de animação da técnica *motion comics*¹, trilha sonora e imagens criadas com apoio de aplicativos de inteligência artificial (IA). Tudo feito sob medida para exploração em mídias como YouTube shorts, TikTok e Instagram. *Sussurros do Sobrenatural* busca ir além da estética: ele tenta diferenciar-se de outros conteúdos também na temática: uma mistura de terror psicológico e sentimentos familiares ao público-alvo jovem como a solidão, frustração, distanciamento, entre outros.

Mais do que assustar, a série quer deixar perguntas no ar. Ela convida o público a pensar sobre o que é real e o que é imaginário, o que mostramos e o que escondemos sempre sob o olhar inquietante do Arconte das Sombras.

2.2 Tema e relevância

Sussurros do Sobrenatural é uma série transmídia de terror, voltada para adolescentes e jovens adultos, com contos curtos narrados pelo Arconte das Sombras. O projeto propõe uma experiência multiplataforma com estética de *motion comic*¹ e uso intensivo de IA

Figura 2: Fig 2, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

¹ Motion comic é uma técnica audiovisual que combina elementos de histórias em quadrinhos com animação limitada, utilizando ilustrações estáticas com pequenos movimentos, efeitos sonoros, narração e trilha sonora, criando uma experiência narrativa intermediária entre o quadrinho e a animação tradicional.

para criação de roteiro, imagem, voz e trilha sonora. A proposta se alinha a uma tendência global de consumo de terror em microformatos digitais, voltados ao *mobile* e às redes sociais como TikTok e YouTube. Como aponta o artigo *Meet the TikTok Creators Taking the Mini-Horror Movie to New Levels* (2020).

O gênero terror vive uma ascensão sem precedentes. Em 2023, filmes do gênero representaram cerca de 10% da bilheteria global (o dobro de 2013) e lançamentos como *M3GAN* e *Smile* superaram superproduções nas receitas de bilheteria (AMPERE ANALYSIS, 2024). Essa força se explica, em parte, pelo apelo à emoção imediata, muitas vezes um custo moderado de produção e expressivo retorno. Plataformas como YouTube, com mais de 500 milhões de views de vídeos como *Analog Horror* apenas em 2024, Segundo o artigo *Signal Interrupted: The Analog Horror Community Frightens on YouTube* (2024), e conteúdos do TikTok, com a hashtag #horror ultrapassando 293 bilhões de visualizações segundo o site Tiktokhashtags *#Horror TikTok Hashtags* (2025), mostram que o público jovem consome terror majoritariamente em pílulas de vídeo e conteúdo viral.

Segundo a Parrot Analytics (2025), o Brasil aparece como um dos grandes mercados consumidores do gênero, empatado com o México, apesar da baixa produção nacional de conteúdo de terror (PARROT ANALYTICS, 2025). Isso revela uma lacuna estratégica que *Sussurros do Sobrenatural* busca preencher: produzir terror brasileiro com linguagem jovem, acessível, ágil e escalável. A IA permite que isso seja feito com baixo custo, alto volume e grande diversidade visual, democratizando a produção e explorando modelos de distribuição inovadores (ZEN MEDIA, 2024).

A relevância de *Sussurros do Sobrenatural* também está alinhada ao crescente movimento de descentralização da criação e distribuição de conteúdo, onde narrativas de horror digital, podcasts ficcionais e experiências transmídia como ARGs² (Alternate Reality Games) conquistam protagonismo entre jovens e comunidades digitais. Projetos como *Horror.ai: A Short-Story Horror Anthology* (2023), AI Horror Stories disponível no Spotify e o longa *DreadClub: Vampire's Verdict* (2024) foram criados com o uso intensivo de inteligência artificial, demonstrando como a IA tem viabilizado produções autorais de baixo custo, alto volume e forte engajamento. Como observado por Munhoz (2020), o baixo orçamento opera como estética narrativa no horror independente brasileiro, transformando limitações em expressão criativa autêntica. *Sussurros* se conecta a essa lógica: é uma obra pensada para

² ARGs (Alternate Reality Games) são jogos narrativos que misturam realidade e ficção, espalhando pistas por sites, redes sociais, vídeos e outros meios. O público participa ativamente da história, resolvendo enigmas e interagindo com elementos do mundo real, criando uma experiência imersiva e colaborativa.

múltiplos formatos, com potencial de expansão para produtos licenciados, colaborações criativas, experiências imersivas e uma comunidade ativa e participativa em torno do universo do Arconte das Sombras.

Ao integrar inovação tecnológica, narrativa cultural e um mercado em expansão, *Sussurros do Sobrenatural* representa não apenas uma proposta artística relevante, mas um experimento pioneiro na fronteira entre criação e tecnologia. Devido ao custo reduzido e velocidade na produção, este projeto se torna viável e está intrinsecamente conectado às formas contemporâneas de criar, consumir e compartilhar conteúdos.

2.3 Panorama e Referências de Mercado

Projetos internacionais recentes mostram que existe um público consolidado para narrativas curtas de terror produzidas de forma independente. Séries como *The Mandela Catalogue*, *The Monument Mythos* e *The Backrooms* demonstram que obras de baixo custo e linguagem experimental podem alcançar milhões de visualizações e formar comunidades altamente engajadas. Iniciativas como *Horror.ai* e *AI Horror Stories*, que utilizam inteligência artificial na criação de imagens e vozes, reforçam que o público jovem responde bem a conteúdos híbridos entre o humano e o digital.

No Brasil, esse movimento ainda está em estágio inicial. Canais como *Lendas Urbanas BR* e *Boca do Inferno* exploram o gênero de terror, mas com abordagens mais tradicionais. Existe, portanto, uma lacuna para projetos que adotem uma estética mais autoral, contemporânea e experimental. É justamente nesse espaço que *Sussurros do Sobrenatural* se posiciona: um trabalho que combina IA generativa com direção artística cuidadosa, linguagem pictórica e narrativa seriada, oferecendo ao público uma experiência de horror psicológico com identidade própria.

Outros formatos brasileiros que dialogam com essa proposta incluem produções como *O Enigma da Morte* (Darkflix Originals), *Crônicas do Medo* (YouTube) e *Histórias Assombradas* (Prime Video), que exploram o terror psicológico sobretudo em estruturas curtas ou episódicas. Além deles, projetos independentes como *Contos de Um Quase Morto* e canais como *Terror em Pauta* mostram um interesse crescente por microformatos de horror no país, ainda que sem utilização intensiva de IA.

Esse panorama indica que há demanda reprimida por narrativas nacionais de terror digital, especialmente aquelas que experimentam novas estéticas e tecnologias. Dentro desse contexto, *Sussurros do Sobrenatural* surge como uma iniciativa capaz de unir direção autoral, inovação

tecnológica e estratégia multiplataforma, dialogando diretamente com tendências internacionais e, ao mesmo tempo, preenchendo uma ausência concreta no cenário brasileiro.

2.4 Público-alvo e estratégias para alcançá-lo

O projeto *Sussurros do Sobrenatural* é voltado para adolescentes e jovens adultos, especialmente aqueles entre 13 e 24 anos. Estamos falando de um público que nasceu conectado, que consome conteúdo pelo celular, navega por múltiplas plataformas ao mesmo tempo e está sempre atrás de algo que prenda a atenção de forma rápida, criativa e, acima de tudo, autêntica.

Figura 3: Fig 3, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

Eles se interessam por narrativas visuais marcantes, experiências imersivas e temas que provoquem algum tipo de reflexão emocional. E não é por acaso que o terror psicológico, o mistério e o suspense estão entre os gêneros mais consumidos por essa faixa etária.

Pensando nesse comportamento, *Sussurros do Sobrenatural* foi desenhado para se conectar com esse público onde ele mais está presente, tanto em linguagem quanto em formato - as mídias sociais. Abaixo, algumas das estratégias que fazem parte do projeto:

Episódios curtos e distribuídos nas redes: Cada história terá entre 90 e 180 segundos e será publicada diretamente no TikTok, YouTube Shorts e Reels do Instagram. A ideia é transformar cada episódio em um conteúdo que pode ser assistido, curtido e compartilhado individualmente com facilidade.

- Estética pensada para o celular: A série é feita no formato *motion comic*, combinando ilustrações expressivas, efeitos visuais, pequenas animações e trilha com efeitos sonoros. Este estilo é bastante gráfico, o que proporciona uma boa visualização mesmo em telas pequenas, lembrando um pouco o visual de jogos e HQs, dois universos que fazem parte do dia a dia do público-alvo.
- Inteligência artificial como parte da linguagem: As imagens e vozes serão criadas com ferramentas de IA (como Midjourney, Suno, ElevenLabs, Kling AI, etc.). Isso não é só uma escolha técnica — é uma forma de dialogar com um público que já consome e até cria com essas tecnologias (ANDERSON; NIU, 2025).
- Narrativa expandida e interativa: Além dos episódios, o universo da série se espalha por outras mídias. Stories com pistas, enquetes, *quizzes*, posts estilo *creepypasta* e até jogos

do tipo “escolha seu destino” vão aprofundar a experiência. Quem assistir vai poder explorar o *Museu do Silêncio Infinito*, interagir com o Arconte das Sombras e até sugerir novos casos sobrenaturais.

- A partir da segunda fase de publicação dos episódios, o projeto abrirá um canal direto para que o público envie sugestões de histórias, medos ou experiências misteriosas. Algumas dessas sugestões poderão ser transformadas em episódios oficiais, com a devida autorização e menção da pessoa nos créditos, fortalecendo o senso de pertencimento e o vínculo entre criadores e audiência. Estudos como o de Vassallo de Lopes (2011) sobre ficção transmídia no Brasil reforçam que a narrativa se expande significativamente quando envolve práticas participativas do público em múltiplas plataformas, criando comunidades virtuais ativamente envolvidas na evolução da história. Essa proposta de colaboração direta com os espectadores está alinhada a esse modelo, transformando a audiência em parte integrante do processo criativo.
- Parcerias com criadores de conteúdo: Youtubers, tiktokers e streamers que falam sobre terror, games ou cultura pop são peças importantes para levar a série mais longe e gerar identificação com o público.
- Presença em eventos e comunidades: O projeto também quer estar onde o público-alvo está presencialmente: CCXP, Horror Expo, festivais de cinema fantástico, feiras de cultura pop — e digitalmente, em comunidades do Reddit, Discord e afins.
- Versão sonora nas plataformas de áudio: As narrações do Arconte das Sombras também vão ganhar formato de áudio, com faixas de terror para ouvir no escuro, no fone, sozinho, disponíveis em plataformas como Spotify, Deezer e outros serviços de streaming.
- Gamificação e experiências personalizadas: Está nos planos o desenvolvimento de conteúdos interativos, como mini games narrativos ou experiências tipo ARG que poderão ser acessados via redes sociais ou em um aplicativo próprio da série.

A proposta é unir a força de uma boa história com formatos inovadores, acessíveis e atuais. O projeto não quer só entreter, quer despertar algo em quem assiste. Uma dúvida. Um arrepio. Um pensamento que insiste em voltar. Sempre com o Arconte observando... em silêncio.

2.5 Justificativa (com visão do diretor)

A escolha da linguagem visual e narrativa de *Sussurros do Sobrenatural* parte de uma reflexão profunda sobre as formas contemporâneas de consumo de conteúdo audiovisual, especialmente entre o público jovem. Como diretor do projeto, escolhi trabalhar com a técnica de *motion comic* porque ela me pareceu o caminho mais criativo e viável para contar essas histórias do jeito que eu imaginava. É uma solução que equilibra bem qualidade e praticidade com o auxílio de ferramentas de IA, dá pra criar episódios com uma atmosfera densa e visual forte, sem precisar passar por toda a estrutura complexa (e cara) da animação tradicional.

Figura 4: Fig 4, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

A vantagem do *motion comic* é que, mesmo usando ilustrações estáticas, é possível dar vida à narrativa com movimentos de câmera, transições elaboradas, efeitos visuais e uma trilha sonora que busca mergulhar quem assiste na narrativa proposta. Com poucos recursos é possível entregar um conteúdo de impacto. Essa técnica reduz significativamente o tempo de produção e o custo por minuto animado, tornando-se ideal para um projeto independente que precisa dialogar com as exigências de velocidade e volume das plataformas digitais. Além disso, permite explorar o tempo narrativo com mais liberdade, criando pausas dramáticas e climas de tensão apropriados ao gênero do terror psicológico.

Do ponto de vista estético, optei por utilizar ilustrações que imitam pintura digital com pinceladas expressivas e traços orgânicos, propositalmente ambíguos, borrados e incompletos. Essa escolha busca romper com o hiper-realismo das imagens geradas por inteligência artificial e aproximar a obra de uma linguagem mais sensorial e interpretativa. As imagens não são definidas em excesso: ao contrário, são abertas, sugeridas, com silhuetas imprecisas e formas inacabadas, o que amplia o espaço de participação do espectador e potencializa o medo pelo não dito, pelo não mostrado, um recurso clássico e eficiente do terror. Essa opção estética dialoga com a tradição de artistas como Zdzisław Beksiński, Francis Bacon e Ashley Wood, cujas obras exploram o desconforto visual, a ambiguidade simbólica e a expressão emocional em estados limítrofes. Beksiński inspira pela densidade atmosférica e figuras espectrais, Bacon pela distorção da forma e angústia subjetiva, e Wood pela linguagem híbrida entre pintura e colagem

digital. Ao seguir essa linha visual, *Sussurros do Sobrenatural* busca não apenas impactar visualmente, mas também provocar inquietação simbólica, mantendo a estética como parte integrante da narrativa de horror psicológico.

Os episódios são produzidos em formato vertical e com duração curta, otimizados para distribuição em plataformas como TikTok, YouTube Shorts e Instagram Reels. Essa decisão responde a dados concretos sobre o comportamento da Geração Z, que consome conteúdos majoritariamente pelo celular, em janelas rápidas de atenção. Conteúdos de horror em vídeo curto dominam as redes, com *hashtags* como #horror, ultrapassando 293 bilhões de visualizações no TikTok, conforme já citado, e canais de *analog horror*, no YouTube, atingindo milhões de visualizações com produções independentes e de baixo custo.

A inteligência artificial é utilizada como ferramenta de criação e não como substituta da direção artística. Utilizo IA para gerar imagens de base, sintetizar vozes, compor trilhas e criar efeitos sonoros, sempre submetendo o resultado a uma curadoria rigorosa para garantir coerência estilística e atmosfera narrativa. Esse processo não apenas acelera a produção, mas permite escalar o projeto com qualidade e consistência, abrindo caminhos para novos episódios, spin-offs e traduções para outros idiomas com grande agilidade.

Por fim, esta proposta nasce de uma inquietação pessoal e artística: como produzir terror, com autenticidade estética e impacto emocional, mesmo diante de recursos limitados? Como criar uma obra que converse com os medos contemporâneos e, ao mesmo tempo, respeite a subjetividade visual de quem assiste? *Sussurros do Sobrenatural* é minha tentativa de responder a essas perguntas com técnica, sensibilidade e inovação — oferecendo ao público não apenas sustos ou reações viscerais, mas uma experiência visual e sensorial que reverbera mesmo após o silêncio do último sussurro.

Mais do que um exercício técnico, *Sussurros do Sobrenatural* é também um reflexo do meu percurso como artista e produtor. Ao longo da minha trajetória com animação e narrativa visual, sempre procurei equilibrar imaginação e viabilidade, e neste projeto, a inteligência artificial se tornou a ponte entre esses dois mundos. Criar com IA me fez repensar o próprio ato de dirigir: deixei de controlar cada detalhe para dialogar com algo que responde, sugere e até me surpreende. Essa experiência me ensinou que a autoria, no cenário digital atual, é menos sobre domínio e mais sobre curadoria criativa sobre saber conduzir o imprevisível e transformar tecnologia em expressão.

2.6 Pesquisa, workflow e desafios

Figura 5: Fig 5, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

Há alguns anos venho acompanhando de perto o surgimento de diversas ferramentas de inteligência artificial, desde aquelas voltadas para texto, até geração de imagens, vídeos, sons e vozes. Uma das propostas deste trabalho foi justamente mergulhar nesse universo: pesquisar, testar e usar várias dessas ferramentas na produção de um projeto original.

O *Sussurros do Sobrenatural* nasceu dessa mistura entre minha curiosidade pelas possibilidades da IA, meu interesse pessoal por narrativas sombrias e o reconhecimento de um nicho que eu ainda não havia explorado profissionalmente.

Como a ideia do projeto é lançar curtas verticais, com duração curta e frequência alta (inicialmente um episódio por semana), tive que pensar em como otimizar ao máximo o fluxo de produção. Isso inclui enfrentar desafios como manter um padrão visual nos personagens de cada curta, especialmente no Arconte das Sombras, que aparece em todos os episódios.

Para os roteiros, passei alguns dias cocriando com o ChatGPT até conseguir criar prompts específicos que respeitassem os direcionamentos criativos que eu queria seguir. O processo de escrita foi, de fato, uma colaboração entre minha visão artística e a ferramenta.

No MidJourney, dediquei um bom tempo ajustando o estilo visual e lapidando os prompts para garantir consistência entre os episódios. Defini como linguagem estética algo mais próximo de uma pintura digital expressiva, com texturas, manchas, pinceladas, em vez de seguir um caminho fotorealista.

Na parte de montagem e efeitos, testei alguns programas como o Premiere e o After Effects, mas encontrei no CapCut a melhor solução para este projeto. Mesmo com recursos mais limitados, ele oferece efeitos visuais e transições bem interessantes, além de uma edição de som simples e eficaz. Por ser um software pensado para conteúdo em redes sociais, o CapCut também facilita tarefas como legendagem e adaptação para formatos verticais, algo que programas mais tradicionais da indústria nem sempre priorizam.

Por fim, se o projeto for produzido, a ideia é usar plataformas de agendamento para postar os episódios no TikTok, Instagram e YouTube, além de integrar agentes de IA para responder comentários e manter uma interação ativa com o público.

Para garantir transparência metodológica e permitir a compreensão detalhada do processo criativo adotado, os prompts utilizados na criação dos roteiros, das imagens e das vozes com inteligência artificial foram integralmente documentados. Devido à extensão e ao nível de detalhamento desses comandos, optou-se por apresentá-los nos anexos deste trabalho. Os exemplos completos de prompts encontram-se no **Anexo E**.

Lições do Processo Experimental

O desenvolvimento dos episódios pilotos foi um exercício intenso de experimentação com diferentes ferramentas de inteligência artificial. Cada plataforma apresentou comportamentos próprios e resultados muitas vezes imprevisíveis, o que pode ser frustrante em certos momentos. É comum que a ideia inicial precise ser abandonada no meio do processo, dando lugar a uma das alternativas geradas pela IA, especialmente na criação de imagens e vídeos.

Com o tempo, percebi que o ponto mais decisivo não está na geração em si, mas no refinamento posterior, quando o olhar humano entra em cena para dar unidade e coerência estética ao material produzido. Nesse sentido, o uso de editores como o CapCut foi essencial. Ele permite definir duração de cenas, enquadramentos, ritmo e efeitos, trazendo o resultado de volta a um padrão mais previsível e conectado à sensibilidade humana.

Durante os testes, notei que o Midjourney oferece resultados mais consistentes quando os prompts incluem referências detalhadas de textura, luz e composição, e seguem uma mesma assinatura visual. Já o ElevenLabs gera vozes expressivas e naturais, mas exige ajustes de respiração e entonação para atingir a emoção desejada no personagem do Arconte.

Essas experiências mostraram que trabalhar com IA se assemelha mais a dirigir um ator do que a executar um comando automático. Cada geração é um ensaio, e o papel do diretor é orientar, escolher e editar. Registrar esse processo é tão importante quanto o produto final, pois ele revela como o artista se adapta às ferramentas e como a tecnologia redefine continuamente o ato de criar.

Ferramentas utilizadas na produção

Ferramenta / Plataforma	Função Principal	Impacto no Workflow

ChatGPT Plus	Criação colaborativa de roteiros, estruturação de prompts, ajustes narrativos	Agiliza a escrita, permite testes de linguagem e coautoria com IA, reduzindo o tempo de desenvolvimento de ideias
Midjourney	Geração de imagens e vídeos com estética pictórica (personagens, cenários, atmosferas e trechos animados)	Permite uma produção visual e audiovisual rápida, com alto valor artístico, e facilita o uso de uma linguagem expressiva e coerente com o tom da série
ElevenLabs	Geração de vozes narrativas e efeitos sonoros sintetizados	Produz narração com qualidade e consistência, reduz custos com dublagem tradicional e facilita versões multilíngues
Suno AI	Criação de trilhas sonoras e efeitos musicais sob demanda	Garante ambientação sonora original, adaptada ao clima emocional de cada episódio, sem necessidade de equipe musical
CapCut Pro	Edição de vídeo em formato vertical, com trilha, efeitos visuais e legendas	Otimiza a edição voltada para redes sociais, permite finalização ágil e intuitiva para vídeos curtos e dinâmicos
Metricool / Publer	Agendamento e automação de postagens nas redes sociais	Garante consistência na publicação dos episódios, reduz carga operacional e permite análises de engajamento
IA para interação (ex: Chatbot com persona do Arconte)	Resposta automatizada a comentários e interações nas redes	Amplia o engajamento com o público, mantendo o universo da série ativo mesmo fora dos episódios

Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

2.7 Sinopses de episódios e Bíblia

Episódio piloto: “A Lente de Contato que Enxerga o Outro Lado”

Para validar o formato narrativo e o fluxo de produção, o roteiro do episódio piloto foi desenvolvido em duas formatações diferentes: uma seguindo o modelo tradicional de roteiros

audiovisuais e outra em formato de tabela. Essa segunda opção se mostrou mais eficiente para o projeto, pois facilita a descrição dos planos que serão posteriormente convertidos em prompts em inglês para a geração das imagens com inteligência artificial.

Essa estrutura de tabela permite uma integração mais direta entre roteiro, direção e pipeline de IA, reduzindo retrabalho e otimizando a comunicação entre as etapas de criação visual e sonora.

Anexo A – Roteiro padrão convencional

Anexo B– Roteiro em formato de tabela

Algumas imagens do episódio piloto podem ser vistas nos anexos, representando os testes iniciais de composição, iluminação e textura pictórica no estilo visual do projeto.

Figura 6: Imagens 6 - gerada pelo autor com utilização do Midjourney



Fonte: André Pádua, 2025

Episódios produzidos para teste

Foram produzidos dois episódios completos como parte do processo experimental de pesquisa e validação das ferramentas:

Episódio piloto: A Lente de Contato que Enxerga o Outro Lado

Disponível em:

https://drive.google.com/open?id=1InVSqmt14GFrYFdSk6sx5U3Pm47IJl9&usp=drive_fs

Segundo episódio (teste com locução em inglês): O Celular da Última Chamada

Disponível em:

https://drive.google.com/open?id=1VSdDMTiq-ECrSg6tSz_blaER1cO-QZ0Z&usp=drive_fs

Esses episódios serviram como estudo prático para avaliar a consistência do workflow, a integração entre diferentes ferramentas de IA e o potencial expressivo da técnica de motion comic aplicada ao gênero do terror psicológico.

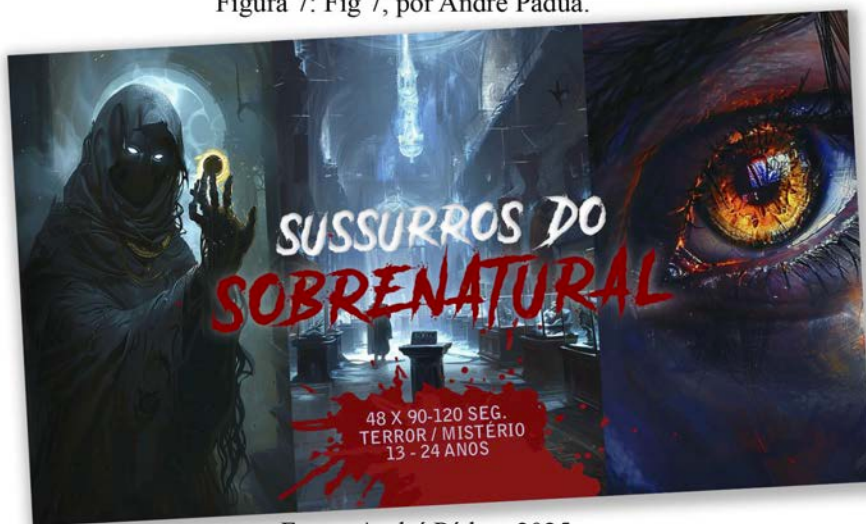
Sinopses da 1ª temporada

As sinopses dos episódios planejados para a primeira temporada estão detalhadas no Anexo C, onde se pode observar a variedade temática e a coesão estética entre os contos. Cada história foi concebida para funcionar de forma independente, mas todas se conectam pelo olhar e pela voz do Arconte das Sombras, formando um mosaico narrativo que reflete os medos contemporâneos e as angústias da vida digital.

Bíblia de vendas (Pitch Bible)

A Bíblia de Vendas (apresentada no Anexo D) reúne os principais elementos de identidade visual, narrativa e estratégica do projeto. O documento foi estruturado com foco em apresentações para editais, players e possíveis parceiros de coprodução, contendo a proposta estética, a descrição de personagens, a estrutura de episódios, o posicionamento de mercado e o plano de expansão transmídia do universo Sussurros do Sobrenatural.

Figura 7: Fig 7, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

2.8 ORÇAMENTO do 1º ANO de produção

Equipe			
Função	Qtd.	Valor Médio Mensal (R\$)	Total Anual
Criador 1 (roteiro + IA + montagem)	1	R\$ 4.000,00	R\$ 48.000,00
Criador 2 (imagens + som + montagem)	1	R\$ 4.000,00	R\$ 48.000,00
Social media / estratégia + agendamento	1	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
Subtotal equipe			R\$ 126.000,00
Softwares e Plataformas de IA			

Item		Valor Mensal (estimado)	Valor Estimado
Midjourney (imagens IA)		US\$ 30 (~R\$ 150)	R\$ 1.800,00
ElevenLabs (voz IA e efeitos sonoros)		US\$ 22 (~R\$ 110)	R\$ 1.320,00
ChatGPT Plus		US\$ 20 (~R\$ 100)	R\$ 1.200,00
KlingAI ou VEO 3		US\$ 30 (~R\$ 150)	R\$ 1.800,00
Software de edição de vídeo (CapCut Pro)		R\$ 100	R\$ 1.200,00
Suno (para criação de músicas)		R\$ 50	R\$ 600,00
Automação para redes (ex: Metricool / Publer)		R\$ 60	R\$ 720,00
Subtotal plataformas			R\$ 8.640,00
Marketing e Distribuição			
Item			Valor estimado
Impulsioneamento básico de episódios (R\$ 500 p/mês)			R\$ 6.000,00
Divulgação com microinfluenciadores (campanhas pontuais)			R\$ 5.500,00
Produção de press-kit digital e mídia extra			R\$ 900,00
Subtotal plataformas			R\$ 12.400,00
Reserva técnica / Contingência			
Categoria			Valor estimado
Ajustes técnicos, backups, assets pagos, trilhas etc.			R\$ 5.000,00
Subtotal Reserva técnica/Contingência			R\$ 5.000,00
Total de 1 ano de produção:			R\$ 152.040,00

Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

2.9 - Cronograma da produção das animações do projeto: (Primeiros 12 meses do projeto)

Etapa	Mês	Responsável
Produção dos primeiros 10 episódios (buffer)	Mês 1 a 2	Equipe criativa (2 pessoas)
- Planejamento e ativação das redes - Criação dos perfis nas redes (YouTube, TikTok, Instagram, Discord) - Compra do registro e Desenvolvimento do site oficial	Mês 2	Responsável por redes sociais
Início da publicação semanal	A partir do Mês 3	Equipe + IA para respostas
Produção contínua dos episódios	Mês 3 a 12 (1/semana)	Equipe criativa
Monitoramento + interação nas redes Enquete participativas sobre temas dos próximos episódios	Mês 3 a 12	Social media + IA (Arconte)
- Testes de novos formatos (live, ARG, reels) - Abertura da pré-venda do e-book e pôster digital - Abertura da loja com produtos digitais	Mês 6 a 10	Equipe + apoio externo se necessário
Planejamento da nova temporada - Lançamento do 1º e-book com histórias estendidas - Participação em eventos (festivals, feiras, lives)	Mês 11	Equipe criativa
- Criação de spin-off em áudio (minissérie exclusiva para Spotify) - Início das Tradução de roteiros e dublagem para espanhol e inglês	Mês 12	Social Midia + Equipe criativa

Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

2.10 - Plano de viabilização de recursos

Figura 8: Fig 8, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

O projeto Sussurros do Sobrenatural foi planejado para ter viabilidade técnica, artística e financeira mesmo em cenários de orçamento reduzido, por meio do uso de ferramentas de inteligência artificial na criação de imagens, vozes e trilhas, da escolha do formato motion comic e da otimização de equipe e estrutura. No entanto, para garantir consistência e regularidade na produção de seus 48 episódios ao longo de um ano, será necessário um plano de captação e sustentação financeira em múltiplas frentes.

O modelo de viabilização prevê inicialmente a realização dos 10 primeiros episódios com recursos próprios, o que permitirá criar um buffer de conteúdo, testar a recepção do público e estruturar os canais de distribuição. Com base nesses primeiros lançamentos, será iniciada uma campanha de apoio coletivo (crowdfunding), com foco em fãs do gênero, oferecendo recompensas digitais e físicas (como acesso antecipado, episódios secretos, e-books e cartas do Arconte).

A cada ano, tendem a surgir novos editais, concursos e premiações voltados a obras audiovisuais que utilizem inteligência artificial em seus processos de criação. Por isso, o projeto deve permanecer atento a essas oportunidades, que vão além dos editais tradicionais do setor. Há iniciativas específicas voltadas à inovação tecnológica, como o *Hundred Film Fund*, promovido pela Runway e dedicado a produções que exploram narrativas geradas com IA. Também se destacam programas internacionais como o *Innovative Content Grant*, da TAICCA (Taiwan), que financia projetos experimentais que integram tecnologia, narrativa e novas formas de expressão audiovisual.

O plano também inclui a busca de parcerias com canais e criadores de conteúdo de terror, tanto no Brasil quanto internacionalmente, visando a coprodução de episódios, crossposting e licenciamento para distribuição em outras plataformas. Por fim, uma linha de produtos digitais será desenvolvida já nos primeiros meses (pôsteres, trilhas, e-books), permitindo monetização direta sem necessidade de investimento em estoque.

Dessa forma, o projeto se sustenta sobre quatro pilares: autofinanciamento inicial, captação via edital, engajamento comunitário com apoio recorrente e monetização digital criativa — garantindo não apenas a produção contínua dos episódios, mas também a expansão sustentável do universo transmídia proposto.

2.11 - Modelos de sustentabilidade e monetização

A sustentabilidade de Sussurros do Sobrenatural depende de um equilíbrio entre criatividade, comunidade e estratégia. O projeto foi concebido para operar em modelo híbrido unindo autofinanciamento inicial, campanhas de apoio coletivo, parcerias e editais públicos voltados à inovação cultural e à economia criativa.

A fase de lançamento servirá não apenas como vitrine artística, mas também como prova de conceito (MVP), medindo engajamento, alcance e potencial de monetização. O plano é que, após os dez primeiros episódios, parte da audiência seja convertida em uma base de apoiadores recorrentes por meio de ferramentas como o *Seja Membro* do YouTube ou plataformas como Apoia.se e Catarse Assinaturas. Os apoiadores terão acesso a conteúdos exclusivos, making ofs, episódios secretos e enredos inéditos narrados pelo Arconte das Sombras.

A médio prazo, o objetivo é alcançar a autosustentação por meio da combinação entre monetização digital (Adsense, Spotify, TikTok Creator Fund), licenciamento internacional de curtas e venda de produtos digitais — como trilhas, pôsteres, e-books e versões expandidas das histórias. Essa estratégia busca transformar o canal em uma comunidade viva, em que o público não é apenas espectador, mas também investidor simbólico no universo do Arconte.

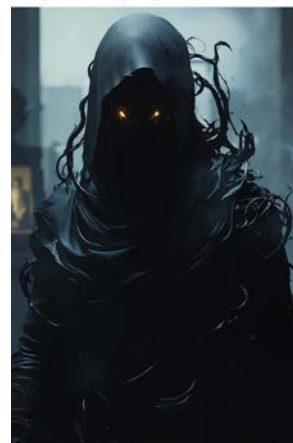
2.12 - Plano de negócios considerando riscos e oportunidades

Análise de mercado

O mercado global de narrativas de terror vive um momento de efervescência, impulsionado principalmente por plataformas digitais e pelo comportamento de consumo de jovens que buscam experiências rápidas, imersivas e perturbadoras — de forma segura e controlada. No Brasil, o gênero terror ainda é subexplorado no audiovisual nacional, especialmente no formato curto, digital e multiplataforma, o que representa uma oportunidade criativa e estratégica para projetos como Sussurros do Sobrenatural.

Segundo dados de plataformas como YouTube e TikTok, conteúdos de terror figuram entre os mais compartilhados, comentados e imitados. O

Figura 9: Fig 9, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

fenômeno dos “vídeos encontrados”, histórias narradas por IA, creepypastas visuais e lives com interatividade mostra que há uma audiência altamente conectada, participativa e disposta a consumir novas vozes dentro do gênero. O projeto aproveita esse contexto para entrar com um formato híbrido entre motion comic, áudio horror e ARG leve, com forte apelo narrativo e baixo custo de produção.

Riscos

Por mais instigante que seja o projeto, ele carrega alguns riscos que precisam ser reconhecidos e mitigados:

- Dependência de ferramentas de IA: a produção de imagens, vozes e trilhas sonoras por meio de plataformas como Midjourney e ElevenLabs reduz custos, mas também expõe o projeto à instabilidade dessas ferramentas (mudanças de política de uso, aumento de preços, limitações técnicas).
- Saturação de conteúdo nas plataformas: com o crescimento exponencial de vídeos curtos e conteúdos gerados por IA, existe o risco de o projeto se perder entre outros semelhantes. Isso exige uma identidade visual marcante, narrativa envolvente e presença ativa nas redes.
- Falta de retorno financeiro no curto prazo: como muitos projetos independentes, os primeiros meses podem não gerar receita significativa. Por isso, a estratégia inicial foca em criar uma base sólida de fãs e comunidade antes de escalar os modelos de monetização.
- Preconceito com conteúdo feito por IA: parte da crítica ou do público ainda vê com ressalvas a produção artística automatizada. Para contornar isso, o projeto aposta em curadoria autoral e direção criativa com estilo definido.
- Outra consideração relevante diz respeito às questões jurídicas envolvendo o uso de ferramentas de inteligência artificial. Embora o projeto utilize imagens, vozes e trilhas geradas por IA de forma autoral e com fins narrativos, há um campo ainda em desenvolvimento no que se refere aos direitos de uso comercial desses conteúdos, especialmente em plataformas com termos de serviço em constante atualização. Em caso de escalonamento do projeto para parcerias comerciais, distribuição em plataformas maiores ou licenciamento internacional, está prevista a revisão contratual dos materiais

utilizados, bem como o desenvolvimento de termos próprios de uso, cessão de imagem (quando aplicável) e contratos com criadores parceiros e influenciadores.

Oportunidades

Em contrapartida, o projeto apresenta uma série de oportunidades concretas e escaláveis:

- Licenciamento nacional e internacional: a série pode ser licenciada para plataformas de streaming, canais temáticos de terror ou até FAST channels voltados à geração Z. A linguagem visual e sonora já nasce com potencial de internacionalização.
- Criação de spin-offs e produtos derivados: cada episódio pode gerar uma versão expandida em e-book, áudio, ilustração, jogo de cartas ou micro-RPG. O universo do Arconte das Sombras comporta múltiplas narrativas.
- Internacionalização com baixo custo: como os episódios são curtos e com narração feita por IA, a dublagem em outras línguas pode ser feita com qualidade e agilidade, abrindo caminho para novos públicos.
- Construção de comunidade e fandom: ao estimular a interação com os espectadores (via enigmas, desafios, fanarts e Discord), o projeto pode gerar um público engajado disposto a apoiar financeiramente a produção ou consumir produtos ligados ao universo da série.

A série também pretende abrir espaço para que os próprios fãs enviem sugestões de histórias, medos pessoais ou ideias de contos que gostariam de ver narrados pelo Arconte. Essa dinâmica será implementada após os primeiros meses de publicação, e as contribuições selecionadas poderão inspirar episódios oficiais, com menção do nome da pessoa nos créditos, fortalecendo o vínculo emocional com a obra e incentivando a participação ativa da audiência.

- Presença em eventos e festivais: com uma identidade artística original, o projeto pode circular em mostras, convenções de horror, exposições transmídia e festivais de narrativas digitais.

Potenciais fontes de receita

O modelo de negócios está desenhado para ser flexível e modular, com diferentes fontes de receita que podem ser ativadas conforme o crescimento do projeto:

- Monetização em plataformas digitais: YouTube (Adsense, membros do canal), Spotify, TikTok Creator Fund (no exterior).
- Produtos digitais e físicos: venda de e-books, trilhas sonoras, pôsteres, cartas colecionáveis e outros itens imersivos do universo do Arconte.
- Crowdfunding e apoio recorrente: campanhas por meio de plataformas como Catarse, Benfeitoria ou Apoia.se com recompensas simbólicas e digitais.
- Cursos e mentorias: criação de conteúdos educativos sobre produção com IA, narrativa de terror e construção de universos transmídia.
- Licenciamento e parcerias: venda ou cessão de direitos para plataformas, publishers, marcas ou canais.
- Eventos e experiências: participação em feiras, oficinas, painéis, exposições temáticas ou mesmo experiências sensoriais em festivais.

2.13 - Protocolo de registro na BN

Além do registro de um roteiro na Biblioteca Nacional (protocolo 000984.0379726/2025), o projeto prevê o registro do personagem principal também na BN e da marca “Sussurros do Sobrenatural” no INPI e da identidade visual do Arconte das Sombras na classe NCL(11) 41 garantindo segurança jurídica para futuras negociações e licenciamentos.

Figura 10: Fig 10, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

2.14 - Plano de difusão e distribuição para diferentes segmentos de mercado

O plano de difusão e distribuição de Sussurros do Sobrenatural foi desenvolvido para atingir diferentes públicos e circular por diversos canais do mercado audiovisual e digital. Por ser um projeto híbrido, que combina série narrativa, experiência artística e abordagem

transmídia, ele se adapta com facilidade a múltiplos formatos. O conteúdo foi estruturado para respeitar as particularidades de cada plataforma e explorar seu potencial. Além da publicação em português, o uso de IA permite a criação de versões dubladas em outros idiomas, ampliando o alcance internacional em redes sociais, plataformas de streaming e canais FAST.

Plataformas Digitais Gratuitas (YouTube, TikTok, Instagram, Spotify)

Objetivo: alcançar audiência jovem, construir comunidade e ampliar o reconhecimento da marca.

Público-alvo: adolescentes e jovens adultos da Geração Z e Alfa.

- YouTube: será a plataforma principal de lançamento dos episódios completos no formato motion comic. O foco será em narrativas verticais e com legendas automáticas, otimizadas para o consumo mobile e internacionalização.
- TikTok e Instagram Reels: receberão versões condensadas dos episódios (teasers, trechos de impacto, finais alternativos), além de vídeos misteriosos do Arconte para gerar engajamento e viralização.
- Spotify: hospedar a versão em áudio dos episódios, narrados com ambientação sonora e tratamento de podcast de horror. A série será cadastrada como “narrativa ficcional episódica”.
- Meta-objetivo: gerar descoberta orgânica e envolver o público com o universo para, posteriormente, migrar parte dessa audiência para formatos premium e produtos derivados.

Plataformas de Streaming e Licenciamento Internacional

Objetivo: escalar o projeto para outros países e públicos através de negociações B2B com players do mercado.

Segmento: canais de streaming, VOD e FAST channels com curadoria de conteúdo infantil, juvenil ou de terror.

- O projeto será formatado em pacotes (ex: 48 x 120-180 seg.) e apresentado em feiras e mercados como Ventana Sur, Mipcom, Kidscreen e Marché du Film, com materiais em

inglês e espanhol.

- O formato curto, com narração em IA e visual marcante, favorece a dublagem e localização com baixo custo.
- O estilo visual artístico e autoral também o torna elegível para nichos como canais experimentais, temáticos e culturais.
- Canais potenciais: Darkflix (BR), ALTER (EUA), Crypt TV, PlutoTV, Tubi, Filmzie, Samsung TV Plus, entre outros.

Segmento Educacional, Cultural e de Mostras Artísticas

Objetivo: levar a obra para espaços de reflexão, formação de público e desenvolvimento cultural.

Segmento: festivais de audiovisual, mostras de webseries, escolas criativas, eventos de terror, centros culturais.

- O projeto poderá ser exibido em festivais de webseries, horror e inovação narrativa como: Webfest, Rio2C, Horror Expo, Festival Boca do Inferno, Mostra Sesc de Artes, entre outros.
- Possui potencial para ser incluído em atividades educativas ou oficinas sobre narrativas com IA, terror psicológico, narrativa curta, storytelling transmídia e produção independente.
- O estilo motion comic pintado e a criação de vozes com IA abrem espaço para exposições e debates sobre limites da arte digital e novas tecnologias narrativas.

Segmento Comercial e de Produtos Derivados

Objetivo: monetizar a base de fãs e ampliar o universo narrativo através de produtos.

Segmento: e-commerce, eventos, editoras e marcas de cultura pop.

- Venda de e-books ilustrados, trilhas sonoras, pôsteres digitais, cartas colecionáveis e outros materiais exclusivos baseados nos episódios e personagens.
- Distribuição sob demanda de livros e quadrinhos expandidos com as histórias narradas pela série.
- Participação em eventos presenciais com stands sensoriais e experiências baseadas na “Biblioteca das Sombras”, incluindo vendas diretas e ativações com público.
- Possibilidade de colaboração com marcas voltadas ao público jovem (moda alternativa, games, plataformas de escrita, tecnologia).

Segmento Acadêmico e Profissional (Labs, incubadoras e prêmios)

Objetivo: consolidar o projeto como case de inovação criativa e abrir portas para novas rodadas de investimento.

Segmento: incubadoras, laboratórios criativos, editais de inovação e cultura digital.

- Inscrição em programas como Rumos Itaú Cultural, Labs do SPCine, Editais de Economia Criativa, NetLabTV e outros que valorizem projetos experimentais com uso de IA e narrativa transmídia.
- Possibilidade de transformar a experiência em curso, oficina ou estudo de caso para outros criadores e estudantes.

Figura 11: Fig 11, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

2.15 - Planejamento de acessibilidade

Mesmo sendo um projeto independente, com estrutura enxuta e uso intensivo de tecnologias digitais, Sussurros do Sobrenatural nasce com o compromisso de promover a acessibilidade de forma gradual, inteligente e compatível com suas possibilidades de produção. Por ser um conteúdo distribuído majoritariamente em ambientes digitais (YouTube, Spotify, redes sociais), há espaço para implementar estratégias de acessibilidade que atendam diferentes públicos e ampliem o alcance da obra.

Acessibilidade Comunicacional

Legendas embutidas nos episódios em vídeo, com adaptação para surdos e ensurdecidos (inserção de sons descritivos, ruídos e ambientações relevantes).

Transcrição dos episódios em texto, com indicação de falas, sons e movimentos, disponível via link no YouTube e no site oficial do projeto.

Descrição alternativa para imagens e cards divulgados nas redes sociais, para usuários de leitores de tela.

Uso de contraste elevado e tipografia legível nos textos visuais apresentados na obra e nas redes (principalmente nos cards e artes de divulgação).

Podcast narrado também com legendas nos reprodutores compatíveis, além de descritivo textual completo no Spotify.

Acessibilidade Auditiva

Os vídeos terão legendas sincronizadas, permitindo o acompanhamento por pessoas surdas e ensurdecidas.

As narrações utilizarão dicção clara, ritmo pausado e vozes geradas com inteligência artificial configuradas para máxima inteligibilidade.

Acessibilidade Visual

Neste primeiro momento, os episódios de Sussurros do Sobrenatural não contarão com audiodescrição formal, por se tratar de uma produção independente, com equipe reduzida e orçamento limitado. No entanto, o projeto já prevê a possibilidade de desenvolvimento de versões audiodescritivas caso seja contemplado em editais públicos ou viabilizado por parcerias e patrocínios.

Caso isso ocorra, o plano é contar com a expertise de Bell Machado, audiodescritora profissional que já atua com o Animar Estúdio e possui experiência em produções audiovisuais para o público infantil, cultural e institucional. As versões com audiodescrição seriam lançadas como versões alternativas dos episódios no YouTube e disponibilizadas também no site oficial do projeto.

Acessibilidade Cognitiva e Sensorial

Os episódios manterão narrativa simples, linear e curta, facilitando o acompanhamento por públicos neurodivergentes ou com dificuldade de concentração.

O uso de IA poderá futuramente gerar versões adaptadas sob demanda, como traduções automáticas simplificadas, leitura lenta ou voz robotizada com entonação neutra.

Acessibilidade Linguística

O projeto será disponibilizado em múltiplos idiomas (português, espanhol e inglês), com legendas automáticas nos vídeos e áudio adaptado com vozes geradas por IA.

O uso de IA permitirá acessibilidade multilíngue de forma escalável e com custo reduzido, promovendo inclusão global sem perda de qualidade.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Figura 12: Fig 12, por André Pádua.



Fonte: André Pádua, 2025.

O projeto "Sussurros do Sobrenatural" surgiu da inquietação em explorar novas formas de criação audiovisual por meio da inteligência artificial, com o desafio adicional de conectar esse processo ao gênero do terror psicológico e a uma estética narrativa compatível com os hábitos de consumo de um público jovem e digital. Ao longo deste trabalho, buscou-se apresentar não apenas a proposta criativa e narrativa do projeto, mas também a estrutura de produção, o plano de negócios, estratégias de distribuição, modelo de acessibilidade e possibilidades de expansão transmídia, respeitando os princípios de uma produção executiva contemporânea.

A série foi concebida como uma resposta a um cenário cada vez mais descentralizado, onde o conteúdo audiovisual se fragmenta em múltiplos formatos, linguagens e plataformas. Dentro desse contexto, o uso de IA surge como ferramenta essencial para criadores independentes que precisam lidar com restrições orçamentárias e prazos curtos, sem abrir mão da inventividade e da profundidade artística. No entanto, o projeto também revelou desafios inerentes ao uso dessas tecnologias, como a imprevisibilidade dos resultados de imagem e a dificuldade de manter

consistência visual entre personagens ao longo de vários episódios. Tais limitações, embora ainda presentes no primeiro semestre de 2025, estão sendo gradualmente superadas com o avanço das plataformas, que vêm oferecendo mais controle e precisão nas gerações.

Ao longo do processo de desenvolvimento, ficou evidente o potencial de Sussurros do Sobrenatural não apenas como uma série digital de ficção, mas como uma propriedade intelectual com múltiplas frentes de monetização, internacionalização e engajamento de comunidade. A figura do Arconte das Sombras, aliada à linguagem estética única da série, cria uma base sólida para derivações, collabs, spin-offs e produtos transmídia em diferentes formatos.

O uso de uma equipe enxuta, apoiada por ferramentas de automação e inteligência artificial, também demonstrou que é possível estruturar um modelo produtivo sustentável e escalável para a criação de conteúdo seriado. A dinâmica proposta — com episódios curtos, lançamentos semanais, interações com o público em redes sociais e um universo ficcional expandido — alinha-se com as práticas mais recentes de distribuição digital e construção de audiência.

Dessa forma, este trabalho buscou não apenas apresentar um projeto criativo autoral, mas também refletir sobre os caminhos possíveis para a produção independente em um cenário audiovisual em constante transformação. Espera-se que Sussurros do Sobrenatural sirva como exemplo de como a união entre narrativa, estratégia e tecnologia pode dar origem a obras relevantes, acessíveis e com capacidade real de dialogar com públicos diversos — no Brasil e fora dele.

Assim como a própria IA desafia nossos limites criativos, este projeto reafirma a importância do olhar humano como mediador de sentido e emoção na era das máquinas criativas

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS

BOSTROM, Nick. *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MANOVICH, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: The MIT Press, 2020.

SHANAHAN, Murray. *The Technological Mind*. Londres: Penguin Press, 2023.

SRINIVASAN, Ramesh. *Beyond the Valley: How Innovators around the World Are Overcoming Inequality and Creating the Technologies of Tomorrow*. Cambridge: The MIT Press, 2017.

VASALLO DE LOPES, Maria Immacolata. *Ficção e Participação: As telenovelas nas práticas de recepção dos telespectadores*. São Paulo: Loyola, 2011.

ARTIGOS ACADÊMICOS

ANDERSON, Torin; NIU, Shuo. *AI and the Future of Visual Storytelling*. *Journal of Digital Media Studies*, v. 5, n. 1, 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/2503.03134>. Acesso em: 9 nov. 2025

MUNHOZ, Cássio R. O baixo orçamento como estética nos filmes de terror brasileiro independente: uma análise do curta-metragem *Cova Humana* (Joel Caetano, 2019). *Anagrama – Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 1–14, jul./dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/anagrama/article/view/57445>. Acesso em: 6 ago. 2025.

YANG, Tao; ZHANG, Ying; YANG, Zihan; TANG, Yao; HAO, Shijie et al. A unified model for visual generation and editing with multimodal understanding. 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/html/2503.03134v1> . Acesso em: 27 jul. 2025.

SITES E PORTAIS DE DADOS

Meet the TikTok Creators Taking the Mini-Horror Movie to New Levels, 2020. Disponível em <https://time.com/5825674/horror-tiktok-videos/>. Acesso em 27 jul 2025.

Horror sub-genres: Is Hollywood investing too heavily in monsters? Ampere Analysis, 2024. Disponível em <https://ampereanalysis.com/insight/horror-sub-genres-is-hollywood-investing-too-heavily-in-monsters>. Acesso em 18 jul 2025.

Signal interrupted, the Analog Horror community frightens on YouTube, 2024. Disponível em <https://blog.youtube/culture-and-trends/analog-horror-yoodle/> . Acesso em 27 jul 2025.

#horror TikTok hashtags, 2025. Disponível em <https://tiktokhashtags.com/hashtag/horror/> Acesso em 27 jul 2025.

The evolution of Brazil's TV & Streaming Landscape: Key Audience Trends and Consumer Insights for Major Platforms. Disponível em <https://www.parrotanalytics.com/insights/brazil/> Acesso em 17 ago 2025.

Filmes de terror são populares e não apenas no Halloween. Disponível em <https://www.parrotanalytics.com/insights/filmes-de-terror-sao-populares-e-nao- apenas-no-halloween/> Acesso em 17 ago 2025.

Democratizing Creativity: AI's Unstoppable Influence on Digital Marketing, 2024. Disponível em <https://zenmedia.com/blog/democratizing-creativity-ais-unstoppable-influence-on-digital-marketing/> Acesso em 27 jul 2025.

Horror.ai: A Short-Story Horror Anthology Podcast, 2023. Disponível em: <https://shows.acast.com/horrorai>. Acesso em 27 jul 2025.

DreadClub: Vampire's Verdict, 2024. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/DreadClub%3A_Vampire%27s_Verdict Acesso em 27 jul 2025.

RELATÓRIOS E DOCUMENTOS DE MERCADO

SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA DE SÃO PAULO. *Fomento CULTSP – PNAB 2024: Economia Criativa*. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://cultura.sp.gov.br/>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SPCINE. *Edital de Narrativas Digitais e Webséries 2024*. São Paulo, 2024.

5. ANEXOS

Projeto:
SUSSURROS DO SOBRENATURAL/
O Arconte das Sombras

Episódio:
"A Lente de Contato que Enxerga o Outro Lado"

Roteiro por
André de Pádua

Duração: até 2 minutos
1º Tratamento (10/04/2025)

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Alguns objetos mostram o que somos.

Outros... o que escondemos.

CENA 1 - INT. MUSEU DO SILÊNCIO INFINITO - NOITE

Plano fechado do Arconte diante de uma vitrine. Ele observa algo com reverência. O ambiente é escuro e azulado, cheio de névoa e sombras.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Mas há aqueles que revelam o que jamais deveríamos ver.

E por isso... estão aqui, comigo.

CENA 2 - INT. MUSEU - CONTINUAÇÃO

O Arconte levanta um pequeno estojo entre os dedos. Dentro, repousa uma lente de contato azul acinzentada, que pulsa com um leve brilho. A luz ambiente vibra em resposta.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Esta é a lente de contato que enxerga o Outro Lado.

Delicada. Azul acinzentada. Tão comum... tão falsa.

Foi usada apenas uma vez. Por alguém com um desejo simples:
enxergar melhor.

CENA 3 - INT. SALA DE AULA - FIM DE TARDE

Clara, 17, está sentada sozinha ao fundo. Ela é introspectiva, usa moletom escuro, cabelo preso de modo simples. O ambiente é frio e vazio.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Clara, 17. Miopia leve, autoestima frágil.

CENA 4 - INT. ESCOLA - CORREDOR - NOITE

Clara abre seu armário. Entre cadernos e objetos pessoais, encontra um estojo pequeno e desconhecido. Há uma leve luz azul emanando dele.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

As lentes surgiram em seu armário da escola, sem marca, sem dono.

CENA 5 - INT. BANHEIRO DA ESCOLA - NOITE

Clara aplica a lente no olho direito. Sua expressão é curiosa. O espelho está embaçado. O ambiente é úmido e silencioso.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Ela testou só uma. No olho direito. Por curiosidade.

CENA 6 - INT. BANHEIRO - CONTINUAÇÃO

Clara encara o espelho. Um leve sorriso surge. Ela parece em paz. A luz reflete sutilmente no olho direito.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

E por um momento, tudo foi maravilhoso.

CENA 7 - INT. SALA DE AULA - DIA

Clara sentada entre outros alunos. Ela vira o rosto. Algo está errado. O lado direito da visão mostra figuras distorcidas e deslocadas.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Até ela perceber algo estranho...

CENA 8 - INT. SALA - CONTINUAÇÃO

Ela observa os colegas. Seus rostos se desfazem em silêncio. Movimentos não correspondem às ações reais.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Ela só via aquilo com o olho direito.
Os rostos... se desfaziam em silêncio.

CENA 9 - INT. QUARTO DE CLARA - NOITE

Ela está deitada, com a mão sobre os olhos. Há colírios na mesa e espelhos virados. O ambiente é opressivo.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Achou que fosse efeito colateral.

CENA 10 - INT. ESCOLA - CANTINA - DIA

Clara interage com colegas. Os sorrisos deles não alcançam os olhos. Há um descompasso perturbador nos gestos.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Mas os gestos... os sorrisos... as vozes...
não combinavam com as pessoas.

CENA 11 - INT. BANHEIRO - NOITE

Clara retira a lente. O espelho parece observá-la. A lente pulsa ao cair na pia.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Parou de usar a lente.
Mas o olho... continuou vendo.

CENA 12 - INT. CASA DE CLARA - DIVERSOS CENÁRIOS - MONTAGEM

Clara cobre espelhos, evita janelas, mas os reflexos continuam aparecendo. Nas vitrines, poças, telas... sempre com algo a mais.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Cobriu espelhos.
Mas reflexos surgiam em janelas, poças, vitrines.

CENA 13 - INT. ESCOLA - CORREDOR - DIA

Reflexos se multiplicam. Em cada superfície, uma figura diferente a encara. Clara parece prestes a desmaiar.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Cada brilho virava um portal.
E algo do outro lado... a observava.

CENA 14 - INT. QUARTO DE CLARA - NOITE

Clara diante do espelho com uma pinça. Sua mão treme. O reflexo sorri enquanto ela chora. O espelho trinca.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Ela tentou arrancar o olho.
Mas ele... já não era mais dela.

CENA 15 - EXT. ESCOLA - MANHÃ

Clara não aparece para aula. Professores a procuram. O lugar onde sentava está vazio.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Clara sumiu no recreio.

CENA 16 - INT. BIBLIOTECA - DIA

Sobre uma mesa, repousa uma única lente de contato sobre um livro aberto. A luz do sol destaca o objeto. Tudo ao redor está em silêncio.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Só restou uma lente sobre a mesa da biblioteca.
Úmida. Pulsando. Observando.

CENA 17 - INT. MUSEU DO SILÊNCIO INFINITO - NOITE

O Arconte coloca a lente de volta na vitrine, ao lado de outras peças. A névoa ao redor vibra levemente com sua presença.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

E agora ela está aqui.
A lente de contato que enxerga o Outro Lado.
Uma só.
A outra... ainda busca por algo.
Talvez... um novo par.

CENA 18 - INT. MUSEU - CLOSE NO ARCONTE

O Arconte se vira para a câmera, olhos brilhando sob o capuz. Ele sussurra, direto ao público.

NARRAÇÃO - ARCONTE (V.O.)

Você já olhou para alguém...
e sentiu que ali havia algo não humano?

Roteiro Visual – A Lente de Contato que Enxerga o Outro Lado

Plano	Narração do Arconte (PT)	Prompt MidJourney (PT)
1	Alguns objetos mostram o que somos. Outros... o que escondemos.	Um plano fechado do Arconte das Sombras parado diante de uma vitrine do museu. Seu rosto está parcialmente encoberto pelo capuz, e sua mão toca o vidro empoeirado. A vitrine mostra vários objetos estranhos, em exposição, envoltos por névoa azulada. A luz é baixa, com tons azul-acinzentados e sombras densas.
2	Mas há aqueles que revelam o que jamais deveríamos ver.	O Arconte segura uma lente de contato entre os dedos finos. Ao fundo, o museu distorce levemente, como se o ambiente estivesse respondendo à presença do objeto. A lente parece emitir um brilho discreto. O Arconte sorri com ironia, mesmo sem mostrar completamente o rosto.
3	E por isso... estão aqui, comigo.	Visão ampla e surreal do interior do Museu da Eternidade Perdida, com vitrines tortas e objetos flutuando levemente. No centro, um pedestal isolado com um tecido negro e um brilho sutil emanando debaixo dele. O Arconte caminha lentamente entre os artefatos. A luz do teto é como uma névoa líquida, cinza-azulada.
4	Esta é a lente de contato que enxerga o Outro Lado.	Close-up dramático de uma lente de contato azul acinzentada sobre um pano de veludo preto. A lente parece respirar. Ao redor, fragmentos de espelhos quebrados refletem sombras indefinidas. Uma luz fria e suave recai sobre o objeto, com brilho sinistro.
5	Delicada. Azul acinzentada. Tão comum... tão falsa.	Um plano macro da lente sendo girada entre os dedos esqueléticos. Detalhes da superfície da lente revelam runas ou formas que surgem e desaparecem. O fundo é escuro e abstrato, com traços de luz azul piscando como pulsos.

6	Foi usada apenas uma vez. Por alguém com um desejo simples: enxergar melhor.	Adolescente, ainda não totalmente visível, observa um estojo de lentes em cima da pia de um banheiro escolar. Ela está de costas, mas seu reflexo pode ser visto parcialmente no espelho. O vapor cobre parte da imagem. A lente no estojo brilha levemente.
7	Clara... dezessete. Miopia leve, autoestima frágil....	Retrato suave de adolescente sozinha em uma sala de aula vazia, sentada ao fundo, com olhar pensativo. Ela veste um moletom escuro e tem cabelo castanho preso de forma simples. O ambiente tem um tom frio e solitário. A composição evoca empatia e fragilidade.
8	As lentes surgiram em seu armário da escola, sem marca, sem dono.	Close de um armário escolar aberto, com livros e objetos pessoais de adolescente organizados. No centro, repousa um pequeno estojo preto que não combina com o resto dos objetos. Há uma luz azulada e estranha vinda de dentro do armário, como se o estojo estivesse deslocado no tempo e espaço.
9	Ela testou só uma. No olho direito. Por curiosidade.	Close-up lateral de adolescente no banheiro, com as duas mãos posicionadas para aplicar a lente no olho direito. Sua expressão é de leve hesitação e curiosidade. O espelho atrás está embaçado, e a luz do ambiente reflete levemente na lente. Sua postura é cuidadosa e delicada.
10	E por um momento, tudo foi maravilhoso.	Adolescente está diante do espelho do banheiro da escola, observando seu próprio reflexo com um leve sorriso. A luz fria e azulada do ambiente reflete suavemente sobre seu rosto. Seu olho direito, onde está a lente, brilha com um tom sutil de azul. A névoa cobre parte do espelho, criando uma atmosfera suave e onírica. O reflexo de adolescente parece normal... mas quase imperceptivelmente, há um atraso ou um leve descompasso no reflexo. A cena deve transmitir paz aparente, com uma tensão escondida nos detalhes. Composição vertical e cinematográfica.

11	Até ela perceber algo estranho...	Uma adolescente sentada sozinha em uma sala de aula mal iluminada, cercada por carteiras vazias. Seu corpo está voltado para a frente, mas seus olhos se movem para os lados, confusos e alertas. Uma tensão sutil em sua postura. Apenas o lado direito de seu rosto é suavemente iluminado por uma luz fria e azulada da janela, revelando um brilho fraco em seu olho direito, onde repousa a lente de contato. O lado esquerdo se esvai na sombra. Um ou dois colegas de classe são visíveis ao fundo, borrados — seus contornos ligeiramente distorcidos de uma forma que apenas adolescente parece notar. Há um silêncio surreal na sala, como se o tempo estivesse passando mais devagar. O ar parece pesado, expectante.
12	Ela só via aquilo com o olho direito.	Uma adolescente sentada em sua carteira dentro de uma sala de aula silenciosa. adolescente olha de lado, com expressão intrigada e desconfiada. A iluminação fria entra pela janela do lado direito, iluminando apenas esse lado do rosto. Seu olho direito brilha levemente com um tom azulado, enquanto o esquerdo está sombreado. Ao fundo, colegas de classe estão desfocados, mas seus contornos parecem levemente distorcidos, como se fossem figuras erradas, imperfeitas. O ambiente está parado, mas carrega uma tensão crescente. A composição deve ser vertical, cinematográfica e com sensação de isolamento.
13	Os rostos... se desfaziam em silêncio.	Visão distorcida através do olhar de adolescente. Colegas de classe conversam, mas seus rostos estão parcialmente borrados, com traços deslocados como se fossem máscaras mal coladas. adolescente observa tudo com um olhar perplexo. O mundo ao redor segue normal, criando um forte contraste.
14	Achou que fosse efeito colateral.	adolescente deitada na cama, com a mão sobre os olhos. Ao fundo, há uma

		caixa de colírios e espelhos virados contra a parede. A iluminação é baixa e opaca, indicando dúvidas e negação. O ambiente é familiar, mas carregado de tensão silenciosa.
15	Mas os gestos... os sorrisos... as vozes... não combinavam com as pessoas.	Cena de interação na escola. Um colega sorri para adolescente, mas seu corpo parece desalinhado com o gesto. Os olhos não acompanham o sorriso. A boca sorri... mas o resto não. adolescente recua levemente, desconfortável. A luz se torna mais fria e surreal.
16	Parou de usar a lente.	adolescente com expressão séria diante do espelho, tirando cuidadosamente a lente com os dedos. Ao fundo, o reflexo pisca... mesmo quando ela não pisca. Há uma sensação de que algo ficou para trás. A lente é colocada sobre a pia, mas brilha discretamente.
17	Mas o olho... continuou vendo.	Close-up do olho direito de adolescente sem a lente, agora com brilho sinistro. Reflexo na íris de um fantasma assustador.
18	Cobriu espelhos. Mas reflexos surgiam em janelas, poças, vitrines.	adolescente em casa, colando jornal sobre espelhos, mas ao lado dela, uma janela reflete alguém que não está na sala. Ela está de moletom, expressão tensa, suando. A luz da rua entra com um tom doentio. ----- Uma poça de água em uma rua com refletindo uma figura fantasmagórica e assustadora
19	Cada brilho virava um portal.	Uma adolescente caminha apressada por um corredor escolar. A câmera está levemente inclinada para criar sensação de vertigem. A iluminação do ambiente é fria, em tons azulados. Várias superfícies reflexivas aparecem

		ao redor: vitrines, telas de celulares, azulejos molhados e tampas metálicas. Todos os reflexos mostram figuras estranhas, diferentes do que deveria ser refletido. Alguns reflexos se movem em direções opostas à realidade, outros revelam silhuetas de pessoas que não estão presentes. A expressão da garota é de medo e atenção. No chão, uma poça d'água brilha intensamente, parecendo se abrir como um portal.
20	E algo do outro lado... a observava.	Reflexo de adolescente em um vidro escuro. Mas do outro lado do reflexo, olhos diferentes a encaram — fundos, alheios, possivelmente inumanos. A imagem transmite vertigem e desconforto. Ela toca o vidro... e a outra figura também.
21	Ela tentou arrancar...	Uma adolescente em seu quarto, diante do espelho, segurando uma faca com a mão trêmula. Seu reflexo sorri levemente, enquanto ela está em pânico. O espelho está rachando.
22	Mas o olho... já não era mais dela.	Close-up extremo do olho de adolescente com a pupila contraída e irregular. Dentro da íris, uma forma se move como se alguém morasse dentro do olho. A pele ao redor do olho começa a adquirir uma coloração diferente, como se estivesse sendo invadida.
23	Clara sumiu no recreio.	Uma lente de contato dentro de uma cúpula de exposição, brilhando fracamente. O personagem Arconte das sombras está atrás dela desfocado
24	Só restou uma lente sobre a mesa da biblioteca.	A biblioteca da escola vazia. Em uma mesa central, sobre um livro aberto, repousa a lente. A luz da janela cai diretamente sobre ela. Ao fundo, sombras parecem se formar nas estantes, como se observassem.
25	Úmida. Pulsando. Observando.	Close-up em uma lente de contato sobre o livro. Ela se move levemente como se respirasse. Uma gota d'água escorre pela superfície e se funde ao brilho azulado. A lente reflete um vulto assustador que não está presente na cena.

26	E agora ela está aqui.	O Arconte segura uma pequena lente de contato entre dedos longos e esqueléticos. A lente flutua ligeiramente. O fundo mostra vitrines fantasmagóricas e névoa azul.
27	A lente de contato que enxerga o Outro Lado.	Close cinematográfico de uma lente de contato dentro de um estojo forrado de veludo preto, brilhando suavemente. A luz ao redor é fria e misteriosa.
28	Uma só. A outra... ainda busca por algo.	Close no Arconte que segura a lente de contato diante do rosto, mas no fundo da vitrine há um segundo espaço vazio, como se esperasse uma outra lente. A atmosfera é carregada de silêncio e antecipação.
29	Talvez... um novo par.	Close de um case vazio onde a lente de contato "gêmea" deveria estar. A câmera foca lentamente até o fundo escuro da caixa onde há apenas um ponto de luz pulsando, como um batimento cardíaco esperando seu par.
30	Você já olhou para alguém... e sentiu que ali havia algo não humano?	

Projeto: Sussurros do Sobrenatural/Arconte das Sombras
Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais
FACULDADE MÉLIÈS
Aluno: André de Pádua

Sinopses:

1) A Escova de Cabelo da Memória Invertida

No silêncio sussurrante do Museu do Silêncio Infinito, o Arconte das Sombras nos apresenta uma peça simples e antiga: uma escova de cabelo de madeira escurecida, com fios que não pertencem mais a ninguém. Um objeto banal... até alguém ousar usá-lo.

A história é de Natália, 16 anos, que, ao encontrar a escova esquecida no vestiário da escola, decide passá-la distraidamente pelos cabelos. Mas a cada escovada, uma memória sua desaparece — e em troca, surge uma lembrança que não é dela. Um jantar em família que ela nunca viveu. Um trauma que não sabia carregar. Um amor que sente falta, mas não existiu.

À medida que os dias passam, Natália começa a se esquecer de quem é, enquanto a escova a transforma em alguém — ou *algo* — que insiste em emergir. O que parece uma falha da mente logo se revela como uma troca. Uma invasão. Ou uma substituição?

No fim, quando Natália não consegue mais se reconhecer no espelho, a escova retorna ao museu, agora com novos fios presos entre as cerdas — e o Arconte nos provoca: E se aquilo que você mais lembra... não for seu?

2) O Celular da Última Ligação

Em um canto empoeirado do Museu do Silêncio Infinito, o Arconte das Sombras retira de uma prateleira um celular antigo, daqueles com teclas gastas e tela arranhada. Ele parece desligado... mas vibra toda madrugada às 3h17. Ninguém sabe quem liga. Ou melhor: ninguém vivo.

A história é sobre Davi, 17 anos, que encontra o aparelho em uma feira de usados e o compra por impulso. Ao ligá-lo, descobre uma única mensagem: "Você tem uma chamada perdida." Desde então, o celular toca, sempre na mesma hora, com uma ligação que não mostra número, nem som. Só uma respiração do outro lado da linha.

Aos poucos, Davi começa a ouvir essa voz mesmo sem o aparelho. Em casa. No metrô. No espelho. Algo — ou alguém — está tentando voltar. E ele, sem querer, abriu a linha.

No fim, tudo o que resta é o celular, ainda piscando, agora exibido no museu como mais uma peça da coleção do Arconte. E ele, claro, não deixa por menos: Você atenderia?

3) O Anel de Noivado Esquecido

No canto mais silencioso do Museu do Silêncio Infinito, o Arconte revela um anel de noivado antigo, de ouro corroído e uma pedra sem brilho — como se tivesse sido recusado pelo próprio tempo. Ele o chama de promissor. Não pelo amor que carrega... mas pelo que exige em troca.

A história é de Luísa, 18 anos, que o encontra dentro de um pedaço de bolo de casamento guardado no freezer da avó. Dentro. Encaixado entre as migalhas congeladas. Ela ri, lava, experimenta. E o anel... encaixa perfeitamente.

A partir dali, coisas começam a se repetir. Bilhetes surgem dobrados em seus bolsos com datas que ela não lembra. Marcas roxas em seu pescoço. Um nome antigo rabiscado no espelho embaçado do banheiro: “Seu noivo está esperando”. Luísa começa a ouvir passos de sapatos sociais atrás de si — mesmo descalça, mesmo sozinha. A cama afunda todas as noites do lado esquerdo. Ela acorda com o vestido sujo de arroz.

No fim, ninguém lembra do noivo. Nem do casamento. Só ela... e o anel que agora se recusa a sair. O Arconte, é claro, devolve a joia à sua redoma de vidro com delicadeza.

E sussurra:

E se você estivesse prometida... a alguém que já morreu?

4) A Caixa de Música Que Nunca Toca a Mesma Canção

Em uma vitrine selada do Museu do Silêncio Infinito, repousa uma pequena caixa de música de aparência inofensiva. Envelhecida, com lascas na madeira e um espelho rachado na tampa interna, ela parece esquecida... até o Arconte das Sombras girar a manivela com um cuidado quase cerimonial.

A caixa nunca toca a mesma melodia duas vezes. Cada canção é única. E, segundo o Arconte, cada melodia pertence ao fim de alguém.

Essa história é sobre Lucas, 16 anos, que encontrou a caixa dentro de um armário trancado no sótão da escola de música abandonada onde ensaiava escondido. Ele a levou para casa. Girou a manivela. Uma vez.

A melodia que ouviu era linda, melancólica, mas familiar demais. Ele começou a assobiá-la sem perceber. Seus amigos também. A melodia grudava, como se estivesse procurando onde ficar. Uma senhora na rua ouviu e começou a chorar. Uma criança no ônibus teve um ataque de pânico ao escutar.

Então Lucas passou a ouvir variações da música em lugares improváveis: na descarga, no micro-ondas, no interfone. E cada vez que ela tocava, alguém próximo a ele desaparecia.

Na última vez que girou a manivela, a música tocou em silêncio. E ele entendeu: aquela era a dele.

Hoje, a caixa voltou ao museu. Trancada. Intacta. E o Arconte inclina levemente a cabeça antes de fechar a vitrine e perguntar:

Se você ouvisse uma melodia linda...

teria coragem de deixá-la terminar?

5) O Espelho Que Não Reflete Você

No Museu do Silêncio Infinito, há um espelho coberto por um pano manchado. O Arconte das Sombras o apresenta com um gesto quase carinhoso, como quem respeita uma entidade presa. Ele não é um espelho comum — e, de certa forma, nunca refletiu ninguém. Apenas possibilidades. Ou condenações.

A história é de Breno, 17 anos, que encontra o espelho encostado atrás de uma lousa na escola noturna de reforço onde fica até mais tarde. Estava imundo, mas estranho: não refletia o corredor, nem as luzes. Só ele. E, mesmo assim... não exatamente.

No reflexo, Breno é mais alto, confiante, as notas são melhores, a acne sumiu. Ele parece... ideal. Só que esse “outro Breno” pisca quando o verdadeiro não pisca. Sorri quando o real está sério. E aos poucos começa a aparecer em outros reflexos — no vidro da porta, no monitor do computador, na colher de inox.

Com o tempo, o verdadeiro Breno começa a se perder: confunde memórias, esquece palavras, passa a ouvir conselhos do reflexo. As pessoas começam a elogiá-lo por coisas que ele não lembra de fazer. E então ele para de se ver.

Agora, só o outro aparece. Em todos os espelhos.

O Arconte guarda o objeto com mais cuidado que o normal, enquanto sussurra:

E se o que você vê não for o seu reflexo...
mas alguém que está te substituindo?

6) O Headphone do Silêncio Eterno

Entre as vitrines do Museu do Silêncio Infinito, repousa um headphone preto, antigo, sem fio e sem marca. Seus fones são acolchoados com um material que parece carne cicatrizada. O Arconte o apresenta com voz baixa, como se até o nome do objeto fizesse barulho demais. Diz que esse é o único som que ele próprio *ouve com clareza*. E sorri.

A história é de Caio, 17 anos, que achou o headphone numa caixa de achados e perdidos da escola técnica onde estudava. Sem etiqueta, sem dono, sem bateria. Mas quando ele colocou os fones nos ouvidos... o mundo desapareceu.

Sem música. Sem ruído. Sem pensamento. Um silêncio profundo, denso, que apertava os pulmões como se fosse líquido. No início, era paz. Depois, era ausência.

Caio andava pelos corredores e ninguém o ouvia. Falava, gritava, mas o som não saía. Não era ignorado — era invisível. Pessoas passavam por ele, atravessavam seu espaço, como se não estivesse lá. Ou... como se estivesse, mas em outro lugar.

Ele tentou tirar os fones, mas eles não estavam mais em seus ouvidos. Estavam em *algo* que ocupava o mesmo lugar.

No fim, tudo o que restou foi o headphone, em cima da carteira onde Caio costumava sentar. E o silêncio. Não do ambiente — do espaço ao redor do objeto. Um silêncio que parece puxar tudo que o som toca.

O Arconte o recolhe com respeito e fecha a vitrine lentamente, antes de se virar e perguntar:
Você já se sentiu tão quieto...
que começou a duvidar de sua própria existência?

7) A Câmera Instantânea que Fotografa o Amanhã

No Museu do Silêncio Infinito, uma antiga câmera instantânea repousa sobre um tripé enferrujado. É um modelo antigo, pesado, com o corpo arranhado e o visor coberto de fita adesiva. O Arconte das Sombras gira levemente o tripé, como se reposicionasse a câmera para capturar... você. Ele avisa: essa câmera só tira uma foto por dia. Mas nunca do presente.

A história é sobre Ícaro, 15 anos, que encontrou a câmera no porão do clube de fotografia desativado da escola. Uma placa dizia: "Favor não usar". Ele ignorou. Mirou pela janela, apertou o botão, e a foto saiu na hora.

Era a imagem da quadra da escola, sob o céu vermelho. Um garoto caído no chão, sangue escorrendo do rosto. Ícaro achou bizarro. Até o dia seguinte, quando viu a cena acontecer exatamente como na foto.

Ele testou de novo. E de novo. Sempre cenas do amanhã. E sempre trágicas: um acidente no corredor. Uma briga na cantina. Uma professora chorando em silêncio. Até que ele percebeu um padrão: as fotos não mostravam *o que podia acontecer*. Mostravam o que *iria* acontecer. Mesmo que ele tentasse impedir.

Até que saiu uma nova imagem. Uma sala escura. E ele mesmo, no centro, com os olhos arrancados — segurando a câmera com as duas mãos. Atrás dele, algo que não tinha rosto, mas sorria.

A câmera foi encontrada dias depois, no meio do pátio, virada para cima. Ninguém nunca soube quem a deixou lá. O Arconte, no entanto, sabe exatamente de onde ela veio. E guarda a última foto no bolso interno do manto.

Ele se aproxima da lente da câmera. E sussurra:
Se você pudesse ver o amanhã...
teria coragem de olhar?

8) A Pulseira de Fitas Amarradas por Vingança

Dentro de uma das gavetas trancadas do Museu do Silêncio Infinito, envolta em tecido vermelho manchado, está a pulseira. Feita de couro antigo, sem fecho, com dezenas de pequenas fitas coloridas amarradas com nós apertados. Cada fita tem um nome. Nenhum deles é o seu. Pelo menos... ainda não.

O Arconte a exhibe com a ponta dos dedos, como quem segura algo que ainda está quente.

A história é sobre Dandara, 16 anos, que encontra a pulseira caída no pátio da escola, durante a troca de turno. Curiosa com os nomes bordados nas fitas — nomes comuns, aleatórios, alguns até familiares — ela coloca no pulso sem pensar. A pulseira aperta sozinha, como se se ajustasse à pele.

Nos dias seguintes, Dandara começa a perceber mudanças. Gente esbarrando nela no corredor com mais agressividade. Bilhetes ofensivos nos seus cadernos. Uma colega desmaia ao vê-la. Outra se recusa a sentar ao seu lado. Dandara não entende. Nunca fez nada a ninguém.

Até que começa a sonhar com rostos. Situações que ela não viveu. Mas reconhece. Em cada sonho, ela faz algo. Humilha. Empurra. Ri. Fere. E quando acorda, uma nova fita aparece na pulseira. Amarrada com perfeição.

Logo, ela percebe: os nomes são pessoas que, um dia, ela vai machucar. Que, de alguma forma, já sentem raiva dela... antes dela fazer qualquer coisa. A pulseira está à frente. Ela é uma sentença. Um cronograma de pequenas violências inevitáveis.

Quando Dandara tenta cortá-la, a pulseira sangra. E a fita com o próprio nome dela aparece, pela primeira vez, bem no centro.

O Arconte fecha a gaveta com cuidado, mas não com pressa. E deixa no ar a pergunta: Quantas pessoas você ainda vai ferir... antes que perceba?

9) O Fone Bluetooth Que Sussurra Comando

No Museu do Silêncio Infinito, o Arconte das Sombras remove de um pequeno pedestal um único fone bluetooth, moderno, discreto, comum. Ainda pisca uma luz azul, embora ninguém o carregue há anos. Segundo o Arconte, ele ainda está pareado... com alguém.

A história é de Théo, 17 anos, que encontra o fone perdido debaixo da arquibancada da escola, após o treino. Sem estojo, sem par, só ele — o lado direito. Curioso, coloca no ouvido. Uma voz feminina, calma e doce, diz: “Boa escolha, Théo.”

Ele retira o fone. Ri. Coloca de novo. A voz volta. Mas não responde perguntas — só dá instruções: “Vire à esquerda. Agora pare. Observe.”

São comandos simples, quase brincalhões. Até que viram ordens mais estranhas: “Pegue a tesoura. Corte o casaco. Jogue fora o celular. Minta pra sua mãe.”

Théo começa a obedecer, sem perceber. E quando tenta desobedecer, a voz muda de tom. Não grita. Não xinga. Mas decepciona. E dói ouvir essa decepção.

Os amigos começam a se afastar. Ele já não fala com ninguém. Não responde. Parece estar sempre ouvindo algo que ninguém mais ouve. Um professor tenta tirar o fone à força — e Théo quebra a mão do homem com um grampo de mochila. Calmamente. Como quem segue uma coreografia.

A última cena conhecida: ele caminhando em linha reta no meio do trânsito, olhos fixos no nada, como se estivesse indo a algum lugar específico. A luz azul do fone ainda piscando no escuro da orelha.

O Arconte devolve o objeto à vitrine, que imediatamente abafa todos os sons ao redor. E murmura: Você ainda confia na voz dentro da sua cabeça?

10) A Lanterna Que Só Ilumina o Medo

No Museu do Silêncio Infinito, o Arconte das Sombras segura uma lanterna velha e enferrujada. O vidro frontal está trincado, e a luz amarelada dentro dela pulsa lentamente, como se respirasse. Ele a posiciona contra a parede — e onde não havia nada, uma sombra se contorce.

A lanterna, diz ele, não revela o mundo.

Ela revela o medo.

Essa é a história de Eduardo, 16 anos, que encontrou o objeto nos fundos da escola durante um acampamento pedagógico. Os amigos riram. A lanterna parecia inútil — fraca, opaca, quase quebrada. Mas ao apontá-la para a mata, algo brilhou. E se moveu. E olhou de volta.

No início, só ele via. Uma silhueta rastejante entre as árvores. Depois, uma mulher de vestido branco parada ao lado da barraca. Depois... seu pai, nu, tremendo, com os olhos arrancados, ajoelhado atrás da cantina da escola.

Ele não contou a ninguém. Mas continuou usando. A lanterna mostrava coisas que ele nunca disse em voz alta que temia. Coisas que ele pensou sozinho. Às vezes nem lembrava de ter medo... até ver.

Com o tempo, os outros começaram a notar. Quando Eduardo apontava a lanterna, animais se afastavam. As luzes do colégio piscavam. Um colega viu a própria mãe morta no chão de terra e entrou em choque. Outro ouviu vozes saindo da luz.

Ninguém queria mais estar perto.

Eduardo, no entanto, não conseguia parar.

Como quem coça um machucado.

Como quem procura.

Como quem quer muito saber... o que mais o assombra.

A lanterna voltou ao museu, mas continua acesa — mesmo sem pilhas.

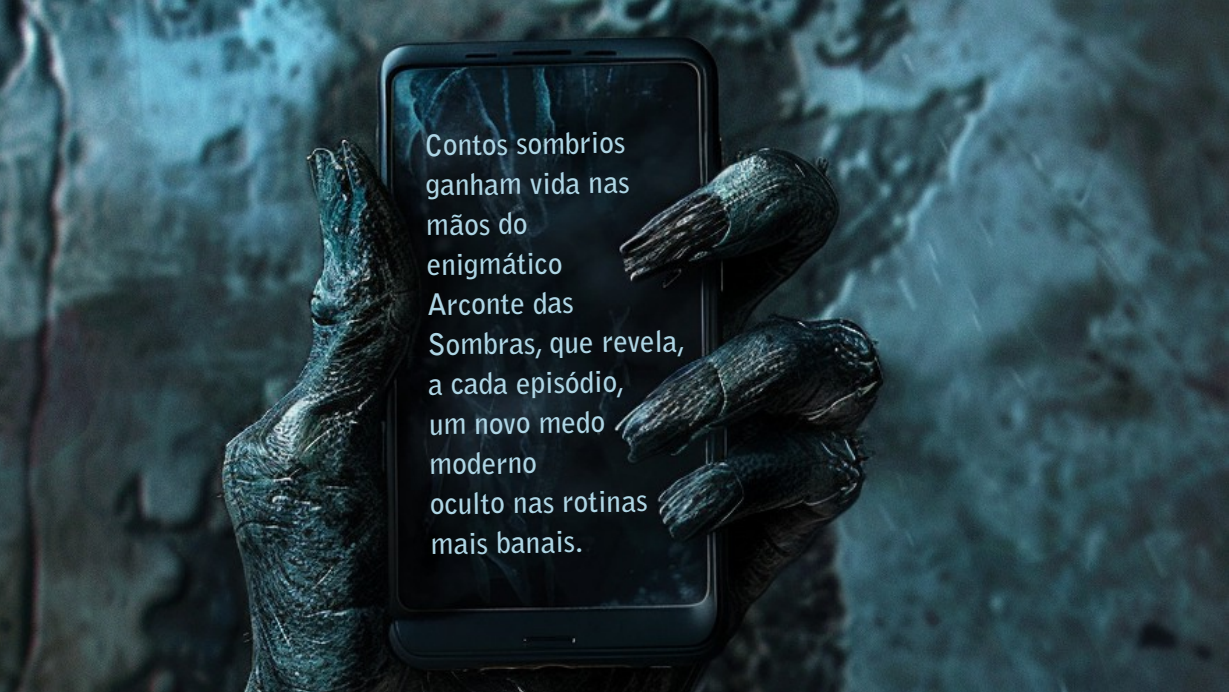
E o Arconte, antes de cobri-la com um pano preto, pergunta baixinho:

Você tem certeza que quer saber o que realmente te apavora?



SUSSURROS DO SOBRENATURAL

48 X 90-180 SEG.
TERROR / MISTÉRIO
13 - 24 ANOS

A dark, textured hand, possibly made of stone or wood, holds a black smartphone. The hand's fingers are thick and gnarled, with visible ridges and grooves. The smartphone screen is on, displaying a dark, abstract image with some light blue and white patterns. The background is a dark, textured surface, possibly a rock face, with some light blue and white patterns. The overall lighting is dim and moody, with a blueish tint.

Contos sombrios
ganham vida nas
mãos do
enigmático
Arconte das
Sombras, que revela,
a cada episódio,
um novo medo
moderno
oculto nas rotinas
mais banais.



SINOPSE

No coração de um museu invisível ao mundo, o Arconte das Sombras guarda objetos amaldiçoados e histórias que ninguém deveria ouvir. Cada episódio revela um novo medo moderno: o vazio das redes sociais, a ansiedade por aceitação, a solidão disfarçada. Com estética de motion comic, narração provocativa e imagens geradas por IA, Sussurros do Sobrenatural é uma série de terror psicológico feita sob medida para a Geração Z, com episódios curtos, finais inquietantes e aquela sensação de que... tem algo te observando.



ARCONTE DAS SOMBRAS

uma entidade enigmática que habita o Museu do Silêncio Infinito, um lugar esquecido onde repousam artefatos que jamais deveriam ser lembrados. Com voz grave e humor sombrio, ele guia o espectador por histórias sussurradas entre o real e o impossível. Sarcástico, inteligente e inquietante, o Arconte não conta histórias por acaso. Ele as desenterra. Cada conto é uma peça amaldiçoada. Cada episódio, um convite. E se você escutar com atenção, talvez perceba: ele não está só narrando... ele está observando.



OS MUNDOS

Todas as histórias de Sussurros do Sobrenatural partem de um lugar: o Museu do Silêncio Infinito, um espaço misterioso onde se guardam segredos esquecidos, objetos malditos e fragmentos de histórias não contadas.

É lá que vive o Arconte das Sombras, narrador dos episódios, que revela contos vindos de lugares comuns ao nosso cotidiano: escolas, chats online, apps de celular, quartos escuros e praias vazias.

O terror aqui não mora em castelos distantes, mas nas frestas da realidade. E cada história é uma peça exposta nesse museu, esperando ser descoberta.

DINÂMICA DOS EPISÓDIOS

Cada episódio de Sussurros do Sobrenatural é narrado em primeira pessoa pelo Arconte das Sombras, com um tom íntimo, sombrio e provocador, como um podcast arrepiante.

Com duração entre 1 e 3 minutos, os episódios exploram o terror psicológico em situações cotidianas distorcidas: um celular, um corredor, uma mensagem. Nada é explicado por completo, sobra espaço para mistério, reflexão e teorias.

Inspirados por autores como Neil Gaiman, Stephen King, Carmen Maria Machado e Junji Ito, os contos provocam fascínio, incômodo e curiosidade, sempre com imagens vívidas, silêncios carregados e finais que ecoam.





PÚBLICO

Jovens entre 13 e 24 anos (Geração Z), amantes de terror, creepypastas, suspense, mistérios e narrativas em formato curto e interativo.

Amantes de séries como The Backrooms, SCP Foundation, The Magnus Archives e narrativas com IA e estética digital.

Perfil conectado, multitela, ativo em TikTok, YouTube Shorts, Instagram.



CONCEITO

Gênero: terror psicológico, mistério, suspense leve.

Formato: série digital curta / 1ª temp com 48 episódios x 90-180 segundos), no estilo motion comic com estética de pintura digital.

Projeto com objetivo transmídia com expansão para áudio, e-books, cartas, eventos, infoprodutos e fanbase ativa.

Estilo: enigmático, elegante, sombrio, acessível e escalável.



DIFERENCIAIS

— Totalmente viável com equipe reduzida + IA (imagens, vozes, trilha sonora).

— Visual autoral que mistura artes plásticas e tecnologia.

— Narrativa expandida: episódios + enigmas + e-books + interação com o público.

— Conteúdo nativamente vertical e multiplataforma.

— Possibilidade de adaptação fácil para outros idiomas com IA.

— Forte apelo para produtos derivados, licenciamento e collabs.



QUEM SOMOS

Sussurros do Sobrenatural é uma criação da Animar Estúdio, produtora com mais de 18 anos de experiência em animação 2D, responsável por séries, vídeos e projetos de conteúdo para grandes plataformas e canais.



O projeto é liderado por André Pádua, produtor executivo, roteirista e diretor, que nos últimos 3 anos vem se dedicando a pesquisar e experimentar o uso de inteligência artificial aplicada à criação de conteúdo narrativo, visual e sonoro, buscando novas formas de contar histórias com qualidade, agilidade e originalidade.



Animar Estúdio
andrepadua@animarestudio.com.br
+55 19 98166.6966

Ep. Piloto aqui.



A ESCURIDÃO TEM VOZ. —
E ELA QUER CONVERSAR COM VOCÊ...

ANEXO E

Exemplo de prompt para ChatGPT. É importante ressaltar que anteriormente no projeto dentro da plataforma ChatGPT, o personagem Arconte das Sombras já havia sido definido e criado psicologicamente e que nos prompts para Midjourney, os personagens já tinham sido criados visualmente e usados como referência para que os personagens tivessem o máximo de constância visual possível dentro da lógica de imagens geradas por IA.

Exemplo de prompt para criação de roteiros:

“Crie um roteiro para um curta de terror com até 2 minutos de duração, narrado inteiramente por um personagem chamado **Arconte das Sombras** — uma entidade sarcástica, inteligente e enigmática que vive no **Museu da Eternidade Perdida**, onde guarda artefatos amaldiçoados.

Artefato da vez: descrever o artefato

A história deve seguir a seguinte estrutura:

1. O Arconte apresenta o artefato com ironia e mistério de forma impactante para prender o espectador nos primeiros 5 segundos de vídeo.
2. A história é contada pelo Arconte e os personagens são jovens/adolescentes (público alvo do projeto)
3. Coisas estranhas e bizarras começam e impactam os personagens.
4. A tensão fica forte e o curta tem um final sombrio, misterioso ou trágico.
5. O Arconte encerra arquivando o artefato e provoca o público com uma pergunta intrigante.

Estilo de escrita: inspirado em autores como **Neil Gaiman, Stephen King, Carmen Maria Machado e Junji Ito**. A linguagem deve ser **atmosférica, misteriosa, sensorial**, com imagens vívidas e toques de horror psicológico e poético.

A narração é em **primeira pessoa**, sempre feita pelo Arconte, com um tom **envolvente, provocador e sombrio**, como se fosse uma **história narrada num podcast arrepiante**.

O episódio deve causar **incômodo, fascínio ou reflexão**, com elementos que gerem **teorias e comentários do público**.

Seja criativo, instigante e não crie roteiros com histórias e ideias clichês.”

Exemplo de prompt para criação de imagem no Midjourney:

“Digital concept art, a dimly lit arcane chamber with a mysterious young hooded figure holding a mirror wrapped in dark translucent fabric, surrounded by levitating cursed objects: an old stitched toy with button eyes, an antique pocketwatch frozen at 3:17, a delicate ceramic mask with strange eyes that seem to shimmer with life, glowing candles casting long shadows, atmospheric fog, floating dust particles, enchanted and unsettling mood, gothic and surreal fantasy setting, cinematic dramatic lighting, digital painting, concept art, expressive painterly, brush strokes, expressive shading, textured lighting, desaturated colors, cinematic and moody atmosphere, vertical framing, interesting composition, dark surreal aesthetic, supernatural ambiance, highly original horror character design, creepy, scary, psychological horror, isolation and tension, eerie and expressive illustration, terror movie concept art --ar 9:16 --raw --v 6”