

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO

Amanda da Silva Araújo
André Marincek Voulgaris
Anne Érika da Silva Vidal
Isabel Francesca de Almeida Beitler
Luigi Ceolin Rizzon
Mariana Volpato Suzuki
Thomas Pinheiro Ceschin

PROCESSOS CRIATIVOS NO CURTA-METRAGEM
KILLCAM

São Paulo
2021

Amanda da Silva Araújo
André Marincek Voulgaris
Anne Érika da Silva Vidal
Isabel Francesca de Almeida Beitler
Luigi Ceolin Rizzon
Mariana Volpato Suzuki
Thomas Pinheiro Ceschin
Graduandos no Curso Superior do Audiovisual

PROCESSOS CRIATIVOS NO CURTA-METRAGEM *KILLCAM*

Orientador
Prof^o João Baptista Godoy de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Cinema, Televisão e Rádio da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso.

São Paulo
2021

SUMÁRIO

SINOPSE	7
VOLUME I — PILARES DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: PRODUÇÃO, ROTEIRO E DIREÇÃO.	9
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE ROTEIRO, POR ANDRÉ VOULGARIS	10
Introdução	10
O Terror na era da internet	12
Youtubers e livestream	14
Incels, white power e o ódio	15
Games e enigmas	18
Chegando num roteiro	20
Repensando as escolhas	21
Conclusão	23
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE PRODUÇÃO, POR AMANDA ARAÚJO	24
Introdução	24
Concepção	25
Desenvolvimento	27
Preparação e pré-produção	28
Casting	31
Locação	32
Transporte	32
Filmagens	34
Captação principal	34
Captação adicional	35
Pós-produção	35
Conclusão	36
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO, POR MARIANA SUZUKI	37
Introdução	37
Desenvolvimento: deep web, mulheres de cor gamers e incels.	38
Referências	40
Dispositivo: livestreaming e jogos de computador	43
Direção de atores: ensaios para um plano sequência jogando o que não existe	44
Pós- produção: fim do mundo e a finalização de um curta	46
Conclusão	48
VOLUME II - PROCESSO DAS ÁREAS CRIATIVAS: DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA, DIREÇÃO DE ARTE, E DESENHO DE SOM.	49

REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA, POR ISABEL BEITLER	50
Introdução	50
Pré-produção	52
Proposta de fotografia	52
Locação	55
Testes, definição de equipamentos e esquema de iluminação	57
Captação	60
Captação principal	60
Captação adicional	64
Balanço geral das filmagens	64
Finalização	66
Correção de cor	67
Conclusão	69
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO DE ARTE, POR ANNE VIDAL	71
Introdução	71
Desenvolvimento e pré-produção	72
Caracterização das personagens	72
<i>Camila - protagonista</i>	72
<i>InRas - antagonistas</i>	74
Paleta de cor e atmosfera	76
O cenário - casa/estúdio de Camila	77
Produção	78
Pós-produção	79
Ecair - o jogo da deep web	80
Caracterização das personagens secundárias	80
Cenários virtuais	81
Grafismo, efeitos visuais e animação	82
Conclusão	85
Agradecimentos de arte	85
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE SOM DIRETO E EDIÇÃO DE SOM, POR THOMÁS CESCHIN	87
Introdução	87
Primeiros passos	87
Objetivos iniciais	88
Protótipo do jogo	90
Produção	91
Captação principal	91
Captação adicional	95
Período da montagem	96

Edição de diálogos	96
Efeitos sonoros	97
Glitches	98
<i>Databending</i>	98
<i>Datamoshing</i>	98
Camadas Ecair	99
Problemas com associação dos personagens	100
Trilha musical	100
Música do menu do jogo	102
Dublagem	102
Conclusão	103
REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DESENHO E EDIÇÃO DE SOM, POR LUIGI RIZZON	105
Introdução	105
A busca de um caminho para a criação do desenho de som	106
Trabalhando referências	106
Mapas sonoros	107
Pesquisa de técnicas para produção de sonoridades específicas	108
Noise, busca pelas técnicas e equipamentos utilizados por Merzbow	108
No input mixer	109
Sintetizadores modulares, ruído e Síntese FM	110
Distorções, BitCrush e outras modulações	111
Campos Eletromagnéticos	112
Diálogo com a direção durante o processo de desenho de som	112
Diálogo com a direção de arte	113
Participação na pré-produção de som direto	114
Acompanhamento durante a montagem	115
Preparação para a pós-produção de som	115
Trilha musical	116
Edição de som direto	116
Edição de ambientes	117
Edição de efeitos sonoros	118
Foley gravado em casa	119
ADR	119
Juntando tudo!	120
Processo de mixagem para a banca de TCC	120
Conclusão	121
CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
AGRADECIMENTOS	124
GLOSSÁRIO	125

BIBLIOGRAFIA	126
ANEXOS	130
Decupagem	130
Plano de Filmagem	131
Roteiro	133

Dedicamos este trabalho a Vânia Debs (*In
memorian*), professora dedicada e excelente
mentora.

SINOPSE

KillCam é um curta-metragem estilo *found footage*, em que se pretende simular um vídeo documental filmado casualmente. Como a maioria dos filmes dessa corrente, o presente projeto enquadra-se também no gênero do terror, buscando potência na ambiguidade quanto à autenticidade do que se é exibido. Contudo, enquanto nos grandes exemplos de *found footage* a filmagem vem (dentro da diegese da obra) de uma câmera digital na mão de um personagem — como no ícone do gênero *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, EUA, 1999) — ou de câmeras de segurança instaladas no ambiente — como no também célebre *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, EUA, 2009) — em *KillCam*, a proposta é construir uma narrativa em torno da ilusão de uma *live* (transmissão ao vivo) de internet, como nos filmes da série *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, EUA, 2014).

A *live* no filme é conduzida por Camila, uma jovem que, como tantos outros, compartilha sua tela de computador jogando jogos digitais, os games. O que diferencia Camila da imensa maioria dos *streamers* — aqueles que rotineiramente fazem as referidas *lives* — é o fato de ela ser uma mulher negra em um ambiente fortemente dominado por homens brancos e, não raro, permeado de casos explícitos de machismo, racismo e discursos de ódio. O nicho de jogos preferencial de Camila a faz ainda mais singular, sendo sua grande vocação a procura por jogos de terror pouco conhecidos e obscuros. Sua originalidade e comprometimento a fizeram crescer ao longo do tempo, e hoje ela possui um público sólido e está aos poucos trilhando o caminho para se tornar uma *streamer* reconhecida e estimada.

Camila tem procurado jogos originais e desconhecidos na *deep web*, a rede de internet oculta e anônima, e esta noite trouxe para seu público um jogo inédito chamado “Ecair”. Sem maiores explicações, ela o inicia diante de seus seguidores ao vivo, e se depara com um jogo de *point-and-click*¹ simples, no qual ela explora um prédio escuro e sinistro enquanto coleta itens que vão revelando uma narrativa sobre um demônio chamado “Ecair”. Conforme Camila avança no jogo, vai se desdobrando a história de como o referido demônio haveria corrompido e desgraçado um grupo de pessoas, e dos reiterados esforços destes para protegerem-se.

¹ Definição no glossário.

Camila progride animada conforme o número de espectadores da *live* vai subindo vertiginosamente. Contudo, uma surpresa a aguarda ao final. O jogo vai se revelando uma armação, os eventos narrados atravessam a realidade e a *live* se mostra um palco para a verdadeira grande atração da noite, protagonizada por Camila sem seu conhecimento. Ela conseguiu ao longo dos anos conquistar seu espaço em um ambiente muitas vezes hostil a sua pessoa, mas esse ódio e intolerância nunca deixaram de orbitá-la. E esta noite, aqueles que não suportam presenciá-la vencendo e exibindo suas conquistas lhe prepararam uma grande e macabra exibição final, um último jogo criado para derrotá-la.

VOLUME I — PILARES DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: PRODUÇÃO, ROTEIRO E DIREÇÃO.

1. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE ROTEIRO, POR ANDRÉ VOULGARIS

1.1. Introdução

Tudo começou com uma proposta: fazer um filme de terror. Quando fui chamado a participar como roteirista, o grupo de proponentes do projeto estava em formação e não havia outras balizas estipuladas para além de que queríamos assustar o público. O porquê dessa escolha partiu de diversas razões.

Primeiramente, talvez a mais óbvia e importante motivação é que somos fãs de terror. A mim, particularmente, o gênero sempre fascinou muito. Lembro que, quando criança, via os cartazes de filmes de terror e me perguntava o porquê de as pessoas irem ao cinema para sentirem medo. Creio que minhas primeiras aventuras pelo gênero foram no início da adolescência, com *Alien, O Oitavo Passageiro* (*Alien*, EUA, 1979, Ridley Scott), e todos os filmes subsequentes da série a partir daí. Depois migrei para *O Predador* (*Predator*, EUA, 1987, John McTiernan), *Jogos Mortais* (*SAW*, EUA, 2004, James Wan) e uma série de outros.

Muitos anos e filmes depois, sigo achando fascinante que vamos ao cinema (ou ao notebook) para sentir medo. Existe algo de atraente no medo, uma catarse que de algum modo nos une e nivela. Mas, para além da sensação em si, com o passar do tempo foi me interessando muito a forma como o terror é capaz de trazer uma perspectiva única sobre as mais diversas questões da experiência humana, em particular nossas grandes angústias e aflições. Claro que o medo tem uma origem fisiológica a partir de estímulos sensoriais, mas um bom terror vai muito além. Os melhores filmes de terror são capazes de aterrorizar mesmo sem qualquer susto, violência explícita, ou outros destes códigos do gênero que caem facilmente no clichê. O apavorante do terror é que ele nos defronta com temores que perpassam tempos e subjetividades, acertando em inseguranças universais da psique humana.

Porém, não foi apenas por gostos pessoais que escolhemos o desafio inusitado de fazer um filme de terror. Para além de nossas predileções e vocações, tínhamos também consciência das limitações orçamentárias inerentes a um projeto audiovisual em âmbito escolar, ainda que fosse um trabalho de conclusão de curso. A preocupação em contar uma história que fosse plenamente realizável dentro de tais limitações condizia com o gênero do terror, o qual tem recorrentemente se provado bastante prolífico em produções de baixo orçamento altamente bem-sucedidas. Tanto é que o título de filme mais rentável de todos os tempos (tendo como parâmetro a bilheteria em relação aos custos de produção) é disputado por dois filmes de

terror, dependendo do cálculo sobre os custos de produção e distribuição (GALLOWAY, 2020). São eles *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project)*, EUA, 1999, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick) e *Atividade Paranormal (Paranormal Activity)*, EUA, 2007, Oren Peli), representantes máximos do subgênero *found footage*, que se tornaria uma grande referência para nosso trabalho mais adiante. Ambos redefiniram o terror, as possibilidades do audiovisual e lucraram provavelmente mais de 800 vezes seu custo, mostrando que o terror tem a capacidade de se realizar plenamente e cativar enorme público mesmo em condições limitadas de produção.

O medo segue sendo um grande mobilizador de audiências, e claro que os melhores terrores são aqueles que dialogam diretamente com os medos e anseios que perpassam seu momento histórico. O clássico da literatura *Frankenstein* (SHELLEY, 1818) foi um grande sucesso já no início do séc. XIX, em grande parte porque a autora soube captar o assombro que orbitava a sociedade em meio às enormes transformações psicossociais associadas à consolidação da primeira revolução industrial. Os avanços da ciência transformavam as percepções sobre vida e morte, e questionava-se se essas fronteiras poderiam em breve ser dominadas pela ciência. A dor e revolta existencial do monstro no livro encarna o pavor diante do caminho que poderíamos estar tomando nesse desenfreado progresso.

Já um século e meio adiante, durante a Guerra Fria, é interessante a comparação entre dois filmes, inclusive ambos de orçamentos baixos, abaixo de 500 mil dólares, e que tiveram enorme sucesso e repercutem até hoje. São eles: *Vampiros de Almas (Invasion of the Body Snatchers)*, EUA, 1956, Don Siegel) e *Noite dos Mortos Vivos (Night of the Living Dead)*, EUA, 1968, George Romero). Em ambos, pessoas outrora comuns são convertidas em ameaças contagiosas que vão se alastrando pela sociedade. No caso do primeiro, são alienígenas que assumem sorrateiramente o lugar das pessoas através de “clones” desprovidos de emoções ou personalidade. No segundo, são zumbis descontrolados devoradores de carne humana. É curioso que, apesar de premissas até certo ponto similares, o primeiro é uma metáfora do medo do comunismo e da suposta anulação das liberdades individuais que acompanhariam tal regime, enquanto que o segundo faz uma crítica quase que inversa, à sociedade americana, com seus valores familiares hipócritas, notadamente brancos e fincados no consumo incontrolável.

Dois filmes diferentes, porém de certa forma parecidos, tratando de medos contemporâneos igualmente diferentes, porém parecidos. Ambos derivados da angústia diante

de um mundo dividido, de uma sociedade passando por transformações profundas em direção à pós-modernidade, de um sentimento de insegurança diante da ameaça de perda dos lugares sociais seguros do passado. Da mesma forma que *Frankenstein* encarnava os medos que rondavam o séc. XIX diante de um mundo em transformação, estes filmes são grandes exemplos de como o terror tem o poder de catalisar o espírito de seu tempo através do medo. Então, hoje em dia, o que nos aterroriza?

1.2. O Terror na era da internet

É curioso como os grandes medos são de certa forma universais mesmo através dos séculos. Grandes transformações de paradigma sempre serão motivo de temor e ansiedade, seja no séc. XIX, XX ou XXI. Já nos acostumamos a inovações tecnológicas mais aceleradas do que damos conta de acompanhar, e a desagregação e fragmentação da experiência social já é um lugar comum. No entanto, não significa que não sintamos o impacto desse mundo onde nada parece sólido e tudo é tão efêmero. Refletindo sobre os temores de nosso tempo, inevitavelmente cairíamos no mundo da internet.

O que assusta, de forma geral, e particularmente em períodos de transformação, é a ansiedade diante do desconhecido, e a internet inevitavelmente apresenta-se como uma grande vitrine para o desconhecido. Apesar dos anseios quanto à perspectiva democratizante e emancipatória que a internet parecia predestinada a cumprir, hoje já é notório o papel pernicioso que o meio tem cumprido na disseminação de informações enganosas, discursos de ódio e incitação à violência. Claro que a internet em si é um mero meio de comunicação, particularmente descentralizado e capilarizado, e o que circula por suas redes está a encargo de seus usuários. Isso apenas torna a situação em que nos encontramos ainda mais tenebrosa, sendo um exemplo ilustrativo o da inteligência artificial Tay, desenvolvida pela Microsoft em 2016, que tinha por intuito interagir com usuários do Twitter para assim aprender e desenvolver sua conversação e socialização. Porém, o experimento foi fechado em menos de 24 horas quando o robô passou a ofender sistematicamente outros usuários e professar ideias nazistas (Veja, 2016).

Esse é um bom exemplo de como, hoje, a internet apresenta-se já como um terreno frequentemente hostil e mesmo perigoso. Todos conhecemos casos de pessoas (notadamente mulheres) que tiveram vídeos ou fotos íntimas expostas nas redes, ou pessoas que têm suas informações pessoais vazadas, ou que são vítimas de *fake news*, *hackers*, golpes, dentre vários

outros crimes. Assim, a paranoia de ser vitimado, de ser exposto, ser feito de alvo, tornou-se uma realidade para toda uma geração. O algoritmo das redes sociais nos compele a nos expormos em troca de validação social, mas todos tememos que a linha seja cruzada e que nos tornemos a vítima da vez. A total incerteza quanto a quem possa estar do outro lado em qualquer interação gera ainda mais insegurança quanto ao risco que podemos estar correndo a qualquer momento.

Contudo, por maiores que sejam os riscos e os medos, reais e totalmente válidos, de ser exposto, vítima de um golpe ou de ter sua privacidade invadida, esses ainda são riscos menores diante do verdadeiro horror que prolifera livremente pelo submundo da internet. Se na internet comercial, amplamente acessada de qualquer navegador e indexada nos mecanismos de busca — a chamada “*surface web*”, literalmente traduzida para “internet de superfície” — já encontramos facilmente discursos de ódio, racismo, misoginia, LGBTQIAP+fobia, e inúmeras condutas que facilmente se enquadram como crimes, quando saímos dos navegadores comerciais e entramos na *deep web*, a situação fica muito mais assustadora.

A *deep web* é a internet não indexada, o que significa que só pode ser acessada através de links diretos ou da transcrição exata do endereço eletrônico. Além disso, para acessá-la é necessário o uso de navegadores específicos que apagam o rastro de quem os usa, portanto, todos ficam anônimos. Isso tornou a *deep web* o lugar ideal para difundir livremente informação sem restrições, documentos muitas vezes ultrassecretos, e para fazer transações financeiras gigantescas de forma irrastrável. Assim, ela tornou-se também um antro para a reunião de toda sorte de atividades ilícitas e perversas, como venda de documentos falsos, armas, drogas, órgãos, pessoas, pornografia infantil, serviços de assassinato, espionagem, *hackers*, e qualquer outro produto ou serviço imaginável.

Existe muita mistificação sobre o que de fato há na *deep web*, como as notórias *red rooms*, sites em que, supostamente, se pode pagar para assistir e interagir em sessões reais de tortura e assassinato. Não existe qualquer evidência de que tais espaços são reais, e contesta-se a viabilidade técnica de sua existência. De qualquer forma, o imaginário jovem tem sido contaminado pelas práticas sombrias que rondam a *deep web*, e por mais que não necessariamente tudo que se fala seja real, muitas coisas certamente são. A prisão, em 2013, de Ross Ulbricht, criador do *Silk Road*, maior e mais famoso site da *deep web* até então,

especializado em venda de drogas e que movimentava dezenas de milhões de dólares por ano (GREENBERG, 2015), mostrou que esse universo é plenamente real e altamente lucrativo.

Envoltos nesse entendimento sobre as potencialidades e riscos da internet, e partindo de nosso próprio interesse e receio com esse meio de comunicação, chegamos à conclusão de que a internet era o ambiente ideal para desenvolvermos nossa história. Sua dinâmica parecia engendrar precisamente os anseios de nosso tempo e da nossa geração, desde medos mais subjetivos e abstratos até ameaças concretas e tangíveis. Diante de tantas possibilidades nesse vasto universo, da baliza inicial de fazer um filme de terror, tínhamos agora a clareza de que queríamos que esse terror estivesse, de alguma forma, ligado a esse ambiente virtual.

1.3. Youtubers e livestream

A despeito de todo o universo obscuro da *deep web*, este não era, de início, nosso foco ao tratar da internet. Num primeiro momento, nos interessava mais o caráter de massas desse meio de comunicação. Pensávamos em como estar conectado estava transformando nossos relacionamentos e nossa autopercepção, e em toda a ansiedade e insegurança que muitas vezes deriva disso. A dualidade entre atração e medo da exposição online era inicialmente nosso escopo ao construir um argumento para a história. Pensávamos particularmente no universo das *lives*, e em como muitas vezes as pessoas, particularmente os influenciadores, se veem quase que obrigados a estar constantemente postando conteúdo, se exibindo para seus seguidores, e muitas vezes alimentando uma imagem de si incondizente com a realidade.

Um filme que se tornou uma referência nesse primeiro momento foi *Cam* (EUA, 2018, Daniel Goldhaber), que retrata uma jovem que ganha dinheiro e seguidores online se exibindo sexualmente em *lives*, e como sua vida entra em colapso quando ela descobre uma imitadora sua na rede. O filme trata das personas que frequentemente adotamos na internet, e de como essa dissociação pode levar a extremos. Nos interessava a ideia da criação de um alter ego digital, e todos os danos psicológicos que podem estar associados à obrigação de constantemente ter de alimentar seguidores com conteúdo.

Outra referência importante foi o filme *Amizade Desfeita*, no qual um grupo de amigos se reúne numa sala de conversa online para se divertirem, e passam a ser atacados um a um pelo fantasma de uma antiga conhecida já falecida. Para além da premissa, o que mais nos interessou foi a proposta estética do filme, que se passa inteiro como a tela de computador da protagonista. Esse formato inovador, dando a impressão de ser o próprio espectador um

participante da videochamada, nos pareceu muito pertinente, principalmente porque é de certa forma esse o formato das inúmeras *lives* que são a todo momento transmitidas na rede. Ademais, a sensação de estar vendo alguém morrendo do outro lado da transmissão, sem poder fazer nada a respeito, parecia traduzir de algum modo a sensação de impotência diante da vastidão da internet.

Assim, fomos nos aproximando do subgênero *found footage*, e a ideia de fazer um filme que pudesse se passar por autêntico, que pudesse levar um espectador incauto à dúvida quanto à autenticidade do que se via, tornou-se um eixo central de nossa proposta. Claro que isso acarretaria diversas dificuldades, pelo comprometimento em tentar fazer tudo da forma mais verossímil possível e ao mesmo tempo contar uma história capaz de assustar, mas estávamos muito dispostos a experimentar por esse inusitado caminho.

Com base nessas ideias, foram elaborados alguns primeiros argumentos, em que a protagonista era uma jovem influenciadora condenada a ficar indefinidamente conectada em uma *live* sem fim, sob a pena de, ao sair das vistas do público, ser morta por uma criatura sobrenatural a perseguindo. No dia de comemoração de um mês ininterrupto ao vivo, uma série de circunstâncias a impediam de permanecer conectada, e assim ela era brutalmente morta. Nosso intuito nesse primeiro momento era focar em questões mais psicológicas e subjetivas, e fazer do sobrenatural um meio para discuti-las.

Porém, nosso argumento depois foi radicalmente modificado, em grande parte porque fomos percebendo que esse componente sobrenatural na verdade parecia frágil. Entidades malignas podem ser excelentes simbolismos de estados psicológicos complexos, mas se o objetivo era de alguma forma convencer de que aquilo poderia ser real, o melhor seria apostar em seres humanos como algozes. Essa ideia parecia verdadeiramente mais aterrorizante.

1.4. Incels, *white power* e o ódio

Tínhamos claro, desde antes do primeiro argumento ser escrito, que nossa protagonista seria uma mulher jovem e negra. A representatividade nos era importante, e isso havia nos trazido uma questão com nosso argumento até então, pois na história que estávamos pensando, a protagonista morreria ao final. Este havia se tornando um incômodo difícil de resolver, pois não encontrávamos como ela poderia vencer a entidade de maneira satisfatória, e por outro lado, a representação da morte de uma pessoa negra não nos era interessante.

Assim, pensando numa história que fosse mais verossímil e em uma força antagônica que, mesmo que poderosa, pudesse ser confrontada, acabamos chegando na *deep web*. A ideia de um assassinato transmitido ao vivo na internet parecia ideal para nossa proposta. Para além da mais óbvia apreensão em se tornar uma vítima, imaginar que possa haver um grupo enorme de pessoas dispostas a pagar para assistir a isso é talvez ainda mais aterrorizante. Pouco importa se as assim chamadas *red rooms* são ou não possíveis ou reais, a questão é que podemos imaginar pessoas reais participando disso, pessoas que possivelmente podemos cruzar na rua. Para mim isso era o mais apelativo na ideia que vínhamos formando. A própria sequência do filme *Amizade Desfeita, Amizade Desfeita 2* (EUA, 2018, Stephen Susco), havia se desatrelado do sobrenatural, e trazia a ameaça agora na forma de *hackers* sádicos que invadem uma videochamada de amigos para torturá-los e matá-los ao vivo diante de um enorme público online. É notável o quanto essa sequência é mais perturbadora do que seu antecessor, e acreditávamos que com essa decisão tínhamos dado uma boa guinada no projeto.

Porém, para alguém participar de tal ato horrendo, e principalmente tratando-se de muitas pessoas, deveria haver alguma motivação, por mais fútil ou torpe que fosse. O assustador é que essa motivação parecia já estar evidente.

Racismo, misoginia, LGBTQIAP+fobia, e em verdade qualquer forma de opressão ou discriminação encontraram terreno fértil na internet, e nem é necessário entrar na *deep web* para atestar isso. A pesquisadora Adriana Dias, estudiosa de grupos neonazistas há 20 anos, deu recentemente uma entrevista ao jornal *The Intercept* revelando que existem hoje no Brasil pelo menos 530 células neonazistas em atividade na internet, sendo que há dois anos eram 334 (DEMORI, 2021). Isso na internet aberta, acessível a qualquer um. Discursos de ódio e violência sempre existiram, porém, a internet parece ter se tornado um meio ideal para circulação livre dessas ideias e criação de ambientes de reafirmação constante dessas condutas entre seus praticantes.

Claro que esse fenômeno não é original do Brasil, trata-se de uma escalada de brutalidade e retrocesso a nível global. Nos Estados Unidos, por exemplo, onde há fortemente reforçado pela mídia e sociedade em geral um estereótipo (ele próprio resultante também de intolerância e ódio) de muçulmanos enquanto radicais terroristas, seria irônico se não fosse trágico que, desde os atentados do 11 de setembro, atos de terrorismo doméstico, e particularmente os perpetrados pela ultradireita nacionalista, têm sido mais frequentes e de

maior mortalidade que os atos de terrorismo jihadistas (BERGEN, FORD, SIMS, STERMAN, [2021?]).

É chamativa também a ascensão de uma nova definição de terrorismo que têm crescido enormemente, o terrorismo misógino. Se desde sempre a misoginia leva ao assassinato de inúmeras mulheres anualmente, nos últimos anos têm se observado cada vez mais casos de atos terroristas motivados primariamente por ódio a mulheres. Um caso que trouxe muita notoriedade à questão há alguns anos foi o de Elliot Rodgers, um americano que, aos 22 anos, matou seis pessoas e feriu outras catorze antes de se matar, num atentado motivado por um sentimento de ódio e vingança contra mulheres. Antes de sair em sua matança, Elliot publicou no YouTube um vídeo explicando suas intenções, e mandou para diversos contatos um manifesto de quase 140 páginas descrevendo sua visão doentia de mundo. No documento, ele relata toda uma vida de isolamento social, frustrações afetivas e sexuais, e uma crescente revolta com a assim percebida injustiça com a qual a vida, e particularmente, as mulheres, o teriam tratado. Elliot propõe que, como o sexo lhe teria sido negado, que a sexualidade como um todo deveria ser apagada do mundo, e que as mulheres deveriam ser amplamente exterminadas, de forma a restarem apenas algumas poucas a serem usadas como reprodutoras em segredo, de modo que os homens com o tempo desconheçam a existência de mulheres e mesmo do sexo. Novamente, o que mais me assusta nessa história não é que essa pessoa tenha existido, nem mesmo que tenha efetivamente matado seis pessoas. O que mais me assusta é que, após sua matança, em diversos fóruns e páginas da internet surgiram inúmeros admiradores e homenagens a ele e a suas ações.

Elliot ficou particularmente popular nos fóruns incels. A palavra “incel” surge da abreviação do termo *involuntary celibate*, “celibatário involuntário” em tradução livre. Os assim denominados incels têm o entendimento de que, por motivos que podem passar por desprivilégio financeiro, instabilidade psicológica ou psíquica, desfavorecimento estético, fobia social, ou qualquer outro que seja, eles são incapazes de se relacionar sexual ou afetivamente com mulheres. Dessa conclusão surge uma carga enorme de ressentimento e ódio, primeiramente, consigo próprios, sendo o suicídio uma prática comum e estimulada na comunidade. Porém, o ódio dos incels não é restrito a si próprios, mas expandido para a sociedade e o mundo como um todo. Eles odeiam a vida por tantas injustiças que julgam sofrer, odeiam os outros homens que entendem como naturalmente mais privilegiados, e principalmente, odeiam profundamente as mulheres por, em sua visão, lhes negarem seus desejos. A comunidade incel segue se expandindo rapidamente, conforme mais homens

sentindo-se afrontados pelo crescimento do feminismo e o avanço dos direitos das mulheres topam com esses inúmeros grupos pela internet. Casos de violência por parte de incels têm se tornado crescentemente comuns pelo mundo, inclusive no Brasil, e esse buraco parece não ter fim.

Após tantas horas desgastantes e difíceis digerindo esses pesados materiais e pensamentos, cheguei ao entendimento de que a grande força antagonista de nosso filme, em termos gerais, seria o ódio. Particularmente, o ódio misógino, racista e sexista, incorporado em um grupo que chamamos de “InRas”, os “irrastráveis”. Seu ódio derivaria de uma sensação de estarem perdendo seus lugares de privilégio social, de se sentirem injustiçados diante de um mundo que dá espaço a outros corpos e outras vozes. Nossa protagonista, que a essa altura já se chamava Camila, incorporava essa pessoa que afrontaria todo o sistema de valores desses homens frustrados. Porém, ainda a essa altura não sabíamos exatamente que atividade Camila praticaria na internet. Provavelmente a decisão tomada foi consequência dessa linha de raciocínio sobre lugares de representação de gênero.

1.5. Games e enigmas

Naturalmente, os incels, e por extensão, nossos InRas, tem grande ódio e desprezo por mulheres, particularmente por mulheres fora de seus lugares de desígnio dentro da lógica patriarcal de reprodução da vida. Essas características já casavam perfeitamente com tudo que imaginávamos para Camila, que queríamos que fugisse do lugar convencional dos filmes de terror, da jovem branca casta que é a única sobrevivente do assassino devido a seus atributos de inocência e pureza. Contudo, ainda não tínhamos uma informação básica sobre ela: se ela é uma influenciadora digital, a que nicho ela pertence? Certamente era interessante que ela fugisse dos lugares frequentemente ocupados por mulheres nesse mercado, como maquiagem, cozinha, bem-estar... Teria que ser um espaço de forte dominação masculina, um ambiente muitas vezes hostil, misógino e racista, onde ela pudesse facilmente ser percebida como uma intrusa. Naturalmente, sendo a transmissão de jogos ao vivo um dos maiores nichos de influenciadores hoje, e um ambiente bastante masculino, este surgiu como o espaço ideal.

Claro que, de imediato, a ideia já parecia inviável pela complexidade técnica de criar um game que fosse realizável em nossas condições de produção. Porém, a partir dessa dificuldade, apostamos em um tipo específico de *game*, um dos mais antigos e obscuros, que parecia ter o tom certo para um jogo que poderia ter saído da *deep web*: os enigmas.

Existem incontáveis enigmas que rondam a internet, alguns relativamente tolos e inocentes, e outros inacreditavelmente elaborados. Em geral, são endereços eletrônicos que exibem algum tipo de charada, mais ou menos clara, que deve ser decifrada para se chegar a uma pista que leva ao próximo nível. Em geral, ao se progredir, as pistas vão ficando mais complexas, e sua natureza pode ser absolutamente das mais variadas. Uma jovem mulher que fosse especializada em desvendar jogos dessa complexidade para seu público seria uma afronta perfeita para um grupo de misóginos odiosos de qualquer mulher em posição de destaque. Mais que isso, enigmas têm frequentemente origens incertas e obscuras, sendo isso inclusive muitas vezes um fator para sua atratividade. Assim, seria totalmente concebível que tivesse chegado a ela um enigma advindo da *deep web* que fosse na realidade uma isca para capturá-la ao vivo numa sessão de tortura psicológica antecipando seu assassinato.

Essa era a ideia, e assim passei semanas estudando esse universo que até então para mim era apenas uma ideia abstrata. Talvez o maior de todos os enigmas da internet, e o que mais me fascinou, foi o *Cicada 3301*. Sua história começou com uma simples mensagem postada em 2012 no 4chan, um famoso fórum online anônimo. A mensagem dizia que seus autores estavam à procura de indivíduos altamente qualificados, sem especificar o propósito dessa busca. A mensagem trazia uma pista escondida, que se desenrolava numa enorme e sofisticada caça ao tesouro digital. Em determinado ponto dos desafios, a resolução requeria que o investigador se deslocasse a uma dentre catorze coordenadas reveladas, espalhadas pelo mundo. Em todas as localidades, haviam discretos cartazes contendo um *QR code* que levava à próxima pista. Essa etapa me deixou particularmente impressionado, pois demonstrou a extensão e seriedade dessa organização, que jamais se revelou. Da mesma forma, jamais se revelou com clareza quem teriam sido os reais vencedores do desafio, e o que lhes foi reservado. Essa história intrigante de certa forma provava que de fato existem organizações ocultas de grande porte operando na internet e fazendo uso de sofisticadíssimos enigmas para, supostamente, recrutar novos membros. Além disso, boa parte de meu acompanhamento dessa história foi através do canal do famoso youtuber Cellbit, que fez uma série de vídeos sobre o caso. Sendo ele próprio brasileiro e muito conhecido por resolver enigmas, se tornou naturalmente uma inspiração para pensar a personagem de Camila, que também tomou forma como uma youtuber com essa especialidade.

1.6. Chegando num roteiro

Munido dessas referências, acreditava ter chegado na história que estávamos buscando. Foram alguns tratamentos do roteiro até chegar na seguinte estrutura: Camila era uma jovem influenciadora especializada em resolver enigmas, e certa noite estava resolvendo um jogo que havia sido mandado para ela por um suposto fã. Conforme ela resolve os desafios vai se revelando uma trama real de perseguição e assassinato de mulheres, de forma que eventualmente fica claro que só quem poderia ter criado o jogo são os próprios assassinos. Mesmo apavorada, ele segue adiante e resolve a charada final, chegando em coordenadas que descobre serem as de sua própria casa. Então, seu computador trava e ela é levada a um site, onde descobre que o jogo era uma armação e sua morte foi rifada em um site na *deep web*. Nesse momento, um homem surge em sua sala e tenta assassiná-la, porém, ela consegue dominar a situação e o mata. Ao sobreviver ao ataque, o preço para vê-la morrer começa a escalar vertiginosamente no site.

Criamos enigmas de alguma elaboração, mas que pudessem ser resolvidos de forma relativamente rápida, e que fossem revelando em suas resoluções a organização oculta de misóginos e seus últimos assassinatos. Me sentia bastante satisfeito com o jogo, porém, o roteiro tinha uma falha grave. Para funcionar do ponto de vista dramático e do suspense, era necessário que o cerco fosse se fechando sobre Camila, com o jogo assumindo um tom crescentemente pessoal e ameaçador. Contudo, conforme isso acontecia, ficava cada vez mais inverossímil que Camila continuasse avançando ao invés de fechar o jogo e ligar para a polícia, já que ela estava em sua casa, em princípio sozinha, e nada a obrigava a continuar. Sua motivação dramática não era convincente, e o roteiro se esvaziava no momento em que deveria ganhar potência.

A tentativa de trabalhar um conflito interno de Camila não se desenvolveu bem, então tentamos levar sua motivação para um caminho de pressão por parte de seus espectadores. Porém, essa motivação, que parecia interessante, a partir de certo nível de ameaça não era mais suficiente. Pensamos que ela poderia insistir em seguir com o intuito de descobrir os autores do jogo a fim de denunciá-los, porém, não tinha como haver garantias de que ele fosse chegar a qualquer informação nesse sentido. Esses problemas com a motivação da protagonista já eram suficientemente grandes, e além disso, os próprios enigmas também tinham se tornado um problema. Para solucioná-los de forma realista era necessário algum mínimo tempo, dado que o filme se desenrola em tempo real, pelo próprio dispositivo de *live*

que estabelecemos. Esse tempo, principalmente diante da crescente tensão ao final, tornava-se excessivamente distendido, assim contribuindo para quebrar a tensão que era tão importante próximo do clímax.

A menos de dois meses das filmagens, essas questões seguiam em aberto, e foi então que tivemos nossa reunião com Gabriela Amaral Almeida, a convite de nosso orientador, Prof. Dr. João Godoy. Gabriela é ela própria uma diretora e roteirista com foco em terror, e parecia uma ajuda ideal para nos orientar para uma saída. Enviamos a versão mais recente do roteiro a ela, que atenciosamente leu e nos passou sua visão. Foi através dela que enfim percebemos a razão pela qual o enredo não colava suficientemente na personagem.

O relato sobre o processo de roteirização até aqui revela a forma como a criação e desenvolvimento dessa história se deu sempre em torno de buscar desenvolver uma trama acerca de temas que julgávamos como legitimamente assustadores e verossímeis. De certa forma, o que orientou nosso processo foi tentar fazer um filme que pudesse se passar por um registro legítimo de uma situação de violência e horror, e o desenvolvimento da protagonista acabou vindo como consequência das forças antagônicas, e não o contrário.

No final das contas, incorremos no erro básico de ter uma protagonista que não mobilizava de fato a trama, e uma trama que de certa forma independia de quem fosse a protagonista. Por conta disso as motivações de Camila não pareciam suficientes, e o desenrolar dos enigmas não levava tanto a um desenvolvimento dramático da personagem. O conselho geral de Gabriela foi de que revíssemos a personagem de Camila, procurássemos desenvolvê-la melhor, e a partir dela reelaborar a trama, e não o contrário. Tais direcionamentos foram muito importantes e necessários, porém, a esse ponto já havia passado meses desenvolvendo o roteiro, e agora restavam apenas algumas poucas semanas em que ele deveria ser fechado. A necessidade que surgia agora era de juntar novas referências e reescrever grande parte do roteiro.

1.7. Repensando as escolhas

Voltamos a fazer várias reuniões para desenvolvimento de um novo argumento. Queríamos manter tanto quanto pudéssemos da história que já tínhamos, mas percebemos que, para a dramaturgia fazer sentido, precisávamos de alguma forma ocultar a revelação dos InRas e seus propósitos até o último momento. Camila, mesmo que ainda não estivesse sendo diretamente ameaçada, não ficaria impassível diante da gravidade das revelações que a trama

propunha. Ela teria que ter consciência da relevância do seu papel e responsabilidade, e o jogo teria que ser repensado em função dela, indo para uma ambientação mais descolada da realidade, para só no final as associações dele como o mundo real se fazerem claras. Ou seja, precisávamos que o jogo contasse a história que os antagonistas estavam apresentando, mas sem revelá-la de forma explícita.

Somando a essa nova necessidade a vontade que tínhamos também de deixar o desenrolar do jogo mais dinâmico e sensorialmente estimulante, nos descolamos da ideia dos enigmas, e nos apegamos mais a outra referência que já tínhamos como secundária, e que acabou se tornando bem mais central: O jogo *Sad Satan*. Trata-se de um jogo, assim como o *Cicada 3301*, também envolto em mistérios e obscurantismo. Desconhece-se sua origem, propósito e autores, o que contribuiu para que se tornasse um dos mais sinistros e míticos jogos da internet. O jogo retrata, supostamente, o estado mental de uma criança aprisionada em um ciclo de tortura psicológica e sexual, e sua forma é a de um *game* mais tradicional, no qual o jogador se desloca e vai se deparando com determinadas situações. Sua atmosfera simples e ainda assim perturbadora e torturante serviu como inspiração para pensarmos que Camila poderia jogar um jogo em que, ao invés de resolver enigmas, ela simplesmente seguisse andando por corredores e a história dos InRas fosse se revelando. Como não tínhamos recursos técnicos para desenvolver um jogo desse tipo tridimensional, optamos por seguir um formato *point-and-click*, no qual o jogador, deparado com um cenário bidimensional, pode apontar o mouse para as arestas da tela de forma a movimentar-se para outros cenários, ou clicar em determinados objetos para interagir com eles.

O jogo deveria revelar a trama de perseguição e assassinatos perpetradas pelos InRas, contudo, enviesada pelo seu ponto de vista, e de forma a não ser demasiado explícita que entregasse os acontecimentos antes do momento certo. Para isso, apostamos em contar uma história dentro do jogo que fosse uma alegoria dos acontecimentos que de fato estariam por trás. Assim, o jogo traria uma visão de mundo em que os homens brancos são perseguidos e atacados pelas mulheres e pelos movimentos de direitos humanos, e em que sua violência é um movimento de resposta e autodefesa, no entanto escondendo essa inversão da realidade sob uma história fantasiosa de videogame.

Ao pensarmos o game, tentamos juntar elementos que dessem um tom ficcional distanciado, para não ficarem evidentes as intenções espúrias de seus criadores. A história que se desenrola conforme Camila prossegue está numa chave quase folclórica, falando sobre um

demônio chamado Ecair, e a luta de um povo para derrotá-lo. Os termos genéricos utilizados nas pistas que Camila encontra que vão revelando os acontecimentos são uma tentativa justamente de contar uma história para na verdade contar outra, escondida por detrás.

Quando Camila chega ao final do jogo, é enfim revelado que o demônio Ecair é na verdade uma alegoria para Érica, uma defensora de direitos humanos que teria entrado em confronto com os InRas, e assim, sido assassinada. O povo retratado no jogo como vítima revela-se na verdade como os antagonistas, e Camila descobre-se como sua próxima vítima. Dessa forma, o jogo havia ficado bem mais narrativo e visualmente interessante, e as ações de Camila convenciam. Como o jogo não se revelava enquanto ameaça direta até seu momento final, era perfeitamente crível que ela seguisse jogando, e do ponto de vista dramático, a história parecia estar amarrada, e assim pudemos seguir com as filmagens.

1.8. Conclusão

Isso não é para dizer que o roteiro final tenha ficado totalmente satisfatório. Dispondo agora deste espaço final para uma autocrítica, creio que incorremos em muitos erros durante o processo, alguns os quais não puderam ser resolvidos. Creio que, apesar de ao final termos conseguido amarrar a história, ela perdeu muito de sua potência pretendida. Afinal, se agora era crível que Camila percorresse o jogo inteiro até chegar ao clímax no final, na minha opinião, o caminho perdeu muito de sua escalada dramática e de suspense, afinal, o descolamento da realidade no qual apostamos para levá-la por esse caminho pôs tudo num plano muito distante. Não parece realmente haver nada em jogo até que subitamente Camila está em perigo de vida. Esse caminho não é construído de maneira satisfatória, e creio que essa seja uma falha muito difícil de contornar no dispositivo dramático que criamos.

Essa proposta de fazer um filme que pudesse se passar por uma gravação de uma *live* real nos colocou diante de muitas dificuldades, e após muita reflexão e trabalho, o resultado foi a melhor solução que conseguimos encontrar para amarrar tudo. Como roteiro, creio que seus méritos estão principalmente na ousadia e originalidade, talvez não tanto no desenvolvimento. De qualquer forma, me sinto satisfeito por termos experimentado algo novo e diferente dos lugares seguros aos quais estamos acostumados. Uma jornada por ambientes e temáticas de grande violência e brutalidade, em muitos momentos torturante, difícil de digerir, mas um caminho que nos dispusemos a percorrer. Foi um grande desafio, e o resultado final, com suas falhas e êxitos, agora pode falar por si.

2. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE PRODUÇÃO, POR AMANDA ARAÚJO

2.1. Introdução

Meu envolvimento com produção na faculdade se deu bem cedo, logo no primeiro ano. O processo de especialização de um estudante em uma determinada área acontece de forma parcialmente involuntária. Cada trabalho marca muito o consciente coletivo sobre o que se espera de determinado colega como profissional e, além dos gostos e preferências pessoais, conta bastante o estigma que outras pessoas passam a ter de você e suas habilidades, o que é totalmente determinante para as experiências seguintes no curso. No meu caso, não demorou muito até que o *imprinting* com a função de produtora acontecesse, e logo percebi que carregar o estigma de “ser da produção” em um ambiente em que todos querem ser diretores e roteiristas — e precisam desesperadamente de produtores — poderia ser uma bênção.

Apesar disso, as experiências iniciais com produção não foram totalmente agradáveis. Ser produtor na faculdade, na maioria das vezes, se resume a prestar serviço de catering, limpeza e lidar com burocracias. Ou seja, fazer o trabalho que ninguém quer fazer. Os motivos para este fenômeno incluem falta de conhecimento (no início), falta de orçamento, ou acontece simplesmente porque os realizadores ainda precisam aprender a potência que é ter um produtor em todas as etapas do processo, trabalhando de forma conjunta pelo mesmo objetivo: fazer o melhor filme possível.

Demoraria algum tempo até que eu realmente tivesse a chance de participar de um projeto nestes moldes que acabo de descrever; ou melhor, até que eu tivesse a chance de ser a idealizadora de um projeto que seguiu nestes exatos moldes. *KillCam* nasceu dos meus desejos mais profundos como realizadora, e tem impresso nele muito da minha identidade criativa. A ideia de fazer um filme de terror que tivesse como temática a relação das pessoas com a internet não surgiu por acaso. O exercício de fazer este relatório me permitiu notar uma enorme coerência deste fechamento com os ideais criativos que eu vinha expressando durante toda a trajetória na faculdade, e possibilitou o entendimento de alguns processos e motivações que me trouxeram até aqui. É uma atividade nostálgica e muito prazerosa perceber que esses padrões puderam evoluir ao longo do tempo e tomar forma como esse produto final que é o *KillCam*. Não é à toa que, lá no início de 2016, meu primeiro exercício da faculdade foi um vídeo autobiográfico no formato de stories, aplicação que na época só existia no Snapchat e era ainda uma novidade; e mais tarde, minha primeiríssima experiência como produtora foi

justamente com um curta de terror que eu escrevi com um colega, para os exercícios de rodízio do 2º semestre do curso. Depois disso, sempre que tive a oportunidade, eu incluí elementos de terror e formatos inovadores nos exercícios curriculares.

Cinco anos e meio depois, olho para a execução desse projeto com o qual eu sonhei e hoje é um filme feito, e vejo que só foi possível graças a muita entrega, parceria e confiança de uma equipe brilhante que tive a sorte de encontrar pelo caminho.

2.2. Concepção

Então, em 2019, chega o momento tão aguardado pelos estudantes de pensar no TCC, o que é formalmente feito a partir da disciplina Projeto Temático Orientado (PTO). E este é um marco especial porque, além de ser o exercício que fecha o curso, ele vem com toda a carga de ser uma oportunidade inédita de fazer um filme de temática livre, com um certo orçamento, e com escopo maior do que os exercícios anteriores. E lá estava eu com a minha ideia, que não era nada além de um gênero em torno de uma temática, e com uma vontade enorme de poder ser uma produtora de verdade pela primeira vez na minha vida. Nesse início, eu sabia de duas coisas: (i) que queria fazer um filme de terror; (ii) que encabeçar o projeto desde a concepção seria a única forma de conseguir uma experiência de produção satisfatória. E isso pra mim significava essencialmente: fazer um filme que me desse tesão de trabalhar durante toda a vida útil do projeto; ter minhas opiniões respeitadas em qualquer etapa ou aspecto do filme, inclusive com poder de veto; e pensar estrategicamente no conteúdo, na produção em si, e no destino desse produto.

Naquela época, as regras de PTO tinham acabado de ser reformuladas e havia uma nova exigência básica para os projetos práticos, eles só poderiam acontecer se houvesse ao menos quatro proponentes envolvidos, ou seja, pelo menos quatro pessoas precisariam se formar com um mesmo projeto. Essa decisão foi tomada pelo comitê de produção do departamento principalmente porque era muito comum que os TCCs práticos fossem encabeçados do início ao fim por uma única pessoa. Geralmente, este era o diretor que teve a ideia inicial, e isso fazia com que todas as outras pessoas que participavam da execução do filme não tivessem nenhuma obrigação formal, e às vezes nem mesmo um interesse real, em fazer parte daquele projeto, o que obviamente gerava conflitos pessoais, morosidade e tornava o processo oneroso para todas as partes envolvidas, incluindo o departamento. Então essa mudança resultaria em uma execução mais ágil e eficiente, além de estimular que outras

funções que não a direção também se formassem com projetos práticos. Desse modo, para levar minha ideia adiante eu deveria conseguir convencer outras pessoas de que este filme valia a pena ser feito, eu precisaria de pelo menos mais três proponentes para o projeto.

Nesse sentido, o processo se aproximou muito do que é produzir na vida real. Afinal, os pitchings e reuniões de negócios constituem boa parte da vida de um produtor. Muito da função inclui provar para outras pessoas que tal projeto vale a pena o investimento de tempo e/ou de dinheiro, e para isto é fundamental que essas partes entendam o que há de contrapartida para elas. Pensando nisso, eu explorei quais possíveis benefícios eu poderia oferecer para as pessoas que topassem embarcar nessa jornada comigo, e percebi que a maior vantagem seria a garantia de ter uma produção cuidando do projeto desde o início até o fim. Uma vez que eu mesma era a maior interessada em ver o projeto acontecendo, eu iria fazer até mesmo as tais coisas-que-ninguém-quer-fazer com o maior gosto, e na finalização, quando toda equipe estivesse cansada da correria das filmagens, eu ainda estaria fazendo todo o necessário para que o que filme fosse concluído. Além disso, eu também decidi ser responsável financeiramente por quaisquer custos do projeto que ultrapassassem o orçamento disponibilizado pelo departamento, e no final, isso me deu muito poder de barganha com o restante da equipe.

Dessa forma, à medida que as ideias de projetos práticos iam surgindo na disciplina de PTO, as funções e equipes foram se definindo. Este é um momento bastante delicado na vida da turma, pois passa muito pelas questões das vontades individuais, do ego, dos sonhos profissionais de cada um e como fazer para conciliar isso com o coletivo. Neste primeiro momento, por conta de uma falta maturidade no âmbito de relacionamentos profissionais, minha primeira inclinação foi cooptar meus melhores amigos para o projeto. No entanto, eu iria descobrir mais tarde que essa fórmula estava longe de ser o cenário ideal para formação de uma equipe. Apesar da amizade, cada um tinha imagens muito diferentes da forma ideal de se encerrar o curso. A única pessoa mais próxima que topou encabeçar comigo o projeto desde a fase embrionária foi a Anne (diretora de arte), e isto é curioso porque a arte também é uma função que costuma ser muito precarizada e frustrada na maioria dos TCCs práticos da ECA. Então hoje eu entendo que bater o pé por um projeto que partiu de nós duas foi uma forma de nos empoderarmos.

Nesta fase, eu tinha conseguido uma grande parceira, mas ainda faltavam duas pessoas para que o projeto pudesse ser levado à frente. Houve vários momentos em que eu achei que

não iríamos conseguir convencer mais ninguém, passaram-se dias de muita insegurança. No final, foi como uma prova de resistência, quem persistiu mais na ideia acabou conseguindo integrantes de outros grupos que não foram pra frente, e felizmente o André (roteirista) e o Thomás (diretor de som) se enquadravam nessa situação. Apesar de totalmente inesperadas, estas foram adições maravilhosas a esta equipe que estava começando a se formar. Neste estágio, eu mal poderia imaginar que nós não conseguiríamos apenas 4, mas 7 pessoas trabalhando muito e se formando com um mesmo projeto.

2.3. Desenvolvimento

Superada uma das maiores barreiras para a existência do *KillCam*, a próxima etapa era desenvolver algo que estava extremamente cru. A premissa que tínhamos era de que faríamos um filme de terror em que a entidade maligna estaria relacionada às redes sociais. Essa demanda veio simplesmente de uma observação minha em relação ao que eu acredito que o público jovem gostaria de consumir, porém eu nunca tinha ido além com o desenvolvimento, uma vez que não tenho nenhuma habilidade nem pretensão de ser roteirista. A entrada do André como roteirista-proponente foi essencial para que ganhássemos confiança e ritmo de trabalho. A essa altura, a Anne e eu já havíamos convidado a Mariana para fazer a direção, porque ela é fã de terror, estava estudando bastante o gênero, e achávamos que ela tinha um bom perfil de diretora. Ela aceitou rapidamente, e iria trabalhar com a gente num esquema de “diretora contratada”, já que ela não seria proponente do projeto. A partir daí estávamos bem encaminhados para iniciar de fato o desenvolvimento.

O processo de criação do argumento foi muito colaborativo. Como produtora criativa era importante para mim que todos entendessem muito bem a essência da proposta. Depois, cada um foi trazendo novas contribuições pessoais e construindo uma narrativa cheia de camadas, muito melhor do que eu tinha imaginado. Conseguimos imprimir os elementos de vaidade e relação tóxica com a internet, que eram principais na proposta inicial, e ainda incluir um debate muito mais profundo sobre racismo e misoginia. Fizemos longas reuniões de desenvolvimento com todos os cabeças de equipe, incluindo a Isabel (diretora de foto), que havia aceitado participar do projeto como convidada e mais tarde virou proponente; pois queríamos que fosse um filme de todos e com o qual todos pudessem se identificar como donos. Isso seria essencial para manter a motivação da equipe nas fases seguintes. Nós sempre amadurecíamos e acordávamos sobre os pontos principais do filme coletivamente, e a partir daí o processo poderia seguir de forma mais individual com o responsável por aquela função,

sempre com uma supervisão mais constante da direção e voltando para todos os cabeças para o feedback final.

Em meados do desenvolvimento, tivemos um marco importante que foi o Programa Nascente, um edital que premia trabalhos criativos de alunos da USP. Para participar, tivemos que submeter o projeto completo com detalhes de produção, proposta de cada área criativa, e um vídeo pitch. Portanto, foi uma obrigação que fez com que avançássemos bastante nas ideias e deu forma ao projeto, para além do trabalho que já estávamos desenvolvendo em PTO.

2.4. Preparação e pré-produção

Com uma equipe robusta, achei que seria interessante se assumíssemos o desafio de fazer o filme em tempo recorde. Por diversos fatores, que incluem algumas das questões que já mencionei na introdução, é um problema comum que os TCCs práticos demorem anos para serem desenvolvidos, filmados, finalizados e lançados, o que parece bastante inadequado considerando que são filmes pequenos. Naquela época eu já estava trabalhando numa produtora como estagiária, prestes a ser efetivada, e já havia feito dois anos de outra faculdade que eu larguei antes de entrar em Audiovisual, então eu queria muito me formar no tempo ideal de quatro anos (e quem não quer?). Além disso, a ideia de quebrar esse paradigma da lentidão da produção prática no departamento era um desafio pessoal que me intrigava bastante. Nunca esqueço das palavras do Prof. Calil sobre o uso do tempo na produção de um filme, pois não poderia concordar mais; segundo ele, nunca vamos achar que o filme está bom o suficiente. Então sem um limite de tempo claro e imposto, nós tendemos a querer desenvolver o filme ad infinitum, em busca de um roteiro perfeito, de takes perfeitos ou de uma montagem perfeita. E esse definitivamente não era o modelo com o qual eu queria trabalhar naquele momento. Estávamos aproximadamente em abril de 2019 quando decidimos que as filmagens deveriam acontecer em agosto do mesmo ano. Portanto, o plano era usar o restante do semestre letivo para fechar o desenvolvimento, aproveitar as férias de julho para fazer a pré-produção e realizar as filmagens logo na volta do período letivo, no 2º semestre.

Neste começo do projeto, também surgimos com a intenção de fazer um conteúdo transmídia para criação de um universo completo e divulgação do curta. No nosso planejamento, isso incluía fazer o perfil da personagem Camila nas redes sociais, gravar

outros vídeos de *gameplay*² para colocar no canal dela no Youtube, e lançar uma versão jogável do puzzle game do filme para o público. Chegamos até a sonhar com uma sequência do filme em algum momento no futuro. Nossa estratégia inicial era fazer a produção de conteúdo por partes, começando com a gravação de outros *gameplays*, passando pelos conteúdos que iriam para as redes sociais da personagem, e finalmente a gravação principal (vide Tabela I). A ordem foi determinada assim porque acreditávamos que seria um bom treino para a atriz gravar os outros conteúdos antes, então já ajudaria na sua preparação. No entanto, conforme avançamos na pré, percebemos que era um plano muito ousado e não conseguimos seguir com ele, tanto porque a rotina da faculdade já consome muito do nosso tempo, quanto pelo fato de que essas diárias adicionais também tomariam muito o tempo da atriz, demandariam diferentes caracterizações, e não havia orçamento suficiente. À medida que percebemos essas limitações, deixamos os conteúdos acessórios de lado para focar apenas no essencial, o que é uma pena pois, como um filme feito para internet e público jovem, teria muito a se potencializar com a transmidialidade.

O plano de gravar em agosto também era bastante ambicioso. Nem preciso dizer que acabamos caindo na falácia do planejamento. Até aí, nada de novo. Filmes são projetos complexos, e durante o curso pouco aprendemos sobre como gerenciá-los, no sentido mais geral de gestão de tempo, metas, metodologias ágeis, entre outros recursos que poderiam nos auxiliar em um planejamento mais realista. Diversas vezes durante a execução eu fiquei totalmente desacreditada da real utilidade de um cronograma. Principalmente mais tarde, durante a pandemia, houve épocas em que eu simplesmente desisti de ter um. Parecia mais realista simplesmente deixar “a vida levar” do que ficar criando cronogramas frustrados.

Tabela I. Cronograma de 30 de maio de 2019

	abr/ 19	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez	jan/ 20
Desenvolvimento e Preparação										
Reuniões de Equipe										
Roteiro										
Casting										
Pré-produção										
Ensaio Elenco										
Análise Técnica										

² Definição no glossário.

o filme. Como uma pessoa que havia prestado assistência para pelo menos 5 diferentes TCCs de veteranos, eu estava totalmente comprometida em oferecer a melhor experiência possível para quem aceitasse ser meu assistente, e ensinar pra essa pessoa tudo que eu pudesse durante os meses em que trabalharíamos juntos, e quem sabe também não inspirá-la a seguir no caminho da produção. Não passou muito tempo até que eu encontrasse alguns interessados. Dentre as opções, preferi dar a chance para uma mulher, e acabei escolhendo a Letícia, que foi uma parceria maravilhosa durante esses 3 meses.

2.4.1. Casting

Também em julho realizamos o casting, tarefa que ficou principalmente comigo e com a Mariana (direção). A chamada foi aberta, lançada através das redes sociais, em grupos de atrizes e atores, e via WhatsApp. Também pedimos indicações de amigos e ajuda para divulgar em quaisquer núcleos de atores que conhecessem ou dos quais fizessem parte. Na primeira etapa, fizemos uma simples análise de currículo e de trabalhos prévios em vídeo. A partir disso, selecionamos 8 atrizes para fazer o teste presencial, que consistiu em encenar um *gameplay* do famoso jogo de terror *Slender* (Mark J. Hadley, 2012). Foi uma escolha muito difícil porque nenhuma das atrizes foi muito bem no teste. Além do desempenho no exercício, consideramos também como se deu o relacionamento com cada atriz durante os primeiros contatos para tomar a decisão, pois era importante para nós que o elenco tivesse um perfil parceiro e colaborativo, fácil de se trabalhar.

A atuação neste filme foi um dos maiores desafios, pois é um formato muito diferente do que as atrizes estão acostumadas. Assim, percebemos que o carisma e a persona de um youtuber são elementos muito ricos e únicos, nada fáceis de recriar. Mesmo com meses de treino com a Fran Santos, nossa atriz escolhida, não conseguimos chegar a um resultado tão realista quanto desejado. Chegamos a cogitar a possibilidade de fazer um casting com youtubers, mas imaginamos que os mais experientes seriam muito caros e os mais novatos difíceis de encontrar, e ambos os perfis talvez fossem complicados de se trabalhar em um set. Portanto, optamos por convocar as atrizes. Como aprendizado, se eu fosse refazer este processo hoje, optaria por investir um pouco mais de tempo em um casting também com youtubers ou influenciadores digitais.

2.4.2. Locação

Desde o começo da escrita do roteiro, em maio de 2019, tínhamos estabelecido a dinâmica de *live* como a principal ação da narrativa, por isso já era certo que *KillCam* não seria um filme de várias locações. Da mesma forma, optamos por ter um elenco reduzido e usamos isso como estratégia para simplificar a produção em termos de custo e tempo, uma vez que tínhamos a meta de abrir câmera em poucos meses. A diretora de arte trouxe a sugestão de locação, que foi a casa dos fundos desocupada de um amigo próximo da turma, então a negociação dos termos de uso foi tranquila com ele e a família, e eles aceitaram nos ceder o local para os ensaios, pré-lightings e 4 diárias de filmagem, gratuitamente. Como nem tudo é perfeito, essa locação tinha uma grande limitação, ela fica próxima ao Jaraguá, a cerca de 22 km da USP Butantã. Era um local de difícil acesso para a maior parte da equipe, cujas residências se concentram próximas ao campus. Mas era um local em que tínhamos uma ótima relação com os donos, com autorização para fazer praticamente qualquer alteração no cenário, e o espaço cabia perfeitamente na narrativa. Além disso, a busca por locação pode ser uma tarefa demorada e custosa, então tomei a decisão de abraçar a locação do Jaraguá para poder concentrar esforços em outros aspectos da produção.

2.4.3. Transporte

Levo muito a sério a experiência da equipe no geral, principalmente dos assistentes, que são as pessoas que aceitam contribuir com o projeto de boa vontade e não têm nenhuma obrigação formal de estar lá, então eu queria garantir que a participação deles não fosse precarizada. Penso que, além do lado humano de se preocupar com as pessoas trabalhando no filme, existe também a preocupação com os resultados. Sou do time que pensa que pessoas felizes e descansadas trabalham melhor, e isso impacta diretamente no resultado em tela. Logo, uma forma que encontrei de trazer um pouco mais de conforto para a equipe foi ter um esquema de caronas e carros de aplicativo organizado pela produção, garantindo que todos fossem pegos ou deixados em suas casas pelo menos na ida ou na volta da diária.

Com a atriz, o combinado era que o transporte fosse totalmente por nossa conta, a questão é que ela morava em um bairro também periférico, só que do outro lado da cidade. Entre a casa dela e a locação são 44km, e como os horários de call e desprodução sempre eram diferentes do da equipe, isso significava um carro de ida e outro de volta todos os dias só para esta demanda. Nesse sentido, eu subestimei bastante o impacto que uma locação distante causaria no orçamento (vide item 5-Transporte da Tabela II). Porém, no fim foi uma escolha,

uma vez que nada poderia garantir que encontraríamos uma outra locação melhor ou mais barata a tempo. Concluindo, não me arrependo, pois sei que isso garantiu pessoas mais motivadas, valorizadas e um clima muito tranquilo durante o set, mas isso me deixou mais atenta a previsões de orçamento muito otimistas para trabalhos futuros.

Tabela II. Orçamento previsto X executado, 31 de julho de 2021

Item	Descrição	Qtd item	Qtd unidade	Unidade	Valor unitário	Previsto	Executado
1	Produção					180,00	100,89
	1.1 Consumíveis	1	1	verba	50,00	50,00	32,85
	1.2 Kit Primeiros Socorros	1	1	verba	100,00	100,00	0,00
	1.3 Material de Limpeza	1	1	verba	30,00	30,00	68,04
2	Arte					900,00	785,41
	2.1 Cenografia	1	1	verba	300,00	300,00	363,00
	2.2 Objetos	1	1	verba	200,00	200,00	210,43
	2.3 Figurino	1	1	verba	200,00	200,00	186,58
	2.4 Maquiagem	1	1	verba	200,00	200,00	25,40
3	Fotografia e Som					500,00	427,33
	3.1 Consumíveis	1	1	verba	300,00	500,00	427,33
4	Elenco					850,00	700,00
	4.1 Camila	1	1	cachê	600,00	600,00	600,00
	4.2 Erica	1	1	cachê	100,00	100,00	100,00
	4.3 Assassino	1	1	cachê	100,00	100,00	0,00
	4.4 Esposa agredida	1	1	cachê	50,00	50,00	0,00
5	Transporte					329,00	2.004,57
	5.1 Taxi/Uber/Passagem	10	1	verba	329,00	329,00	2.004,57
6	Alimentação					1.510,00	1.335,62
	6.1 Alimentação pré-prod	1	10	verba	15,00	150,00	360,14
	6.2 Café da manhã	4	1	verba	50,00	200,00	183,60
	6.3 Manutenção	4	1	verba	50,00	200,00	194,88
	6.4 Almoço/jantar	4	16	refeição	15,00	960,00	597,00
7	Pós-produção					0,00	455,00
	7.1 Compra de HD	1	1	cachê	0,00	0,00	455,00
	7.2 Tradução Legendas Espanhol	1	1	verba	0,00	0,00	0,00
	7.3 Acessibilidade	1	1	verba	0,00	0,00	0,00
8	Despesas Administrativas					650,00	1.013,40

	8.1	Impressões e xerox	1	1	verba	50,00	50,00	13,40
	8.2	Seguro Film Package	1	1	verba	600,00	600,00	1.000,00
						Total	4.919,00	6.822,22

2.5. Filmagens

2.5.1. Captação principal

Uma vez que a dinâmica básica foi definida na pré, o trabalho intenso da produção foi gradualmente diminuindo e dando lugar para outras equipes trabalharem em cima do que fora planejado. Contamos com dois assistentes de direção muito próximos ao projeto desde o desenvolvimento, ambos também da turma de 2016, o que foi extremamente importante, pois esta foi uma função que demandou muita experiência e maturidade. A continuidade também trabalhou de forma intensa, e de modo geral, a equipe de direção precisou estar muito bem sintonizada. Apesar de ter uma única locação nas filmagens principais, a dinâmica interna de *KillCam* é bastante complexa, com várias camadas. Temos a *live* da Camila, que tinha que ser gravada com o mínimo de cortes possível, os quais tinham que ser muito bem calculados na pré e no momento da filmagem; temos as telas diegéticas de computador que mostram em tempo real as câmeras implantadas na casa; e temos o jogo cujo protótipo estava sendo executado no momento da atuação, mas cuja versão final viria apenas na pós-produção. Então qualquer imprevisto na OD ou mudança de planos tinham que ser muito bem pensados.

Embora neste filme eu tenha tido a oportunidade de pensar estrategicamente, coordenar o dinheiro e tomar decisões muito importantes com a cúpula dos cabeças de equipe, alguém ainda tinha que cuidar da alimentação, organização e limpeza do set, e para isto tive ajuda, além da Letícia que era minha assistente designada, também do Ricardo, meu querido amigo que cedeu a locação e ainda me ajudou com a produção enquanto estávamos na casa. Como tínhamos um set quente pequeno (e quente), eu não acompanhei de perto a gravação dos planos. Na maior parte do tempo eu fiquei no quintal da casa, que era a base de produção, planejando o almoço, o transporte do dia seguinte, e preparando manutenção para aproximadamente 17 pessoas, que era a média do tamanho da equipe que tínhamos nas quatro diárias. Felizmente, pela localização em um bairro mais periférico, conseguimos refeições bastante em conta, comparado com o preço das marmitas na região central de São Paulo. Além disso, não poderia deixar de citar a mãe do Ricardo, Margarete, que além de nos ceder a

locação com toda hospitalidade do mundo, ainda preparou um jantar na faixa para toda a equipe, na última diária de filmagem.

Quando precisavam de alguma demanda de produção, como comprar algum item que faltou no set, ou caso alguma decisão importante tivesse que ser tomada, os ADs me convocavam para uma mini reunião. Porém foi um set tranquilo em relação a emergências, pois estávamos bem preparados.

2.5.2. Captação adicional

Em setembro havíamos captado a parte principal do filme, com a personagem Camila, e tudo que é referente ao jogo deixamos para um momento posterior, incluindo o vídeo que é exibido durante o *gameplay*. Desde o casting já tínhamos pensado em convidar a Jéssica Nascimento, com quem eu trabalhara recentemente em outro projeto, e que também havia feito o casting para a personagem Camila, mas se revelou com um perfil muito mais maduro, o que combinava com a Érica. Para esta filmagem, decidimos simplificar a produção o máximo possível. Escolhemos duas locações dentro da própria USP, uma interna no CTR e outra externa em um prédio do Instituto de Biociências, onde eu havia estudado anos antes. Em novembro de 2019 conseguimos organizar as agendas e gravamos o trecho em meia diária com equipe reduzida.

2.6. Pós-produção

Nesta etapa, tivemos muita sorte de contar com uma montagem ágil e eficiente, realizada por Angie Lopez. Todos os proponentes colaboraram com sugestões e feedbacks, e em fevereiro de 2020 já tínhamos o corte final. No entanto, além das etapas seguintes básicas de uma pós-produção cinematográfica normal, ainda tínhamos pela frente toda a construção de personagens e cenários 3D do jogo. Nossa pouca experiência com pós-produção nos levou a crer que esta etapa seria muito mais simples do que de fato foi. Não tínhamos consciência de que fazer o jogo seria quase como fazer um filme à parte. Pouco tempo após o marco do *picture lock*, ainda entramos em pandemia, o que restringiu totalmente nosso acesso aos equipamentos do departamento. Neste momento, como produtora minha função foi pensar soluções para que a pós do filme não parasse. Foi um momento extremamente difícil tanto no aspecto prático quanto emocional. Por mais que eu tentasse agir como uma “cliente” do filme estabelecendo prazos e cobrando entregas das áreas — o que era fácil para mim pois não era eu que teria que sentar na frente do computador e trabalhar nas demandas —, estavam todos

muito desgastados e ninguém estava com cabeça para pensar no filme. Por alguns meses, percebi que o melhor a se fazer era deixar a situação de quarentena assentar e o emocional da equipe voltar a se estabilizar. A partir de junho de 2020 conseguimos resolver a questão de equipamentos para a edição de som, com um empréstimo de licença do Pro Tools liberado pelo departamento; a equipe de arte conseguiu seguir dependendo totalmente de seus equipamentos pessoais; e no início de 2021 a Isabel, que estava responsável pela correção de cor, comprou uma máquina mais potente e pôde dar continuidade aos trabalhos de imagem. Por todas essas dificuldades, 2020 foi um período em que seguimos com reuniões esporádicas e um ritmo mais lento de trabalho. Já em janeiro de 2021, recuperamos a motivação e tínhamos as condições técnicas suficientes para retomar um ritmo constante de trabalho, com sprints semanais. Certas pressões externas, como a necessidade de alguns proponentes em se formar para ser efetivados ou conseguir uma promoção no trabalho, ou evitar o risco de ser jubilado da universidade foram importantes para que estabelecêssemos a meta de finalizar o filme ainda no 1º semestre letivo de 2021, e cá estamos.

2.7. Conclusão

O processo vivido em *KillCam* como produtora foi diferente de tudo que eu já havia experienciado. Foi um trabalho realmente coletivo e sustentado por todos os proponentes do início ao fim, fator este responsável por termos conseguido realizar um filme de tamanha complexidade para nossos parâmetros estudantis. Foi extremamente importante para minha formação ter contato com uma pós-produção tão robusta e cheia de demandas, porque é uma habilidade que o curso ainda carece em fornecer. Além disso, como uma jovem produtora iniciante, são raras as vezes em que eu pude ter tanta autonomia em um projeto, e isso foi muito enriquecedor para exercitar minha capacidade de planejamento e tomada de decisão.

Olhando para o resultado final, sinto que acertamos em muitos aspectos. Quanto aos erros de planejamento, execução e algumas expectativas frustradas, minha perspectiva é de que todo projeto é um exercício. Isto me permite desapegar dos resultados e focar no processo. Acredito que quanto antes fechamos o ciclo de um projeto, abraçando seus resultados, mais tempo temos para investir em novos projetos em que poderemos aplicar todo aprendizado adquirido. E o *KillCam* certamente me deixou mais animada e preparada para tudo que há por vir.

3. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO, POR MARIANA SUZUKI

3.1. Introdução

Quando pequena desenvolvi o hábito de assistir meu irmão jogar video-game. Ele ficava horas lá jogando na TV de tubo, e eu sentada ao lado, dando pitaco e discutindo a história com ele. Eu gostava tanto de vê-lo jogar que comecei a juntar dinheiro para comprar os jogos que queria ver ele jogando. Naquela época o *gameplay* era eu e meu irmão, sentados num sofá, discutindo como resolver os *puzzles* enquanto comíamos salgadinho.

Anos depois, com irmão em outra e eu tendo que lidar com a solidão da adolescência, meus amados *gameplays* migraram para a internet. Não consigo nem chutar quantas horas passei assistindo a vídeos no YouTube de outros gamers. É impressionante o laço que criamos com esses youtubers, como se estivéssemos juntos, sentados no sofá, comendo salgadinho.

Junto ao meu crescente amor pelo terror, fiz do meu youtuber predileto o então expoente Felix Kjellberg, garoto sueco conhecido como Pewdiepie. Na época, em 2012, Felix dedicava seu canal aos principais jogos de terror que saíam. Suas divertidas reações lhe tornaram no ano seguinte o canal com maior número de inscritos. A sensação que eu tinha era de que eu, Felix, e sua namorada Marzia, dividíamos nossas vidas como amigos próximos.

Em 2014 e 2015 me dediquei inteiramente ao vestibular para audiovisual, e me distanciei de qualquer fonte de entretenimento. Quando em 2016, procurei o conforto no canal de Felix, infelizmente encontrei o exato oposto. Vídeos cheios de comentários misóginos, lgbtqiap+fóbicos, racistas... cheios de discurso de ódio como um todo. Ódio, muitas vezes, contra pessoas exatamente como eu: amarela, mulher cis, pansexual e gamer.

Provavelmente seu canal sempre fora assim e eu só era ignorante. Mas de repente aquele lugar de conforto se tornou símbolo de ódio, e pior ainda, de um ódio em ascensão. Em 2017, Felix se envolveu num escândalo com comentários antissemitas e gestos nazistas que lhe renderam o fim de seu contrato com diversos parceiros, como a própria Disney. E mesmo com seu humor inescrupuloso com toques de extrema direita e voltado para o público infantil, o canal de Felix não parou de crescer e hoje se mantém no topo do ranking do YouTube mundial com mais de 110 milhões de inscritos.

Meu lugar de conforto logo foi substituído pelo de repulsa. Mas sei que não me sento sozinha nesse sofá. Ao redor do mundo mulheres, LGBTQIAP+ e pessoas racializadas gamers

pegam o controle para jogarem e mostrarem que em um mundo em que a diversão é a palavra de ordem, o ódio não pode predominar.

3.2. Desenvolvimento: *deep web*, mulheres de cor gamers e incels.

O grupo, desde o início do projeto, se destacou por sua heterogeneidade. Nós não éramos tão próximos no começo, e nos juntamos a partir do sonho da produtora Amanda de realizar um curta que misturasse terror com tecnologia. Isso de início gerou certa desconfiança de que não seríamos capazes de nos harmonizar por ser nosso primeiro trabalho juntos. No entanto, resultou no exato oposto: pelo número grande de proponentes (cinco no início, sete no fim) e por todos serem muito responsáveis, o processo se tornou fluido e muito criativo. Foi com certeza um grande alívio para essa diretora de primeira viagem.

Partimos então do foco terror e tecnologia. No mundo do horror, o desconhecido é comumente fonte de curiosidade e medo. A misteriosa *deep web* nos despertou essa sensação, e se tornou um dos pilares do projeto quando decidimos explorar esse mal sem rosto. Outro pilar eram algumas informações básicas sobre nossa protagonista: queríamos uma mulher preta como heroína e personagem principal. O que nos faltava no início era decidir nosso monstro: qual era a ameaça de vida da nossa personagem? Depois de muito debatermos entre um monstro sobrenatural ou natural vindo da internet, não conseguíamos nos decidir.

Em um desses dias em que me afundei na obscuridade da *deep web*, acabei pisando direto na jaca. Encontrei um *gameplay* online de um canal do YouTube especializado em jogos de terror chamado *Obscure Horror Corner*. O game em questão se chamava *Sad Satan*, uma referência à mitologia da música *Stairway to Heaven*, do grupo Led Zeppelin, em que a música tocada ao contrário apresenta um trecho de um poema satânico. Nesse excerto, o mundo estaria tão horrível que até o Satanás estaria triste.

De acordo com o dono do canal (HERNANDES, 2015), o jogo foi enviado por um inscrito anônimo que afirmava tê-lo encontrado na *deep web*. O *gameplay* é simples: sem saber seu objetivo, o jogador caminha por um labirinto escuro de baixa resolução, enquanto imagens e áudios perturbadores aparecem do nada. Essas interjeições em sua grande maioria se referenciam a casos de abuso infantil, com imagens de predadores sexuais famosos como Jimmy Saville, Rolf Harris, Roman Polanski e Tsutomu Miyazaki.



Screenshots do *gameplay* do jogo *Sad Satan*, por Obscure Horror Corner.

Durante o jogo, uma pequena e assustadora menina aparece atrás de você. Ela e outras te perseguem, enquanto essas imagens e sons bizarros seguem aparecendo. Para o fim, mensagens encriptadas começam a surgir, ameaçando o jogador de rastrear sua localização, fazendo ameaças de morte e colocá-lo numa “lista” com outras 5 vítimas.

o ▼68 9t6WK U	= I can track you	05to++	= Buried	5 -oV9o2H :) :)	= 5 victim!! :) :)
Goc+ 99W	= Good Luck	o99 do99 do99 and do99 0+00#	= Kill kill and kill again	Hail +++ :(= Hail 666 (i guess?)
You're Alone		0t+ o# 24 9ost	= U are on my list	Sad >+o+0+ Died	= Sad people Died

Decodificação de mensagens ao mudar a fonte de Wingdings (símbolos) para uma legível.

Por fim, a leitura mais aceita de *Sad Satan* é de que o jogador seria um transeunte dos confins da *deep web*, possivelmente atrás de pornografia infantil ou dos famosos *red rooms*³. Ou seja, o jogador seria também um pedófilo e, portanto, inverteria os papéis ao colocá-lo sendo perseguido por suas presas, pagando pelos pecados ao ser rastreado por quem fez o jogo.

Essa ideia de ter um jogo vindo da *deep web* feito especialmente para atacar alguém nos fascinou. A partir disso nos perguntamos: quem atacaria uma mulher preta gamer que baixa jogos de terror na *deep web*? E nossa resposta foi quase imediata: incels.

Incel é um diminutivo em inglês para “celibatários involuntários”, e indica um grupo que culpa mulheres e homens sexualmente ativos como os responsáveis por eles mesmos não serem desejados e fazerem sexo. Esses grupos se reúnem em fóruns online e se tornaram populares nos últimos anos pelos ataques que reivindicam por todo o mundo, como o recente tiroteio em Plimude na Inglaterra, ou o aterrorizante ataque na escola de Suzano em 2019, na Grande São Paulo.

³ Definição no glossário.

Inspirado nos incels, nós criamos os irrastráveis (ou InRas, como chamávamos). Um grupo similar aos incels, mas com um toque mais racista, mais supremacismo branco de extrema direita. Esses seriam aqueles que com certeza teriam nossa protagonista como alvo.

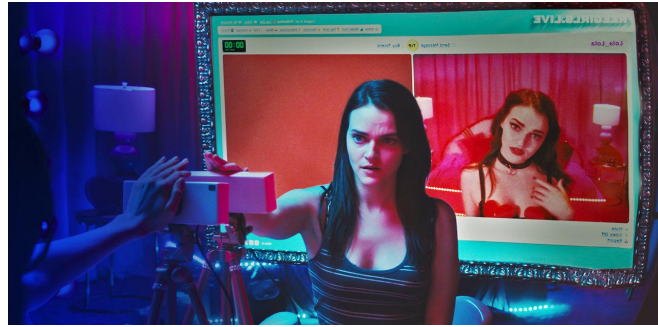
E assim, com um monstro e uma protagonista esquematizados, demos início ao processo de desenvolvimento. O desafio então se tornou o jogo: como fazer um jogo dentro de um filme? Mais do que *game design*, tínhamos que entender como isso se imprimiria na tela. Devo dizer que essa é com certeza um dos principais campos minados do nosso filme — que não acho que conseguimos desarmar.

Fazer um jogo, mesmo que na proposta de ser algo super caseiro e tosco, não é algo que dominamos, e hoje vejo nossa ignorância em achar que fazer a história de um jogo é como fazer a de um filme. Temos pouco conhecimento de roteiro, quem dirá de *game design*. Mas de qualquer forma, nos arriscamos. Fizemos alguns GDDs (*game design document*) com propostas do *gameplay*, um protótipo em papel bastante rudimentar, e enfim um protótipo para a gravação.

Ao mesmo tempo, eu e a diretora de arte Anne Vidal tivemos que acompanhar muito de perto o processo de escaleta, desenvolvimento do jogo e roteirização. Isso porque muitas das coisas precisavam ser feitas ao mesmo tempo para termos tempo de gravar. Então, ao mesmo tempo que fazíamos o roteiro, precisávamos andar com o protótipo de gravação e outros processos de pré-produção. Apesar de intenso, conseguimos chegar para o set com um bom protótipo.

3.3. Referências

A partir de “o que aconteceria se um *streamer* fosse morto na sua *live* pelo próprio jogo?”, me aprofundi nas referências que brincassem com essa experiência da quebra da quarta parede. Nossa inspiração nessa questão partiu dos longa-metragens: filmes que juntavam a internet com o terror, como *Cam* e *Amizade Desfeita*. Em ambos os filmes, a internet viabiliza um horror sobrenatural ou super-mistério (MCKEE, 1997, p.87), diferentemente de nosso terror bastante humano. Portanto, em questão de construção do monstro, as referências maiores foram *Corra (Get Out)*, Jordan Peele, EUA, 2017) e *Hush: a morte ouve (Hush)*, Mike Flanagan, EUA, 2016).

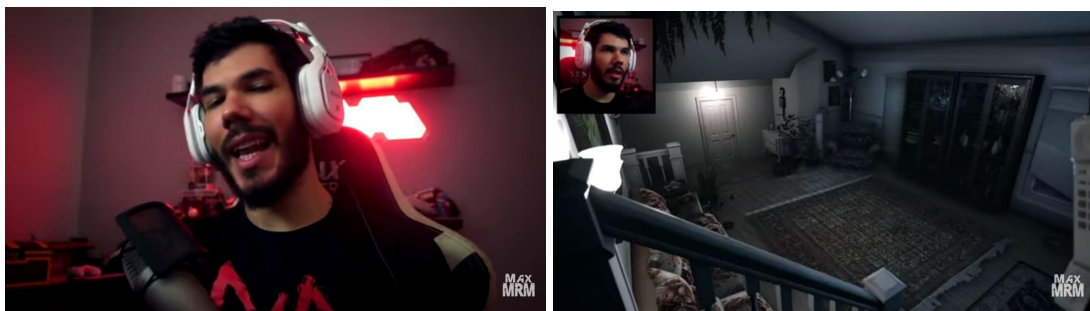


Cena de *Cam* (2018)



Cena de *Hush* — a morte ouve (2016)

A referência base para o *gameplay* era simples: youtubers de jogos de terror. Nossa principal referência foi o canal *MaxMRM gameplay*, por se enquadrar ao padrão e não falar tanta besteira quanto o restante. Durante o jogo, a personagem deveria se manter fixada ao enquadramento da *facecam*⁴, enquadramento em que queríamos ter uma certa atmosfera, mas que não tirasse o foco das ações no game.



Youtuber MaxMRM jogando *Visage* (2018)

No entanto, a parte mais divertida da fotografia se daria nos momentos da *livestream* sem o *gameplay*. Com as câmeras escondidas, queríamos trazer um senso de estranhamento, de observação. No projeto transmídia de terror *This house has people in it* (Alan Resnick, EUA, 2016), temos a presença de diversas câmeras que vigiam a casa. O senso de estar vendo

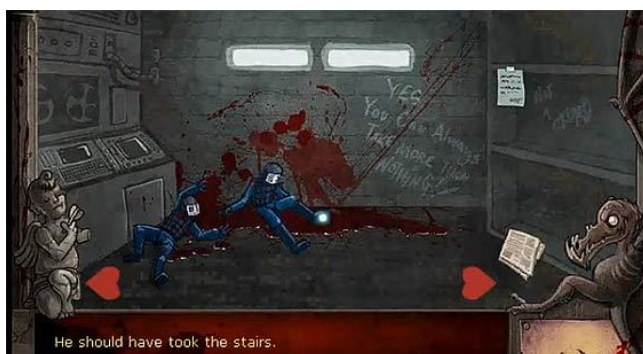
⁴ Definição no glossário.

algo que não deveria era um elemento que gostaríamos de trazer com essas câmeras escondidas, o oposto da *facecam*. Elas se revelam no meio do filme, para causar um certo estranhamento e deixar claro que não se trata de um *gameplay* qualquer de terror, e que talvez essa menina esteja sim em perigo.



Plano do curta *This house has people in it* (2016)

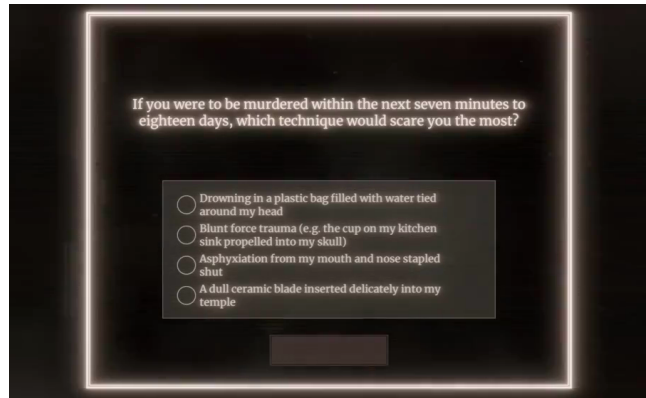
Já o jogo uniu diversas referências, desde *creepypasta*⁵ até *triple-A*⁶. A saga de *point-and-click* *Alice is dead* (Lorestrom Games, 2009-2010, EUA) foi uma das maiores referências para o *game design*, nos mostrando uma movimentação e interação do jogador da qual conseguiríamos fazer em termos de produção, sem deixar de lado a história. Sobre quebra da quarta parede, *The Watson-Scott Test* (Normal Wholesome Games, 2018) foi uma inspiração para como um jogo poderia afetar fisicamente uma pessoa — mesmo que nesse do teste fique só no plano das ideias. A principal referência visual é o jogo de exploração em primeira pessoa *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2011), feito no *engine* Source que possui essa cara 3D estranha que conseguimos atingir. E claro, o aterrorizante *Sad Satan* foi uma referência constante, com até uma homenagem referencial no som.



Screenshot do jogo *Alice is dead*

⁵ Definição no glossário.

⁶ Definição no glossário.



Screenshot do jogo *The Watson-Scott Test*



Screenshot do jogo *The Stanley Parable* em comparação com screenshot do curta

3.4. Dispositivo: *livestreaming* e jogos de computador

Nosso objetivo com o filme era de veiculá-lo no YouTube como um vídeo de *stream* de *gameplay* normal, mas que surpreendesse o espectador. No início queríamos fazer do projeto uma narrativa transmídia, em que teríamos o canal da protagonista Camila com alguns outros jogos, construir um público base, e a partir disso lançar o filme. Apesar de esse plano não ir pra frente devido às dificuldades de produção, nos atemos ao desejo de fazer algo que parecesse uma *stream* comum que desse muito errado.

Com isso em mente, nos atentamos muito à fidelidade das plataformas de *livestreaming* como YouTube ou Twitch, de modo que a personagem tivesse a presença desse público ao vivo nos comentários. Por isso, a decupagem do curta foi bastante simples, com a maior parte dele sendo captado com o master da *facecam* que acompanha toda a história de Camila.

Além da fidelidade gráfica, tínhamos também a *mise-en-scène* que acompanhava um jogo que não havia sido feito. Isso exigiu uma atenção extra em como imprimir na gravação a existência de todos esses dispositivos, mesmo que não estivessem lá naquele momento.

3.5. Direção de atores: ensaios para um plano sequência jogando o que não existe

A partir das dificuldades descritas no tópico anterior, nos aventuramos em um lugar espinhoso na direção de atores. Como diretora de primeira viagem, com certeza essa foi a parte mais complicada — como era esperado. No casting optei por priorizar o potencial carisma das atrizes, algo necessário para ser uma youtuber. O teste era comentar ao vivo para a câmera um jogo de terror muito simples chamado *Slender*. E, apesar da minha insegurança nos testes, vejo hoje que escolhemos a melhor atriz dentre as opções possíveis.

Fran Santos se tornou nossa Camila. A Fran não tinha uma experiência muito extensa como atriz, tendo feito somente um longa também em 2018, mas ela estava super empolgada com o projeto. Nós começamos os ensaios sem ainda termos o roteiro terminado, focando mais na luta e em possibilidades de intro do vídeo e na pausa em que cai o troféu.

Para a cena de luta eu tive a ajuda do Leonardo Saad como coreógrafo. O Leo é aluno do audiovisual ativo nas artes marciais, tendo ministrado alguns dos cursos de defesa pessoal na ECA. Escolhi ele, pois sabia que ele teria muito jeito para lidar com a Fran e saberia nos dizer a melhor forma de fazermos os golpes. Nosso primeiro ensaio se baseou mais em conhecermos um o corpo do outro, e para a Fran perder o medo de atacar o Leo. Foi essencial para quebrar o gelo, principalmente porque a cena dos dois envolveria muito toque e movimentação conjunta. Depois fomos para a coreografia em si: Camila corre para a porta perseguida pelo InRas, ele a arrasta para a frente da *facecam* para sufocá-la, ela o acerta com o troféu e ele cai no chão, e por fim ela o mata com o troféu. Apesar de difícil, a cena da luta fluiu facilmente. Como na dança, com muitos ensaios as coisas foram se estabilizando.



Ensaio da luta entre InRas e Camila



Ensaio na locação de luta entre InRas e Camila

No entanto, com o roteiro as coisas acabaram sendo mais difíceis. Nós fizemos alguns ensaios antes da última versão do roteiro, explorando a personagem Camila e como ela se porta como youtuber de games, fazendo diversas improvisações. Para isso tivemos muita conversa e alguns exercícios similares ao de casting, mas dessa vez somente a Camila reagindo a um vídeo que assistia. O objetivo era tentar encontrar a voz dessa protagonista na maneira que ela se portava, qual o tipo de youtuber que ela procurava ser, como ela se relacionava com os fãs. Eu queria também que a Fran aprendesse que existe um certo código entre esses youtubers de como reagir, do que falar, como ser frente às câmeras. E que, diferente de outras histórias, aqui ela não estaria contracenando com outra pessoa, mas sim com um jogo. Com certeza isso nos ajudou bastante quando chegou o roteiro.



Ensaio do roteiro focando na intro e pausa do meio do filme

O desafio na direção de atores, que era claro mesmo antes do roteiro, é que o filme em sua maior parte é um grande plano sequência. Existia a possibilidade de alguns cortes falsos que poderíamos cortar com algum glitch na internet — como fazem em *Amizade desfeita* —, mas nós queríamos ter a menor quantidade possível de cortes durante a *gameplay*. A última versão do roteiro ficou pronta no final de agosto, e nós gravamos a primeira diária no dia sete de setembro. Portanto, nosso tempo de ensaio com o roteiro oficial e o protótipo foi

apertadíssimo. Com certeza eu gostaria de ter tido mais tempo com o roteiro final, mas sabíamos desde o início que estávamos trabalhando com prazos apertados e estávamos comprometidos a fazer o possível com o que tínhamos.



Making of: pausa entre takes para direção da atriz

Durante a gravação, meu objetivo principal com a Fran era deixá-la tranquila para jogar o protótipo do melhor jeito que pudesse. Afinal, ela tinha tantas amarras de movimentação e reação com coisas que não existiam, que eu queria deixá-la leve para reagir. Por conta da ideia de serem vários planos sequência (ou um grande falso plano sequência), contei com a ajuda da continuísta Lígia Agreste, que esteve comigo desde os primeiros ensaios. Lígia era a responsável pelas estratégias de ligação entre os planos sequências, sendo parte fundamental do processo. Ela me ajudou no processo de direção, me deixando sempre muito livre para focar na atriz, pois eu sabia que ela estava se atendo às questões de montagem e lógica por mim.



Making of: alinhamento entre direção e continuidade

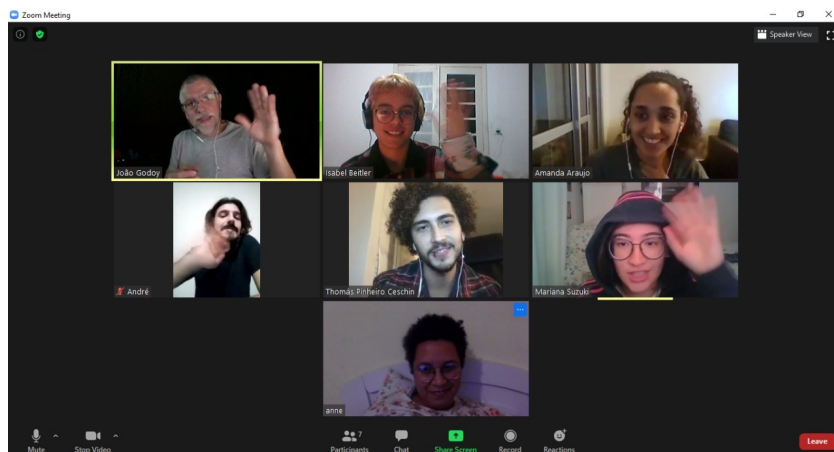
3.6. Pós- produção: fim do mundo e a finalização de um curta

E aí o mundo acabou.

Depois da gravação e da finalização da montagem tudo simplesmente foi pras cucuias. Claro, não quero reclamar pois nós pelo menos conseguimos gravar, algo que muitos dos nossos colegas do mesmo ano e anos seguintes não conseguiram fazer. Mas tivemos que lidar com uma questão mais complexa que somente o isolamento social: a depressão, algo que acometeu diversos membros da nossa equipe, inclusive eu.

Essa parte da pós nós sabíamos que seria mais complexa, principalmente por conta do jogo: tínhamos que desenhar todos os cenários, objetos, UI/UX e animar tudo ainda. Sem contar a clássica edição de som, mixagem e correção de cor que teriam que vir depois — nesse caso ainda sem os equipamentos do departamento. Para não perdermos o pique, nos organizamos em reuniões semanais ou quinzenais para debater o andamento do projeto e prevermos a finalização.

Essas reuniões eram focadas em atualizações de cada área, projeções de objetivos semanais, e também discussões entre cada um dos chefes de departamento. Em um momento em que estávamos fazendo a animação ao mesmo tempo em que o som fazia a edição, alinhar as expectativas e objetivos foi vital. E mesmo com essas reuniões, devo dizer que a falta de contato atrapalhou muito nessas conversas, muitas vezes gerando ruídos e falhas de comunicação.



Reunião do projeto com o orientador João Godoy durante a pandemia

De um modo interessante, a pandemia e a finalização do curta acabaram se misturando. Nós estávamos vivendo aquele terror na vida real tentando lidar da melhor maneira possível no mundo online, ao mesmo tempo tentando criar um terror online que se ligasse à vida real. Poético. Mas devo dizer que encaminhar o projeto e ver — mesmo que só

por alguns minutos — os meus amigos, ajudou a manter minimamente a saúde mental de todos nós.

Dentre pedir favores para familiares para terminar o filme, o desespero de jubilar por não entregar o TCC e, no meu caso, uma ida iminente para estudar no Canadá, conseguimos finalizar o curta. Apesar de estressante, quando tudo se juntou o resultado foi surpreendente. E de certo modo, me deixa feliz de sair da pandemia com esse projeto e minha graduação concluída.

3.7. Conclusão

Em um processo tão intenso e com uma proposta ambiciosa, era difícil de imaginar que teria sido tudo tão pacífico e cooperativo. Como diretora de primeira viagem, meu grande medo era cair em um projeto em que eu teria que carregar muitas coisas nas costas, como havia visto com tantas outras diretoras durante o curso. No entanto, estar em um TCC com outros seis proponentes, todos responsáveis e querendo fazer o melhor trabalho possível, resultou em liberdade e tranquilidade na direção. Eu não precisava ter respostas para tudo, pois sabia que do meu lado estavam profissionais criativos e capazes de me ajudar a tomar a melhor decisão. Isso contribuiu para que o set tenha sido tão tranquilo, mesmo após uma pré-produção super intensa, e que fossemos para a pós-produção sem nenhuma desavença.

Mais do que isso, o produto final visto agora tem o toque de cada uma das pessoas que passaram por ele. O tempo que passamos discutindo a história, rindo e criando, ele transparece na criatividade do projeto. E eu, como diretora, levo isso como o grande aprendizado desse filme. Mesmo que ele não encontre sucesso e esqueçamos dele daqui a alguns anos, a experiência de participar de um projeto tão colaborativo e leve — mesmo sendo um set de terror — não será esquecida. Nos planejamos agora para os próximos projetos juntos. Só peço que no próximo o mundo não acabe de novo.

**VOLUME II - PROCESSO DAS ÁREAS CRIATIVAS: DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA,
DIREÇÃO DE ARTE, E DESENHO DE SOM.**

4. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA, POR ISABEL BEITLER

4.1. Introdução

Gosto de pensar no *KillCam* como uma improvável e curiosa união de pessoas em torno do objetivo de se formar, mas que foi muito além disso. Gerou um projeto ambicioso e desafiador, do qual somos orgulhosos. A formação da equipe foi pouco convencional e minha entrada não foi diferente.

Dois anos atrás, no começo de 2019 eu entrava na matéria de Projeto Temático Orientado (PTO), destinada à elaboração dos trabalhos de conclusão de curso, com a vontade de dirigir um filme como meu trabalho final na graduação. Tinha me envolvido bastante com a área de fotografia ao longo do curso e já trabalhava como assistente de câmera, mas havia me encantado pela direção geral nos exercícios livres e queria poder exercitar mais uma vez essa função, ainda no ambiente acadêmico da graduação, onde somos mais livres para errar e acertar.

Inicialmente minha proposta era realizar uma videodança, e na divisão de grupos encontrei um parceiro para dividir a direção e a produção comigo e até um orientador, mas, de acordo com as regras do departamento, ainda faltava um colega para compor a equipe de proponentes e assim ter a autorização formal para realizar um trabalho prático como aquele. No entanto, ainda era incerto se essa regra se aplicaria ou não ao formato de um vídeo experimental. Paralelamente a isso, fui convidada para compor a equipe do projeto de TCC que viria a ser o *KillCam*, como fotógrafa. Aceitei, mas não como proponente, e segui com os dois trabalhos paralelamente. Muito se passou, divergências sobre minha proposta original surgiram entre os professores de PTO, o projeto *KillCam* ganhou corpo e uma equipe completa e a videodança parecia cada vez mais um trabalho complicado demais para nossas condições do momento. No fim do semestre, às vésperas de embarcar num voo com destino à China para participar do programa Looking China por um mês, e entre literalmente um e outro ataques de pânico, mandei um e-mail para os professores da disciplina comunicando que iria passar a integrar a equipe do *KillCam* como proponente a partir de então.

Apesar dessa incerteza quanto a ser ou não proponente, desde o primeiro momento que a produtora Amanda Araújo e a diretora de arte Anne Vidal surgiram com a proposta de um curta de terror sobre internet e redes sociais, achei uma ideia muito interessante. Pensar a

fotografia de um filme de gênero era uma ideia que me agradava muito, ainda mais do terror, com sua versatilidade da linguagem dentro de seus próprios códigos marcados. Além disso, é uma temática que perpassa nossa realidade de uma maneira muito intensa, o papel da internet e das redes sociais em nossa vida é enorme e o medo da exposição virtual também. O processo de criação do argumento foi muito coletivo e, apesar de apenas o roteirista André Marincek ter ficado de fato com a incumbência de escrever o roteiro, na realidade toda a equipe participava ativamente das reuniões em que debatíamos a construção dessa narrativa. A primeira proposta que cunhamos era ousada e complexa, mais parecia uma série de televisão do que um curta-metragem, numa intrincada trama de alpinistas sociais e maldições passadas virtualmente. Complexa na realização, mas me agradava muito visualmente. O embrião da ideia das câmeras de segurança surgiu aí, mas nesse momento elas incluíam movimentos de câmera, uma decupagem detalhada e uma câmera na mão mais livre, que quebraria propositalmente a diegese. Apesar de tudo, ainda era um filme mais convencional visualmente.

Por vários fatores, incluindo a sua complexidade e nossa dificuldade em construir esse argumento, essa ideia inicial foi abandonada e aos poucos uma nova tomou seu lugar: um filme de tela dentro do universo gamer, no qual acompanharíamos uma jovem mulher negra caindo na trama de um jogo feito especialmente para a transmissão ao vivo de seu assassinato, encomendado pela escória misógina da internet. Se tornou um filme muito interessante, tratava de uma forma original sobre violência de gênero e raça, masculinidade tóxica elevada a seu extremo e tudo isso dentro do universo nichado dos jogos digitais. Também era uma proposta definitivamente muito mais apropriada para seu contexto, um curta-metragem universitário de finalização de curso. Mas para isso, a proposta visual precisou mudar drasticamente e minhas ideias para a fotografia simplesmente não cabiam mais.

Mesmo como equipe convidada, sempre me liguei muito ao projeto e tomei minha responsabilidade como se também fosse meu TCC. Mas nessa posição, sentia que meu gosto artístico e minhas preferências deveriam ser colocados até certo ponto, tendo a decisão dos proponentes como limite. Aqui se iniciou um desafio, pois quando abracei este projeto como proponente, me encontrei fora da minha zona de conforto estético. Tive que me esforçar para entender essa forma pouco convencional e buscar as melhores estratégias para materializá-la.

Hoje vejo que foi um processo maravilhoso para deixar o ego de lado e amadurecer como profissional. Na vida real, fora da faculdade, muitas vezes nos deparamos com trabalhos

sob encomenda ou com visões estéticas divergentes, e é muito importante procurar extrair o melhor desse encontro, bem como trazer o melhor possível para ele. Acredito que no *KillCam* conseguimos fazer isso.

4.2. Pré-produção

4.2.1. Proposta de fotografia

Nosso processo inicial, de todas as áreas, foi buscar uma história interessante em conjunto. Foi um trabalho árduo de muitos meses, com várias versões do roteiro. Mas eventualmente começamos a nos dividir para elaborar as propostas de cada um. Quando o roteiro já tinha um fio narrativo bem estruturado, chegamos a uma proposta de fotografia que já vinha amadurecendo desde quando a história ainda era apenas uma ideia. A conexão direta do argumento com a internet nos trouxe de imediato a questão das telas onde essa história se desenrolaria: celulares, computadores, câmeras de vigilância, e as diferentes plataformas onde elas poderiam ser exibidas: redes sociais e canais de *streaming*, como o YouTube, mas também outros mais sórdidos, como os *red rooms*⁷ que inspiraram o site fictício KillCam.

A partir do mundo das *lives* de *gameplay*⁸, tínhamos a protagonista definida, uma garota negra que tem um canal de *streaming* de jogos digitais e se vê em ascensão. Da mesma forma, foram definidos os antagonistas: os “InRas” (codinome inspirado nos incels⁹ da realidade), um grupo de homens que se organiza em fóruns anônimos na *deep web* para promover o assassinato de mulheres, leiloados virtualmente. Passamos a entender que haviam vários mundos coexistindo no curta e que sua representação visual, apesar de codificada, não era óbvia: a *livestream* da protagonista Camila; a transmissão de seu assassinato virtualmente pelo grupo dos InRas; o próprio jogo *Eclair*; o vídeo da personagem Érica e seus desdobramentos; e a interação desse grupo da *deep web* em seu próprio ambiente, o site de leilão de assassinatos de mulheres.

De um modo geral, nosso objetivo era estabelecer poucos enquadramentos, todos fixos, de imagens com texturas (granulação, nitidez, contraste, angulação das lentes) marcadamente diferentes entre si, para evidenciar essa multiplicidade de telas e diferenciar também sua origem dramática. No momento da pré-produção, nossa ideia era filmar com câmeras simultâneas — o que acabou se revelando desnecessário na maior parte das cenas —,

⁷ Definição no glossário.

⁸ Definição no glossário.

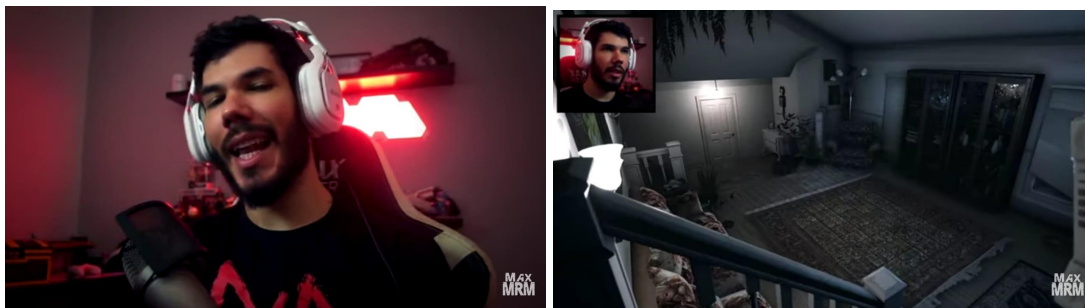
⁹ Definição no glossário.

então pretendia utilizar um único setup de iluminação para todos os enquadramentos filmados dentro da locação principal, utilizando majoritariamente fontes diegéticas integradas no espaço, como lâmpadas dimerizáveis. Durante a captação, essa estratégia acabou sendo mudada por fatores de praticidade e pelas demandas de outras áreas, mas mantivemos a ideia de trabalhar sempre com o que pudesse ser mais versátil para todos os enquadramentos.

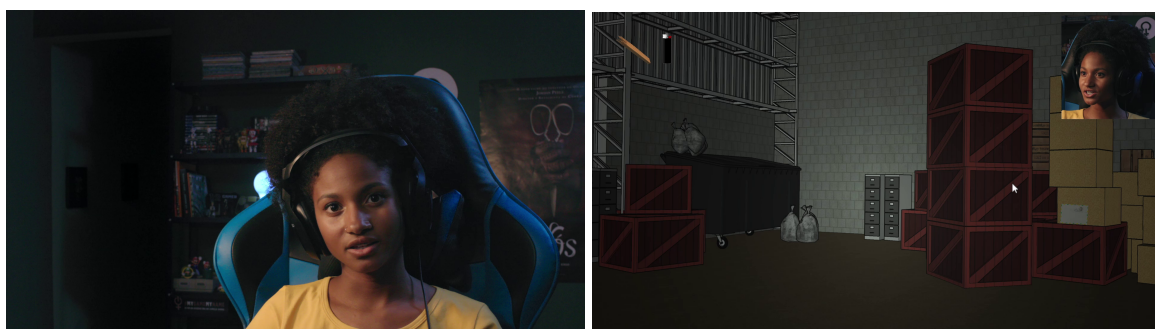
A respeito da imagem destes diferentes espaços narrativos, quebramos muito a cabeça pensando em como isso seria representado no filme, de forma a separar estes espaços e fazer com que o espectador entendesse essa dinâmica de forma simples. Foi um trabalho conjunto das áreas de direção, arte e fotografia. Apresento então a estrutura idealizada para representação visual de cada núcleo.

Câmera de Camila (*facecam*¹⁰): A live de Camila seria nossa base, por assim dizer, a ser composta com os outros elementos imagéticos do filme. A imagem deveria ser mais limpa, nítida, com posterior trabalho mais rebuscado de cor. Afinal, essa seria a câmera em que Camila transmite sua imagem ao vivo durante o jogo, era a imagem mais próxima do padrão de um filme narrativo. O enquadramento seria fixo, frontal e em primeiro plano, como tradicionalmente usado nos *gameplays*, tornando a personagem próxima do espectador e revelando sua personalidade, tão bem desenhada pela direção de arte. Essa imagem deveria compor um clima mais tenebroso e escuro, pois a vertente dos jogos transmitidos por nossa protagonista é de terror, e nosso objetivo era transpor essa atmosfera na imagem. Ao mesmo tempo, o espectador deveria se conectar e empatizar com a personagem, então as altas luzes deveriam ser mais quentes, imaginando um ambiente em que ela jogasse com uma luminária acesa em um quarto escuro. Na dinâmica da live, esse enquadramento se alternaria entre o formato de tela cheia e de *facecam*, com o rosto de Camila preenchendo um pequeno quadrado no campo superior da tela. Como o quadro se manteve fixo, o dinamismo da imagem se deu principalmente através do jogo. Foram referências para a idealização desse processo principalmente as próprias *gameplays*.

¹⁰ Definição no glossário.



Referência de enquadramento da *facecam*: Youtuber MaxMRM jogando *Visage* (2018)



Frames do *gameplay* no curta *KillCam*

Câmeras escondidas: Como o jogo e a live de Camila são uma armadilha para transmitir seu assassinato virtualmente, o grupo que comanda a ação planeja a instalação de câmeras escondidas na casa da personagem, para poder decupar esse “evento” e captar todo o espaço onde se desenrolaria. Essa imagem estaria associada à câmeras de vigilância que poderiam ser mais facilmente escondidas dentro da casa da personagem, mas deveriam funcionar como um sistema de *switcher* de TV. É a partir desses enquadramentos que entendemos a dinâmica por trás do jogo e portanto, eles deveriam contrastar fortemente com a imagem da live da protagonista, sem deixar nenhuma dúvida que as imagens não faziam parte do mesmo contexto. A ideia aqui era uma câmera suja, ruidosa, contrastada, com balanço de branco desregulado e mais angular, tendo nossa principal referência em câmeras de vigilância.



Referências de imagens de câmeras de segurança

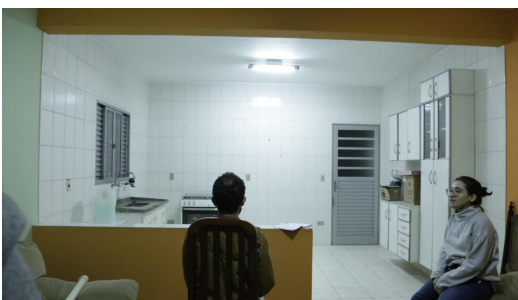
Vídeo dentro do jogo: É o vídeo que interrompe o jogo e revela a verdadeira identidade das personagens, de seus criadores (os InRas), e o propósito por trás do próprio jogo, o assassinato de Camila. A ideia do vídeo era ser um compilado de imagens de estética diversa tendo como base uma filmagem de celular feita pela personagem Érica para as redes sociais da sua ONG. A partir disso, seriam incluídas matérias de jornal, fotos e vídeos de celular em contextos diferentes, contendo várias informações importantes para a narrativa. Nas imagens não gráficas buscamos valorizar as pequenas diferenças ou erros que poderiam surgir de filmagens caseiras, acentuando ruído e diferenças de balanço de branco. Uma questão aqui era a orientação da câmera, se vertical, como mais comumente vemos em vídeos de celular, ou horizontal, seguindo a orientação de todo filme. Por uma recomendação acertada da direção, optamos pelo formato horizontal, para evitar a quebra da imersão do espectador na narrativa.

Jogo: Na divisão de funções o jogo ficou principalmente ligado à equipe de arte, e apesar de ter contribuído pontualmente durante sua elaboração, a definição e conceituação do jogo foram feitas pela equipe de arte e de direção. Meu papel mais ativo veio na pós-produção. Nessa etapa, realizei contribuições pontuais na cenografia e nos efeitos, fiz ajustes na cor, e participei da decupagem do ambiente que foi palco da ação do jogo, junto com a direção.

4.2.2. Locação

Com o andar da produção do curta e cada vez mais perto do fim do primeiro semestre, passamos à definição da locação. Como o roteiro não tinha muitos cenários, as filmagens principais aconteceram em uma única locação e em um só cômodo. A locação escolhida foi , a propriedade da família de um dos nossos colegas de curso, Ricardo Sant'Anna, um espaço que possuía várias vantagens. O local é uma casa dos fundos desocupada no quintal da família, então foi muito mais fácil negociar prazos, uso do espaço e entrada de equipe. Embora a locação não estivesse o tempo inteiro à nossa disposição, Ricardo e sua família foram muito gentis e nos cederam o espaço tanto para os testes e ensaios, quanto para a pré-produção do espaço em si, que pode ser feita com relativa folga.

De início, fizemos algumas reuniões com os cabeças de equipe para pensar a decupagem de uma forma adequada a todas as áreas, bem como para estudar e pensar soluções conjuntas para os problemas que surgiram.



Imagens da fotodecupagem inicial

Foi um processo que enriqueceu muito a arte do filme. As paredes puderam ser pintadas e a decoração pode ser inteira refeita, o que consequentemente também foi excelente para a fotografia. O trabalho de arte ressaltou elementos da composição de quadro e contribuiu para a pós de cor do filme, através de elementos como a própria cor das paredes. Esse fácil acesso à locação também permitiu que as equipes pudessem estar simultaneamente no espaço sem causar incômodo, então pude acompanhar a montagem do cenário e até mesmo realizar testes de câmera com a locação parcialmente dressada. Isso ajudou muito a marcar os enquadramentos com antecedência, a identificar necessidades de mudança no planejamento da foto e a solicitar adaptações para a arte.

Como esse acesso à locação também permitiu que os testes de som fossem feitos com antecedência, identificamos um problema particular relacionado à equipe de som e de fotografia. A locação possuía janelas na sala e na cozinha que logo planejei como entradas de luz de fora da casa, simulando a luz de postes ou a própria luz da lua. Como minha ideia era deixar apenas um setup de luz para toda a cena dentro da casa, pretendia manter as luzes de fora com refletores acesos em todas as cenas, e compor a parte de dentro com luzes diégéticas. No entanto, a equipe de som levantou algumas questões importantes na locação: o bairro tinha festas aos finais de semana e muito barulho de carro e cachorros. Além disso, a cozinha era coberta por azulejos, o que causava um grande reverb. Desse modo, se identificou a necessidade de vedar as janelas para impedir a entrada de som de fora da casa, bem como de

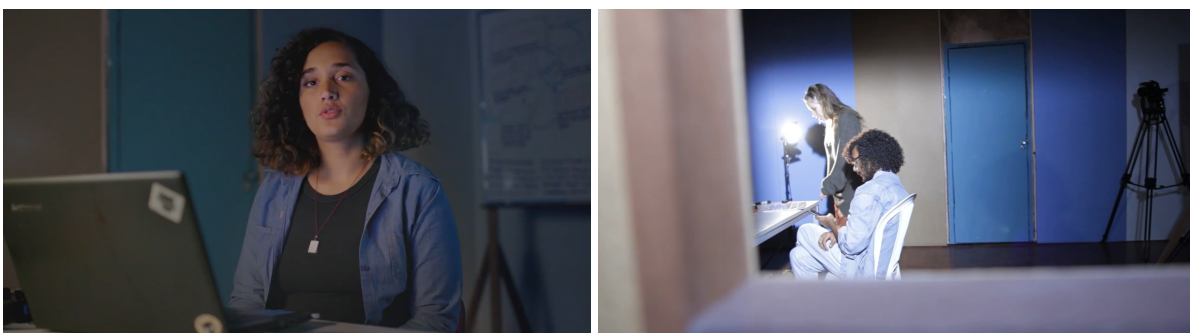
colocar mantas na maior parte das paredes internas do cômodo. Adicionalmente, minha ideia de manter as janelas sempre abertas nos obrigava a gravar apenas noturnas, o que é sempre muito mais cansativo para toda a equipe.

Nessa situação, definimos que gravaríamos as cenas em dois modelos de iluminação e som. Para as cenas durante a *live* e o jogo, gravaríamos com as janelas fechadas e com todos os refletores dentro da casa, simulando a direção da luz com isopores. Nesta configuração, o som poderia usar as mantas e janelas fechadas. Já nos enquadramentos referentes às câmeras de segurança, em que se mostravam diretamente as janelas, gravaríamos com os refletores fora de quadro, iluminando de fora para dentro. Nesta outra configuração, portanto, a equipe de som não usaria mantas nem vedações. O combinado era que nessas cenas a pós de som usaria recursos de dublagem e foley, pois tinham pouco diálogo. Acordamos dessa forma algo que seria bom para as duas equipes.

4.2.3. Testes, definição de equipamentos e esquema de iluminação

Paralelamente às visitas de locação, iniciamos os testes de equipamento. Como fomos a primeira equipe a filmar na matéria de PTO em 2019, tivemos os equipamentos disponíveis para nosso uso em testes com uma ampla margem de tempo.

Alguns testes foram realizados dentro dos estúdios do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão (CTR), já aproveitando para filmar nosso vídeo para o Projeto Nascente, um edital de incentivo a produções artísticas dentro da própria Universidade de São Paulo. Outros testes foram realizados na própria locação principal, como alguns testes de lente.



Frame do vídeo pitching para o Projeto Nascente e making of do teste da cena



Testes de enquadramento e iluminação na locação



Teste de enquadramento e escolha de lente no CTR

Minha questão mais difícil era que câmera escolher como principal do filme, a câmera da *live* de Camila. No departamento tínhamos duas opções disponíveis: uma Canon C300 Mark II e uma Sony Fs5. Meu objetivo era encontrar a câmera que seria mais adequada para as filmagens com baixa iluminação, gerando menos ruído. Nossa protagonista era uma mulher preta de pele clara, por isso uma preocupação que tivemos durante os testes foi realizá-los sempre que possível com um stand-in de tom de pele parecido ao da protagonista, para garantir que estávamos trabalhando com as configurações adequadas, garantindo a atmosfera desejada e exposição correta, bem como para pensar artisticamente a coloração e desenho das luzes especificamente para a pele negra. Nosso logger e assistente de câmera Daniel Torres foi uma ajuda inestimável nessa função.

Os testes de câmera consistiram em gravar takes com ambas as câmeras, no mesmo espaço e condições de iluminação, nas curvas disponíveis para cada equipamento e compará-las no software DaVinci Resolve, aplicando ajustes de cor básicos como saturação, contraste e exposição, e observando como se comportava a imagem. Acabei optando pela C300, pois nos testes a Fs5 não apresentou significativamente menos ruído nas baixas que a C300 e a câmera da Canon possuía vantagens em recursos de monitoração e espaço de cor. Além disso, era uma câmera com a qual eu já tinha mais familiaridade, já havia usado tanto

em produções do próprio departamento como também profissionalmente como assistente de câmera, então me senti mais confiante de trabalhar com ela.

Devo confessar que minha metodologia para os testes ficou aquém do que poderia ser. Eu não sabia exatamente quais ferramentas deveria testar nem qual era a melhor maneira para fazê-lo. Acredito que hoje compararia as imagens com LUTs de revelação apropriados para cada uma delas, não com ajustes de cor direto na imagem em log. No fim, tivemos ruído nas baixas de qualquer maneira. Mas mesmo assim esses testes iniciais nos trouxeram mais segurança na definição dos equipamentos, pois ao menos pudemos manipulá-los com certa liberdade antes do set. Também foi um momento importante para familiarizar a equipe de fotografia com os mesmos, otimizando consideravelmente nosso tempo de preparação no set.

Felizmente a produtora Amanda conseguiu um seguro muito bom e amplo para os equipamentos, por produção e não por equipamento, que nos possibilitou retirar mais materiais do que o estritamente necessário para a gravação, garantindo assim que tivéssemos um leque diversificado de opções durante a captação. Agora percebo que apesar de todos os testes, é no set quente que entendemos de fato certas partes do processo, que muitos planos mudam e que tomamos boa parte das decisões. Isso é parte do processo de se filmar uma ficção.

Por fim, decidimos o seguinte esquema de equipamentos para cada imagem:

Câmera de Camila (*facecam*): Escolhemos a Canon EOS C300 Mark II, gerando arquivos 1080p a 12-bit 444, o setup com maior profundidade de cor gerado pela câmera. Escolhemos a lente CN 35mm para esse enquadramento e acoplamos a câmera num tripé robusto que nos permitia mais estabilidade num enquadramento que deveria ser mantido nas 4 diárias. O enquadramento fixo e os recursos da C300 nos permitiram monitoração para minha operação, para os foquistas e também para a direção, arte e continuidade, um ganho muito positivo para o processo.

Câmeras escondidas: Imaginamos até a princípio filmar com câmeras GoPro, pensando em seu aspecto mais angular e com menor qualidade da imagem, mas durante os testes da pré-produção a GoPro se tornou um objeto de arte e as câmeras realmente utilizadas foram duas Canon EOS 5D Mark III. Elas nos dariam uma versatilidade maior de lentes e de controles de imagem e o look final viria da pós-produção. Usamos as lentes Rokinon fixa 14mm e a lente zoom Canon EF-16-35mm. Para a câmera do teto, contamos com o suporte de

um praticável que ajudou muito na operação e monitoração de uma câmera tão alta. No enquadramento da câmera na estante, a mesma foi diretamente apoiada no objeto, contando com a ajuda de calços e sacos de areia para sua fixação, recurso utilizado também no enquadramento do chão. Para a câmera da janela, utilizamos um tripé mais leve e emulamos o movimento que Camila faz de retirada da câmera pela movimentação do tripé, acompanhando o movimento da atriz.

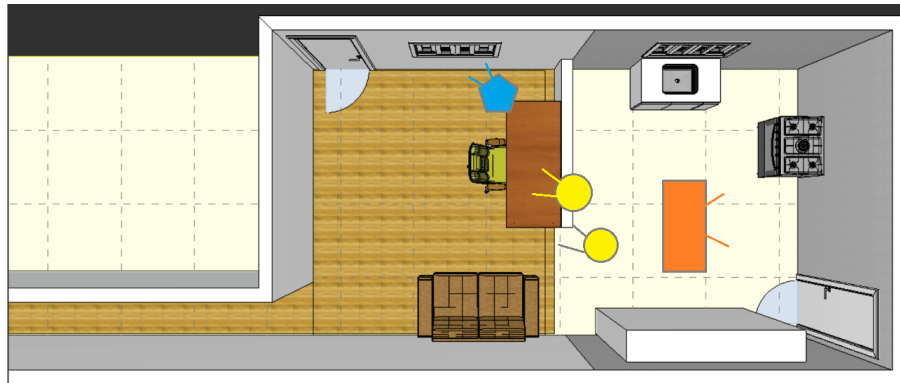
Vídeo dentro do jogo: Utilizamos três câmeras diferentes nessa parte do filme. A principal delas foi a filmadora Canon XA-10, uma handycam com lente zoom embutida na própria câmera, apropriada para documentários por ser leve, prática de carregar e manusear e ter uma versatilidade que permite até um modo infravermelho para ambientes com pouca luz. Essa câmera foi utilizada nas filmagens da personagem Erica, tanto no vídeo institucional como na cena em que a personagem é atacada, e na filmagem escondida em que a advogada Roberta é agredida pelo namorado. Para as fotografias utilizamos minha câmera Nikon D3100, uma DSLR simples, mas suficiente para essas fotos de perfil mais jornalístico. E por fim, para a montagem com imagens de vídeos anteriores do canal de Camila, utilizamos uma Canon EOS M3 Mirrorless, de propriedade da diretora Mariana, que também foi quem filmou essas imagens, dias após encerrado nosso período de captação na locação.

4.3. Captação

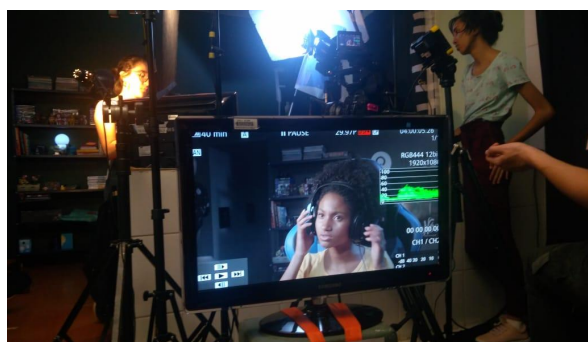
4.3.1. Captação principal

Nas primeiras diárias da captação nos dedicamos a todo o material do filme que se passou diretamente dentro da casa de Camila, nossa locação principal. Definimos então para essas cenas o seguinte esquema de iluminação:

Câmera de Camila (*facecam*): a luz de ataque era uma lâmpada incandescente G95 tipo Ballon. uma lâmpada leitosa, 100 W, dimerizável, acoplada numa luminária articulada. Essa fonte era direcionada para a atriz, pegando entre $\frac{3}{4}$ e metade do rosto da mesma. Reforçamos essa fonte quente com um DedoLight 150W 24V dimerizado como preenchimento. E como contraluz, posicionamos um HMI 400W com gelatina de correção CTB, difundido e rebatido em um isopor direcionado para o rosto da personagem, simulando a luz das janelas, recortando o rosto e cabelo da protagonista. Na cozinha também usamos uma PL 3200K de 2 lâmpadas, com gelatina de correção CTO e rebatida, levantando a luminosidade geral da cena, mas sem prejudicar o desenho de luz. Além de tudo, muitas bandeiras.



Planta baixa setup 01 - azul:HMI; amarelo:luminária e Dedolight; laranja: PL

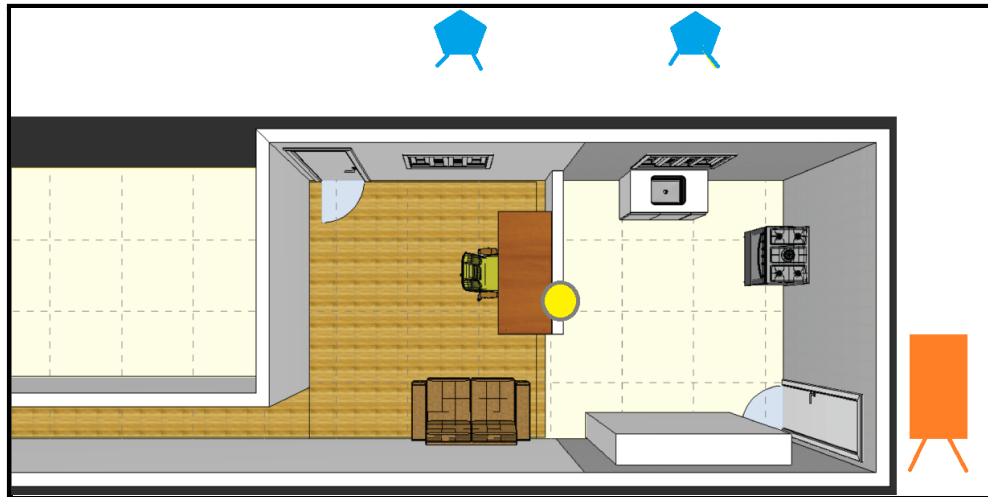


Posição dos refletores Dedolight e HMI na cena



Posição da luminária com lâmpada Ballon na cena

Câmeras de segurança: do setup anterior, mantivemos apenas a lâmpada Ballon na luminária, mas como eram planos bem abertos e no eixo oposto ao da câmera da live, essa lâmpada agora funcionava como um contra luz. Em cada janela da sala e da cozinha foi posicionado um refletor HMI 400 W com difusores e CTB, iluminando de fora para dentro o ambiente da casa. Também foi posicionada uma PL 3200K rebatida na parede de fora da casa iluminando suavemente a parte translúcida da porta da cozinha.

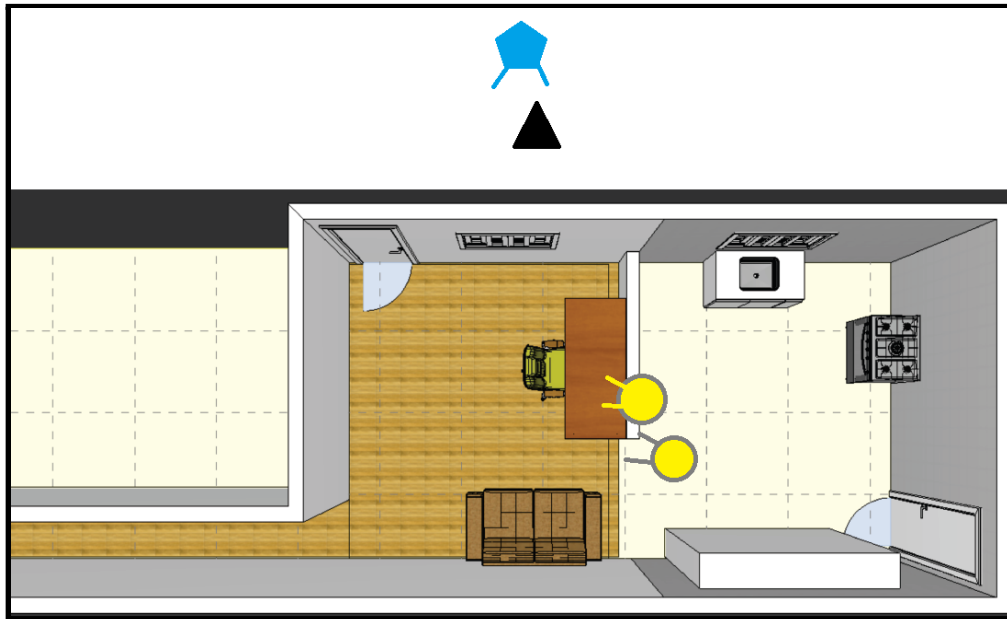


Planta baixa setup 02 - azul:HMI; amarelo:luminária; laranja: PL



Posição da PL e do HMI na cena

Uma exceção foi a cena em que Camila descobre a câmera de segurança em sua janela. Como essa cena seria gravada simultaneamente com a Canon C300 na posição da *facecam* e uma Canon 5D na janela, adaptamos o esquema de iluminação para atender parcialmente os dois setups principais. Mantivemos o ataque e preenchimento do setup da *facecam* e um dos HMI 400 W do lado de fora da casa apontando para a janela da sala. Um painel de LED pequeno também fez o reforço do ataque quando Camila se encaminha para a janela. Esse setup de iluminação também foi usado durante todo o trecho da luta entre Camila e o invasor, filmado no enquadramento da câmera da *facecam*.



Planta baixa setup 03 - azul:HMI; amarelo:luminária e Dedolight; preto: painel de LED



Posição dos refletores da área externa e câmera da janela

Com a revelação das câmeras de segurança, um efeito curioso acontece: passamos a visualizar a imagem filmada em quadro, reproduzindo as câmeras de segurança no próprio monitor de Camila, que deveria transmitir o jogo e sua live. É um detalhe na imagem que marca o momento em que o grupo InRas toma conta do canal da protagonista. Para conseguir reproduzir esse efeito, ligamos um *split* de HDMI na saída da câmera e o conectamos a dois monitores de referência, que passaram a ser elementos da arte. O acompanhamento da

gravação pela direção foi um pouco prejudicado, a diretora teve que assistir o desenrolar no visor da câmera, mas foi um preço baixo a se pagar para garantir o efeito estético desejado.

4.3.2. Captação adicional

Nas filmagens em outras locações utilizamos menos recursos e também menos tempo. As cenas em que a personagem Érica aparece foram gravadas no campus da USP do Butantã, no próprio prédio do CTR em uma área externa do Instituto de Biociências. Como a ideia era que as diárias fossem mais simples, na cena diurna de Erica utilizamos apenas um refletor Dedolight 150W 24V rebatido e na noturna um painel de LED (Fellini) acoplado na própria câmera.

Nessa cena especificamente a operação de câmera foi feita pela própria atriz Jéssica Nascimento. Primeiramente, eu e a diretora Mariana Suzuki ensaiamos a movimentação e a filmagem para definir a mise-en-scène, gravando e assistindo os takes. Após definida a movimentação, seguiram-se os ensaios e Jéssica pode operar a câmera apontada para si como numa video selfie, com a nossa retaguarda. Apesar de parecer uma ideia a princípio perigosa para a segurança do equipamento e da atriz, ensaiamos várias vezes e ela estava acompanhada e instruída. Tudo correu bem, foi executado de maneira fácil e se tornou uma das partes do filme que mais gosto.

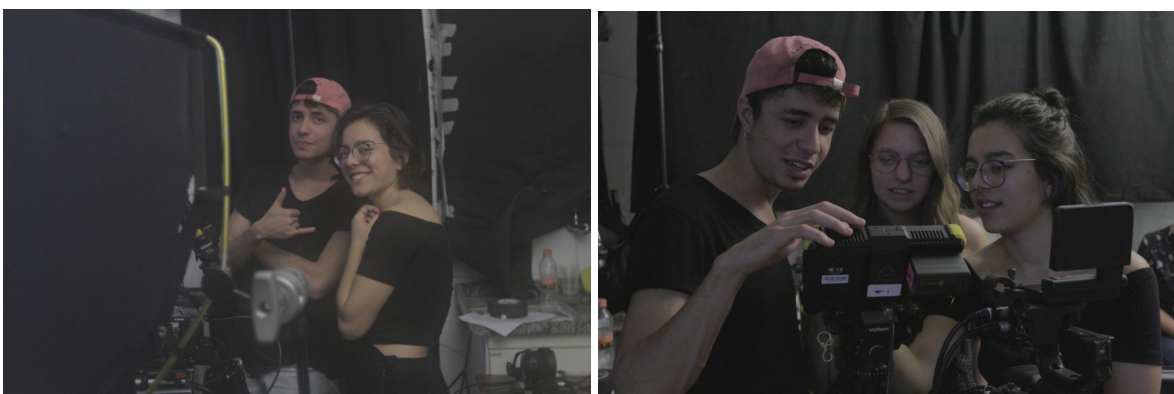
No mesmo período filmamos a cena do espancamento da advogada e tiramos as fotos que viriam a compor as manchetes de jornal. As imagens do vídeo de Camila que formam a fala “E aí, galera! Beleza? Aqui é a Camila e hoje eu vou morrer.” foram captadas posteriormente pela diretora Mariana Suzuki junto com a atriz e a produtora Amanda.

4.3.3. Balanço geral das filmagens

Em geral as filmagens foram um período muito divertido e prazeroso. Apesar da ansiedade de ser o primeiro grupo a gravar, nossa equipe como um todo estava unida e lidamos com os problemas que surgiram com leveza e companheirismo. Ressalto nesse processo a sintonia em que me mantive com a direção e como a condução de Mariana foi fundamental para o estabelecimento desse clima positivo no set.

Tão importante quanto isso foi a boa vontade, amorosidade e profissionalismo da equipe de fotografia, que contou tanto com estudantes veteranos mais experientes, dispostos a ensinar o que já sabiam, quanto estudantes mais jovens na graduação, com menos experiência,

mas ávidos por aprender e ajudar. Fizemos um revezamento grande de funções adequando as agendas da equipe e esse comportamento leve e proativo foi essencial para o bom andamento de toda a produção. Essa boa relação era algo muito importante para mim, pois, fazendo assistência para os TCCs de alunos veteranos ao longo da graduação, adquiri muita experiência e tive um grande aprendizado sobre fotografia, além de conhecer alguns bons amigos. Portanto, era algo que gostaria muito de poder proporcionar a outras pessoas também.



Equipe de foto no set



Minuto de silêncio após a morte de uma lâmpada na desprodução

4.4. Finalização

Depois da captação seguimos com a montagem de Angie Lopez num ritmo bastante acelerado e em janeiro de 2020 o filme já tinha o seu corte final. Começamos a fazer alguns testes de cor e cada área seguiu o seu fluxo. No entanto, como o restante do mundo, em março fomos avassalados pela pandemia. Além de todo o impacto emocional, nos vimos impossibilitados de utilizar os equipamentos do CTR, uma parte essencial do workflow da pós, para alguns de nós, inclusive, a única possibilidade de lidar de forma adequada com o material do filme. Desse modo, boa parte da nossa previsão de organização teve que ser alterada. A princípio, eu e Vinicius Cerqueira, que também foi assistente de câmera do curta, dividiríamos a correção de cor. Mas com a quarentena, nenhum de nós possuía um computador adequado para utilizar os softwares necessários e também percebemos que dividir esse processo a distância tinha se tornado mais complicado. Essa situação se seguiu por quase um ano, quando finalmente consegui comprar uma máquina apropriada. Decidimos então que eu ficaria responsável integralmente pela cor e também pela finalização. Apesar disso, Vinicius foi um grande parceiro nas trocas que tivemos sobre a cor do filme. Felizmente por uma boa coincidência, no final de 2020 comecei a trabalhar como assistente numa casa de finalização e cor. Isso me trouxe bastante aprendizado sobre essas áreas que vemos pouco na graduação, garantindo uma boa orientação no processo de finalização do curta.

No entanto, quando tive acesso ao material da montagem, já em 2021, fiquei surpresa com o que encontrei. Apesar do árduo trabalho da edição, as sequências do filme estavam em configurações inadequadas: nosso material foi captado inteiramente em 29.97 frames por segundo, 1920x1080p com pixel quadrado e a sequência da montagem estava em 23.976 frames por segundo, pixel anamórfico, entrelaçado e em outro tamanho de janela, ou seja completamente diferente do nosso material, apesar dos exports terem sido feitos nas configurações corretas em relação ao material de entrada. Durante a pandemia a arte fez a partir desses exports um proxy mais leve e separado em rolos, que foi usado pela arte na composição do jogo e efeitos e em toda a edição de som até o momento. Não sabíamos nesse período que a montagem tinha esse problema, mas no final do ano, quando verifiquei a sequência, descobri que esse erro estava afetando a sincronia entre som e imagem de uma forma que não conseguimos identificar exatamente como.

Angie se prontificou prontamente a ajudar a resolver a questão e enquanto buscávamos uma solução, descobrimos que havia incompatibilidades entre a versão do

premiere CS6, utilizados nos computadores do CTR onde o filme foi montado, e a versão mais atualizada que usei em meu computador. Mais uma camada de problemas.

Sendo assim, ao final fiz uma nova sequência em minha própria máquina com as configurações corretas, repassei para todas as áreas da pós e seguimos com essa versão. Essa configuração inicial errada gerou algumas consequências que não conseguimos alterar, como alguns clipes que foram acelerados desnecessariamente, mas felizmente quase tudo foi possível de solucionar e o que restou não prejudicou o filme.

Definimos então como workflow que a finalização se centralizaria em mim, mas os exports do jogo deveriam ser feitos pela equipe de arte. Desse modo eu organizaria a edição online, juntando o jogo, a cor, os efeitos visuais e o som.

Antes de iniciar a correção de cor definitiva ainda passamos por um problema de conform. O material bruto de nossa câmera principal era incompatível com a versão do Premiere que utilizamos, causando um erro de inversão de cor na imagem ao relinkar essas mídias no projeto. No DaVinci Resolve, outro problema se revelou: os trechos com velocidade aumentada da imagem não eram transpostos corretamente para o programa. Sendo assim, nossa solução foi exportar uma base limpa da imagem através do computador da produtora Amanda, que gentilmente fez essa função. O trabalho de cor foi feito na base limpa, cortada dentro do DaVinci Resolve.

4.5. Correção de cor

No processo de pós a correção de cor tomou um alcance bem maior do que o previsto inicialmente. Meu papel como colorista curiosamente foi oposto ao usual dessa função, uma vez que minha busca era por “estragar” a maior parte da imagem ao invés de corrigi-la e de tentar recuperar zonas degradadas na captação. Uma dúvida que tivemos durante a pré-produção foi entre escolher equipamentos que já entregassem um material mais “sujo” e de menor possibilidade de manipulação ou captar imagens mais “limpas”, com maior profundidade de cores e possibilidade de manipulação na pós. Optamos por um meio termo, parte das câmeras com maior qualidade e parte com menor, de uma forma que ainda poderíamos manipulá-las, mas conservando suas características originais de textura.

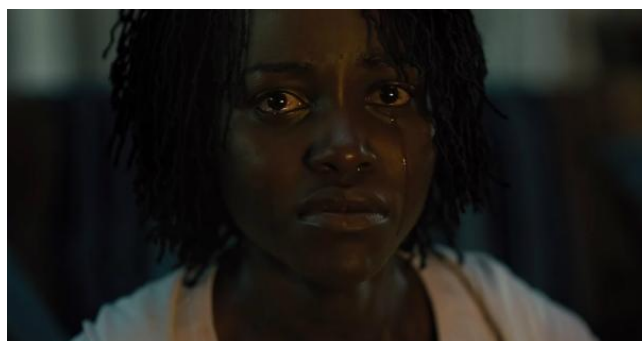
A câmera de Camila deveria ter um look mais carregado, colaborando com a atmosfera do terror, e ao mesmo tempo emular uma câmera com um pouco menos de qualidade do que a de fato utilizada na captação. Assim procurei contrastar e escurecer

bastante a imagem, reforçando o desenho de luz da captação, ressaltando os quentes de ataque e os frios do contra luz. Nossas principais referências de cor foram os filmes *Nós* (*Us*, Jordan Peele, EUA, 2019) e *Hereditário* (*Hereditary*, Ari Aster, EUA, 2018) no contraste entre as altas quentes e amareladas e as baixas azul-esverdeadas. Em *Hereditário* as altas são levadas a um tom bem amarelado, mais doentio na pele dos personagens, que era nossa primeira ideia para o filme. No entanto, conversando com a direção já com o material nos primeiros testes de look, decidimos focar na referência de *Nós*, um amarelo mais alaranjado com cores pensadas para a reflexão e absorção na pele retinta. No filme ele traz a referência do fogo em cena, um símbolo de perigo, mas para nós ele seria um elemento acolhedor, que aproxima o espectador da protagonista e confere um estado inicial de controle e calma à narrativa.

Alguns elementos foram reforçados, como o escuro do corredor e a iluminação da estante, através da luminária posicionada nela. Um benefício da imagem mais escura, com o qual eu já contava desde a captação, era o de suavizar o ruído das baixas, o que acabou melhorando o aspecto da imagem.



Frames de referência de *Hereditário* (*Hereditary*, Ari Aster, EUA, 2018)



Frame de referência de *Nós* (*Us*, Jordan Peele, EUA, 2019)

Para as câmeras escondidas me inspirei em algumas referências de câmeras reais de segurança, buscando o alto contraste, baixa saturação e erro no balanço de branco, que

optamos por puxar para o verde azulado, uma referência exagerada da paleta de cor do filme. Também utilizei efeitos para aumentar o ruído das câmeras, acentuando os pixels e o ruído RGB, bem como linhas de sinal. Na câmera que cai no chão, indo além da correção de cor, trabalhei os efeitos visuais de glitch, especificamente na ideia de um equipamento quebrado com transmissão falhada da imagem.

A cena do vídeo que interrompe o jogo é composta por vários materiais de origens diferentes, portanto minha busca foi por acentuar essas diferenças, mas mantendo o controle de alguns elementos. Procurei manter ou acentuar os balanços de branco errados, adequar a exposição quando necessário e em alguns momentos corrigir a pele dos personagens.

No jogo foram feitos também ajustes pontuais de cor, escurecendo os corredores e nos momentos do aparecimento de Eclair, bem como também iluminando outros elementos como os quadros na casa do casal. Por último acrescentei alguns glitches na imagem da live em momentos que o corte falso era perceptível.

Apesar de desafiador, abarcar as funções de finalização e correção de cor foi um processo muito estimulante, no qual aprendi muito e sinto que pude contribuir com a equipe. Como fotógrafa também foi rico poder controlar de perto os rumos da imagem, testar processos e chegar a um resultado final que me satisfizesse.

4.6. Conclusão

Ao longo desses dois anos e meio acompanhamos o surgimento de notícias assustadoramente semelhantes ao que retratamos ficcionalmente no curta *KillCam*. Destaco duas que mais me chocaram: o site russo *Jogos Mortais*, que em 2019 publicou uma lista de nomes de “alvos”, todos ativistas LGBTQIAP+ do país, incentivando a “caça” destas pessoas em troca de recompensas, o que possivelmente incentivou a assassinato da ativista Yelena Grigorieva (SAHUQUILLO, 2019). Além desse triste evento, destaco os recentes massacres em escolas brasileiras, o de Suzano (SP), também em 2019 (O GLOBO, 2019) e o de Saudades (SC), em 2021 ambos identificados como ações de membros de fóruns online anônimos da *deep web*, de caráter misóginos e de extrema direita (LIMA, 2021).

Foram momentos assustadores para todos nós por identificarmos que as atrocidades que serviram de inspiração para esse filme continuam acontecendo na vida real. Acredito que como filme a importância de *KillCam* está aí, em utilizar da ficção no audiovisual para falar

abertamente de uma forma original sobre essas violências que de formas diferentes se perpetuam na internet.

Especificamente sobre o processo de fazer o filme, posso dizer que trabalhar em uma equipe grande, com cinco proponentes iniciais e sete ao final do processo, foi muito positivo na questão de responsabilidade, divisão de tarefas e efetividade na realização do curta. Também é notável como essa somatória de forças trouxe mais qualidade ao projeto. Mesmo com os erros que conseguimos apontar, é sempre bom ter em mente que éramos pessoas e profissionais diferentes há 2 anos atrás e são justamente esses nossos erros que nos fizeram crescer.

Passamos, de certa forma, juntos pelos impactos de uma pandemia global que afetou de forma intensa alguns membros da equipe. Ao final dessa produção tive direito até a um braço quebrado, alguns dias de internação e uma cirurgia de emergência, tudo isso há apenas uma semana da entrega do curta e do relatório final, para o qual minha mãe Marli Araújo tão gentilmente me cedeu as mãos e o tempo para terminar a digitação. Ainda assim, conseguimos realizar o filme a que nos propusemos, um curta ousado e muito mais trabalhoso do que nossas perspectivas iniciais poderiam apontar e me sinto orgulhosa com nosso processo e resultado.

Acredito que essa é uma vitória que só pode ser alcançada por esse esforço conjunto e por nos motivarmos e nos apoiarmos como equipe. A maior parte de nosso trabalho foi muito harmoniosa e colaborativa e acredito que, mais que o resultado final do filme, é nessa parceria e aprendizado coletivo que tiro o saldo mais positivo de todo o processo.

5. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DIREÇÃO DE ARTE, POR ANNE VIDAL

5.1. Introdução

Fazer a segunda graduação não foi nada fácil por diversos motivos, o maior deles foi a questão da permanência num curso integral de universidade pública. Pensei em abrir mão nos momentos em que me senti mais deslocada e não pertencente, como pessoa preta e periférica. Graças aos amigos que tenho e aos que ganhei durante o curso, eu pude dar continuidade e seguir realizando o sonho de transformar histórias em arte, que é minha paixão. Com este relatório pretendo passar pelas alegrias e tristezas de fazer um filme universitário (de gênero) com pós-produção (com animação) durante uma pandemia. Prometo que o desfecho é melhor do que parece, é uma trajetória que vale ser reconhecida.

A principal motivação que me levou a entrar na empreitada do *KillCam* foi o desafio de poder realizar um filme de gênero, algo empolgante para mim. A possibilidade de executar a direção de arte de um curta de terror de baixíssimo orçamento, imprimindo qualidade nos resultados, me instigava como artista. Como estudantes de cinema, meus colegas e eu sempre analisamos e enxergamos diversas problemáticas de execução nos filmes nacionais, e assisti-los é um constante exercício de imaginar o que poderíamos fazer diferente se aparecesse a oportunidade. Quando a ideia de fazer um filme de terror como TCC surgiu, logo pensei que esta seria uma ótima chance de ver como eu me sairia colocando minhas próprias concepções artísticas em prática.

Fui uma das primeiras proponentes a comprar a ideia e encabeçar o projeto. Isso me deu enorme liberdade criativa e, principalmente, tamanha intimidade com a estória e suas personagens. Como cineasta que iniciou sua trajetória com primeira formação em artes visuais, me tornei uma profissional versátil que navega por diferentes áreas com bastante facilidade. Além de direção de arte, tenho grande inclinação a fotografia e roteiro. Logo, quando começamos o *KillCam*, foi natural que me envolvesse profundamente no desenvolvimento. Inclusive, isso ajudou muito a construir a protagonista, algo que, sem dúvidas, facilitou meu processo como diretora de arte.

No início do processo criativo estávamos caminhando para um terror sobrenatural. No entanto, ao longo do desenvolvimento, a narrativa se mostrou mais potente como um terror social realista. Quase concomitantemente, decidimos que seria indispensável usarmos esse

filme como instrumento de representatividade racial e de gênero. Com isso, determinamos que a protagonista seria uma mulher negra. Esses foram marcos que me incentivaram, além de tudo, a trazer alguns dos meus próprios medos e vivências para a história, ao mesmo tempo em que aumentaram minha identificação e afetividade com a narrativa.

5.2. Desenvolvimento e pré-produção

Nossa evolução de pré-produção foi bastante estimulada pela disciplina de Projeto Temático Orientado (PTO). Foi o período de maior intensidade, no sentido de imensa carga de trabalho concentrada em pouquíssimo tempo. As entregas e apresentações eram periódicas, então, o prazo de desenvolvimento do filme seguia o ritmo estipulado pela própria disciplina, e parte do planejamento da pré de arte foi pensada simultaneamente.

No início do 1º semestre de 2019, quando decidi investir no projeto, a ideia inicial ainda estava extremamente bruta: queríamos desenvolver um curta de terror com protagonismo feminino. Durante algumas semanas, Amanda (produtora) e eu tivemos que passar boa parte de nosso tempo nos preocupando em defender o projeto a fim de angariar proponentes. Nessa época, ficamos travadas quanto ao desenrolar da história, e até meados de abril não tínhamos uma sinopse concreta.

Foi só quando o time de proponentes aumentou que o projeto começou a tomar a forma que tem agora. Naquele ponto, tínhamos o prazo de aproximadamente um mês para apresentar a primeira versão do roteiro. Ao mesmo tempo, eu já precisava mostrar propostas de *moodboards* com referências atmosféricas, de cenários e figurino, ainda com o argumento em constante modificação. Chegamos ao fim da disciplina com o argumento de um webfilme ficcional para YouTube. Agora tínhamos uma narrativa online em que a mocinha perseguida fica viva no final, e ao matar seu algoz deixa uma mensagem de esperança anti racista, mesmo que temporária. Proposta nova que trouxe muitas camadas e elementos visuais para serem desenvolvidos pela arte.

5.2.1. Caracterização das personagens

5.2.1.1. *Camila - protagonista*

O maior pilar da criação de arte certamente foi a construção de Camila, personagem principal. A partir do momento em que estabelecemos que ela seria uma youtuber e o enredo se passaria todo em torno de uma *live*, as possibilidades de espaços e situações para apresentar Camila ficaram bastante restritas. Dessa forma, o cenário e figurino únicos, junto

aos elementos no desktop de Camila, deveriam dar conta de expressar com inteligibilidade toda complexidade da protagonista.

No figurino, quisemos fugir do estereótipo fetichizante de mulheres gamers e construímos uma imagem simples, direta e confortável. A maquiagem e o cabelo foram escolhidos de forma a valorizar os traços da pele e cultura negra.



Inspirações de cabelo e maquiagens simples que valorizam a cultura e a pele negra

O cenário, por sua vez, traz diversos elementos que inserem Camila como fã de cultura nerd, além de enfatizar que ela é uma profissional com consciência de raça e de gênero, ativista por ambas as causas. Alguns toques de premiação em games reforçam a segurança que ela tem ao jogar. Além de objetos de jogos e filmes com elementos de terror.



Objetos de decoração do estúdio de Camila



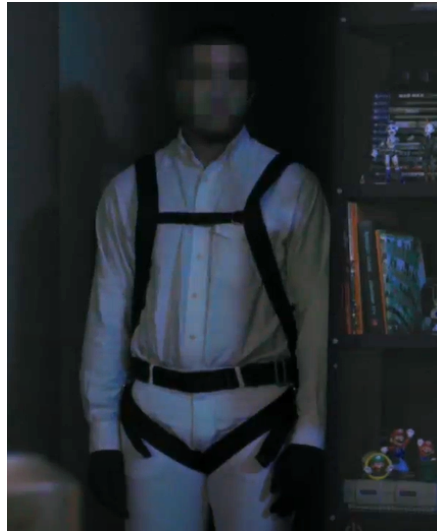
Cartazes de jogo e filme de terror no cenário

Outro ponto que definimos para a personagem, e nesse sentido, a locação foi demasiado importante, é de que Camila deveria morar sozinha, ou no máximo com uma amiga, nesta casa pequena e simples. A intenção foi estabelecer a protagonista como uma jovem independente, da periferia, que trabalha e se banca sozinha. Isso também faz com que ela se sinta muito à vontade neste ambiente, que é ao mesmo tempo sua casa e seu local de trabalho.

5.2.1.2. *InRas*¹¹ - antagonistas

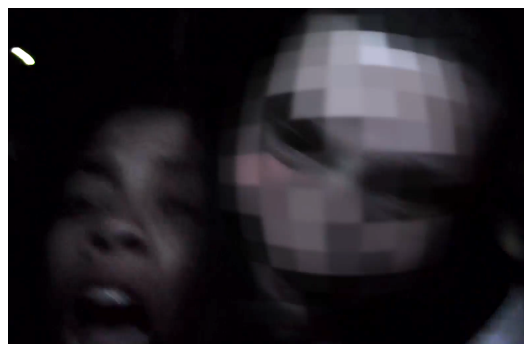
A construção dos antagonistas levou em conta diversos elementos violentos que poderiam se opor à Camila. Reunimos no grupo de assassinos da *deep web* referências a masculinidade, heteronormatividade, cisgeneridade, branquitude e religiosidade. Essas indicações estão presentes nas peças que compõem o figurino do assassino e também nos elementos do jogo, que é uma extensão do universo dos InRas. Na construção do figurino, pensou-se em peças que lembrassem EPIs, para conferir um ar sutilmente militarizado à figura dos assassinos. A cor predominantemente branca e o uso de luvas pretas representam o esforço de higienização e o tratamento das vítimas como pessoas sujas com as quais os assassinos não querem se contaminar. Já a máscara virtual garante a eles o anonimato e o conforto de poder praticar seus crimes, mesmo que fora do ambiente virtual, de forma igualmente irrastrável.

¹¹ Definição no glossário.



Figurino dos InRas

Escolhida para ser a logomarca dos InRas, a máscara carrega a simbologia do virtual, através dos pixels, e ao mesmo tempo faz alusão a algo obsceno, censurado. Inicialmente, pensei em fazer uma máscara real, utilizada na cena como prop, porém, os testes não tiveram resultados suficientemente promissores. Além disso, a possibilidade de fazer a máscara como efeito na pós-produção trouxe um significado maior, que é a ideia de que os próprios InRas estivessem controlando em tempo real o efeito da máscara sobre o vídeo. Isso torna a ação deles ainda mais audaciosa, e demonstra sua segurança sobre estar no controle de tudo. Adicionalmente, é assustador pensar que apenas Camila pôde olhar diretamente para seu assassino e conhecer sua identidade.



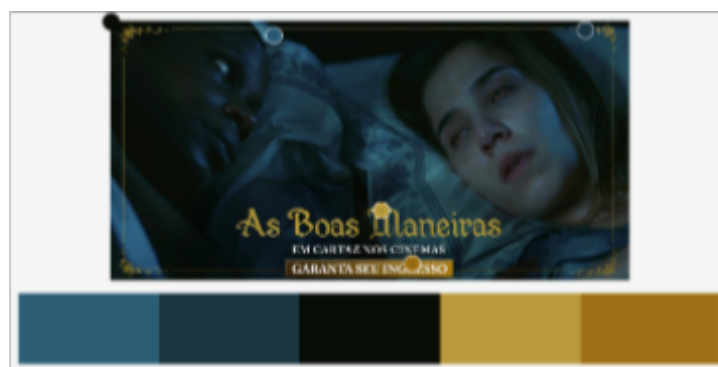
Detalhe da máscara virtual no vídeo de assassinato de Érica

De modo geral, a referência de maior expressividade para a construção da caracterização deste grupo foi a gangue de *Laranja Mecânica* (*A Orange Clockwork*, Stanley Kubrick, EUA/UK, 1971), principalmente em relação ao modus operandi grupal, à violência e

à forma assustadoramente performática de transformar a tortura em um espetáculo. Aspectos estes que quisemos reforçar nos InRas.

5.3. Paleta de cor e atmosfera

O trabalho de cor e temperatura foi bastante conectado à direção de fotografia. Fez toda diferença ter a Isabel como proponente do filme também. Partimos da inspiração em ambientações de filmes de terror com personagens negras, tal como *Nós* (*Us*, Jordan Peele, EUA, 2019) e *As Boas Maneiras* (Juliana Rojas; Marco Dutra, BRA, 2017). Optamos por trabalhar com os tons de mostarda e verde azulado, que trazem uma mistura de cores incômoda, bastante utilizada em filmes deste gênero. Apesar de tons quentes remeterem ao íntimo e familiar, quando demasiadamente saturados, podem induzir uma sensação de insalubridade intensa. Já o tom frio que remete a noite e solidão, neste caso indica a ideia do externo, do Outro, o perigo que vem de fora. Esses tons estão destacados pontualmente em alguns objetos, no figurino de Camila, e nas luzes diegéticas, que refletem bem na pele da personagem através da *facecam*.



Paleta de cor de *As Boas Maneiras*



Exemplo de iluminação da pele negra no filme *Nós*



Iluminação com luz azul e amarela em *KillCam*

5.4. O cenário - casa/estúdio de Camila

Espacialmente, a intenção foi passar a sensação de exposição e vulnerabilidade. Escolhemos uma locação perfeita para isto. O ambiente em que Camila transmite sua live é uma sala conectada com a cozinha, que fica atrás da câmera. Do outro lado, é possível ver um corredor que leva a outra parte da casa, e para o qual Camila fica de costas o tempo todo durante o gameplay. A casa também tem várias janelas e portas de vidro, que podem ser notadas nos demais enquadramentos de câmera com o switch. Tudo isso favorece a sensação de que o perigo pode vir de todos os lados.

A ambientação 360° permitiu não apenas imprimir o incômodo da insegurança espacial, mas também tornar o cenário muito mais realista. Uma de minhas queixas pessoais com o cinema nacional é a constante economia com locações, limitando os filmes a uma pobreza de planos e a uma decupagem pouco aventureira. No caso do *KillCam*, obviamente havia limitações orçamentárias, mas visto que as condições narrativas do filme já tinham nos dado o conforto de ter apenas uma locação e pouca variedade de planos, para mim era importante que esses recursos fossem explorados ao máximo. Dessa forma, quebramos a quarta parede e dressamos a casa inteira, como preparação às aparições do InRas e planos das câmeras escondidas. A preocupação com as características de Camila continua nessa parte da locação, que mesmo aparecendo pouco, fiz questão de colocar referências de brasilidade na decoração da cozinha.



Master do estúdio/casa de Camila

5.5. Produção

Como a pré-produção foi bem corrida, acompanhando o desenvolvimento e as mudanças de roteiro, as filmagens se deram de forma mais tranquila. Tive o apoio de uma equipe de arte numerosa e bem dedicada. O entrosamento entre as áreas também fluiu bem, estávamos todos em sintonia, pois vínhamos trabalhando juntos há bastante tempo. Entretanto, havia diferentes elementos a serem dirigidos pela arte durante as gravações, porque além da maquiagem, figurino, cenário e efeitos práticos, eu fiquei responsável pelo protótipo do jogo que a atriz interagiu na maior parte do tempo das gravações. Apesar disso, de modo geral, tudo correu bem, contornamos os problemas e chegamos ao resultado esperado.

A maior dificuldade foi com a sequência final da luta, pois incluía efeitos práticos de sangue e um número limitado de tentativas de takes, devido ao figurino restrito. Nesta ação, o troféu de Camila se torna a arma que ela utiliza para matar o assassino. Este objeto foi projetado e construído especificamente adequado às filmagens, mas não conseguimos chegar a um prop tão realista quanto gostaríamos. Portanto, era importante que durante a cena a atriz conseguisse manuseá-lo de modo a não chamar tanta atenção ao objeto em si. Pelo curto tempo que tínhamos de pré não foi possível ensaiar a luta com o sangue, o que na minha concepção seria essencial para essa cena funcionar. Devido a isso, também tivemos problemas com o sangue, a pouca quantidade limitou bastante a possibilidade de refazer a cena. Assim, o momento do contragolpe de Camila não atingiu o nível de realismo pretendido. Felizmente, conseguimos melhorar demais esse aspecto na pós-produção.



Testes de produção do sangue no set

5.6. Pós-produção

Definitivamente a pós-produção foi a parte mais onerosa e traumática do processo da arte, em que construímos o jogo. Não porque não imaginávamos quão complexa esta etapa seria, e sim devido à escassez de recursos humanos e de equipamentos disponíveis para executar as tarefas remotamente. Com o agravante da pandemia, passamos por uma fase em que experimentamos medos, angústias e perdas. Inimaginável era fazer a pós nessas condições.

Em certo momento de nosso processo de desenvolvimento, houve um ponto de virada que mudou completamente a forma como estávamos planejando o jogo. Antes disso, a ideia era fazer um *puzzle game* bem rústico, em que Camila tinha que navegar por algumas páginas da internet encontrando pistas e decifrando enigmas. Naquele momento, o jogo não tinha alta demanda gráfica para a arte. Mais tarde, ele se tornou um jogo de *point-and-click* em ambientes imersivos, o que aumentou exponencialmente a complexidade desta parte da produção. Por conta disso, não houve tempo hábil para preparar o jogo antes das filmagens. Foi necessária a elaboração de um protótipo do jogo, cuja narrativa e elementos visuais fossem estabelecidos em detalhes, para que a atriz pudesse interagir durante sua performance no set, garantindo assim a continuidade do filme.

Assim, a realização da versão final ficou para a pós-produção. Isso significou ter que passar por um processo de pré-produção novamente, exclusivamente voltada ao jogo, desta vez tendo em mente o material já gravado e montado. A questão problemática dessa fase é que foi um processo bastante solitário. Se até as filmagens eu contei com uma equipe que chegou a 6 assistentes, na pós-produção essa equipe se dissolveu. Para completar, entramos em pandemia pouquíssimo tempo depois do fechamento da montagem, então foi uma situação

nova a todos, com aulas remotas, isolamento social e diversas inseguranças. Deste modo, nossos calouros estavam na mesma situação instável e caótica, alguns já planejando seus próprios TCCs, e sem disponibilidade para seguir no projeto. Uma vez que os cenários do jogo precisariam ser criados do zero, o trabalho de proposta de paleta de cores, planta baixa, decoração de ambientes, storyboard, e caracterização de personagens precisava ser feito. Foi como fazer a pré de um filme à parte, mas desta vez praticamente sozinha.

5.6.1. Ecair - o jogo da *deep web*

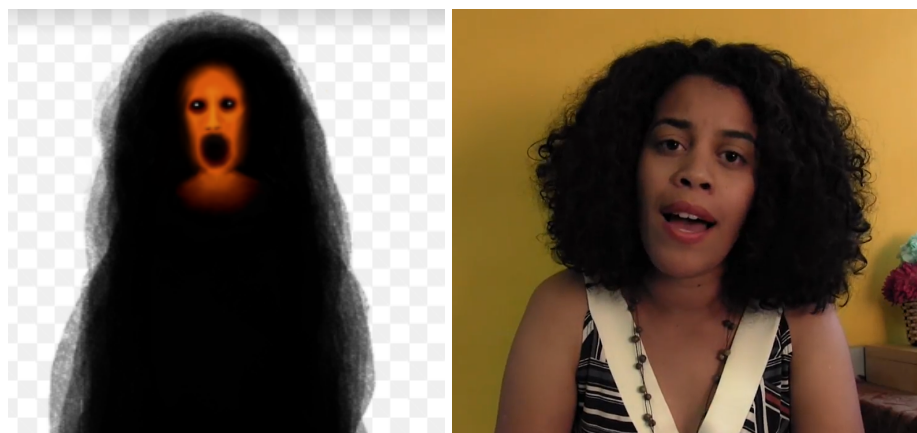
A partir da virada que tivemos no desenvolvimento, o jogo ganhou uma nova importância visual e narrativa. Na versão final do roteiro, ele deveria representar a trama B: a existência dos InRas e seus crimes de ódio, com a onda de assassinatos de mulheres ativistas por direitos humanos. Através da alegoria do demônio Ecair, o grupo havia construído uma narrativa para ser exibida, durante o *gameplay* de Camila, antes do seu assassinato ao vivo. Camila seria, portanto, a chave para conectar a trama principal da qual faz parte, com a trama secundária presente no jogo.

Durante a narrativa que os InRas escolheram para conduzir o *gameplay*, temos diversas personagens que simbolizam, na verdade, pessoas reais envolvidas nos crimes do grupo. Isso é revelado a partir de um vídeo em que essas personagens são citadas: o demônio Ecair é Érica, uma mulher religiosa e ativista pelos direitos das minorias; a cobra foi escolhida pela simbologia do falo, bem como do pecado original associado à mulher para representar Samira, mulher trans que foi demitida por transfobia; a esposa que mantém seu marido em cárcere no jogo, na realidade é quem sofria de violência doméstica. Todas foram vítimas de feminicídio, perseguidas pelos InRas e assassinadas por fazer valer seus direitos.

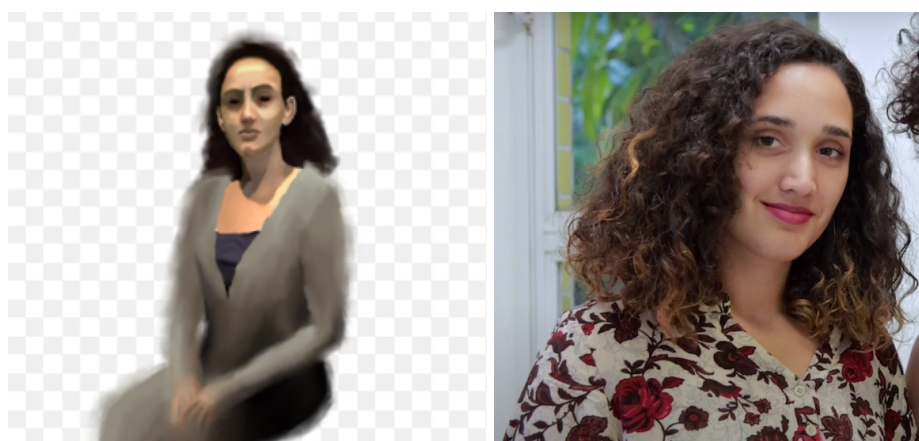
5.6.2. Caracterização das personagens secundárias

A caracterização das personagens que compõem o jogo e fazem menção a pessoas reais foi desenvolvida na mesma lógica de protagonismo da minoria oprimida x antagonismo da heterocismasculinidade opressora que trama principal (Camila x InRas). Com a ressalva de que na narrativa do jogo os papéis estão invertidamente colocados pela ótica dos InRas. Logo, as mulheres são as vilãs e os homens vítimas da liberdade delas. O universo do jogo é o espelho distorcido da vida e dos direitos das mulheres, representadas no universo de Camila. Para tanto, alguns cuidados foram tomados, como por exemplo, usar os mesmo recurso de pixelização no rosto dos homens do jogo, revelando apenas as identidades femininas. Os

homens foram planejados como grupo oprimido, enquanto as figuras femininas deveriam emitir ideias de crueldade, desprezo e sadismo.



Ecair e Érica (da esquerda para a direita)

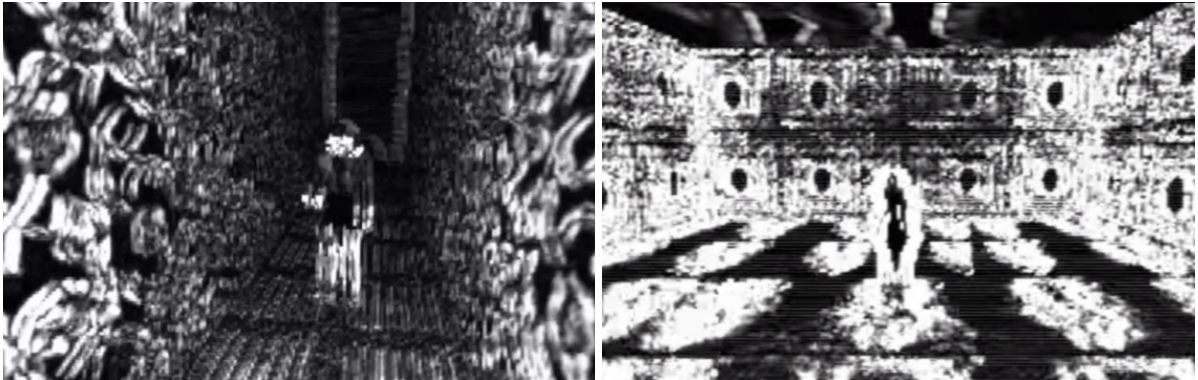


Esposa no jogo e na vida real (da esquerda para a direita)

5.6.3. Cenários virtuais

Tendo como referência o jogo *Sad Satan*, a proposta do cenário era de ter uma estética de *deep web*. Para isso, seria necessário que os componentes fossem bizarros, misteriosos, descontextualizados e, de certa forma, toscos. Sua execução deveria ter uma qualidade duvidosa. Isso foi algo muito difícil de materializar. No resultado final, produzimos um cenário que ficou muito limpo e formal, a parte tosca ficou concentrada na animação das personagens juntamente aos elementos gore que as acompanham. A bizarrice alcançada foi insuficiente para convencer que seria um jogo da *deep web*. Essa foi minha maior frustração

estética. Entretanto, devo ressaltar que naquele momento foi a escolha estética que melhor nos permitiu dar legibilidade à narrativa do jogo e sua ligação com o grupo dos InRas.



Fotos do jogo *Sad Satan*

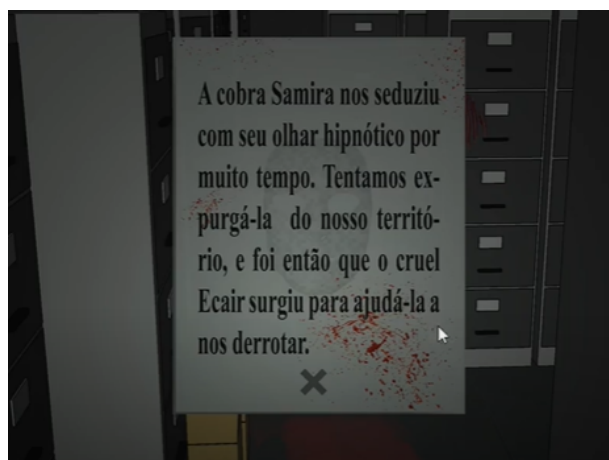


Fotos do jogo fictício *Ecair*

Antes da execução, chegamos a cogitar diversas possibilidades para o desenvolvimento do jogo *point-and-click*. Dentre as opções de softwares, tínhamos Unity 3D, After Effects, Blender, e até chegamos a fazer alguns testes. Porém, ao final do nosso estudo, chegamos à conclusão de que o mais viável seria compor uma jogabilidade em frames estáticos, dentro de ambientes modelados em 3D no SketchUp. Para isso, contamos com a ajuda das arquitetas Juliana von Zuben e Priscila Marques, e a equipe de arte voltou a crescer.

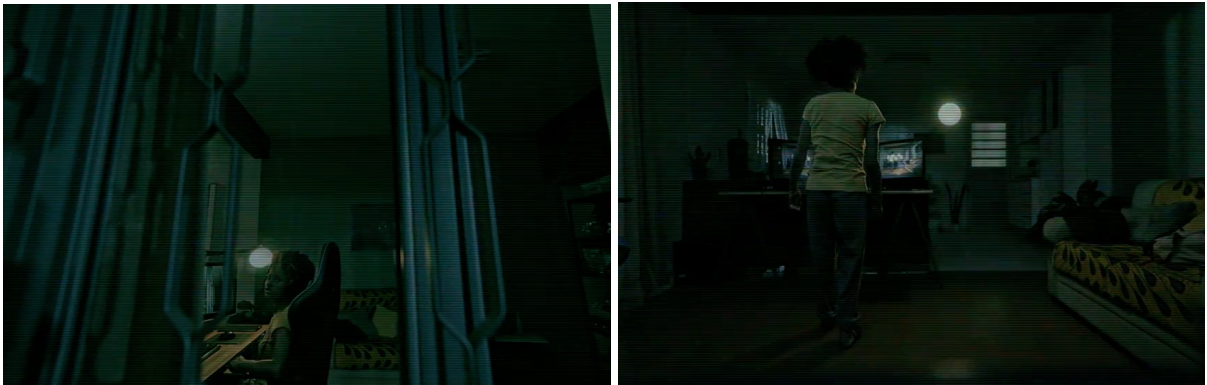
5.6.4. Grafismo, efeitos visuais e animação

Após completar a pré-produção do jogo, parti para elaboração dos objetos gráficos de interação e interface do jogo, além de fazer a animação simples desses objetos e personagens. Conte com a colaboração de Otávio Vidal, colega de turma, que me acompanhou durante toda a pós-produção. Ele trouxe soluções incríveis para algumas das questões que tínhamos no filme, como o efeito especial do sangue e a animação do mouse realístico.



Exemplos do trabalho de grafismo e efeitos visuais no jogo Eclair

Na pós-produção também foi minha função supervisionar os efeitos. Esse processo envolveu bastante a Isabel (diretora de foto), que desenvolveu os efeitos de textura nas câmeras escondidas. Arelados à correção de cor, alguns efeitos de luz também foram feitos por ela. Foi um período em que trabalhamos os três juntos constantemente, e assim conseguimos boa sintonia e ritmo de trabalho, à medida que entendíamos a dinâmica da pós-produção remota.



Textura das câmeras escondidas na casa de Camila

Os glitches foram elementos importantes nesta etapa de efeitos. A presença deles era algo que tínhamos previsto desde o roteiro, como mecanismo para indicar interferência externa, incômodo visual e melhorar o ritmo na cena final. Porém, foi somente durante a montagem que vimos a necessidade de incorporá-los também como falha na internet, ferramenta para disfarçar alguns cortes, uma vez que a *live* se dá, teoricamente, num plano sequência.



Diferentes tipos de glitch em *KillCam*

5.7. Conclusão

Para a direção de arte, a realização de *KillCam* foi um processo longo e com períodos extremamente distintos entre si. O filme atravessou diferentes fases de nossas vidas e houve altos e baixos na execução, mas foi um projeto que demandou bastante de mim do início até o fim. É comum que na realização de um filme algumas funções se ocupem mais em certas etapas, e fiquem mais tranquilas em outras. No caso da arte, a pré-produção costuma ser responsável pela maior carga de trabalho, e a pós costuma ter zero demanda. No entanto, o processo do *KillCam* foi atipicamente inverso, devido ao jogo.

Decidi me dedicar à parte visual completa do filme, live-action e animação. Isso se deu graças ao tempo de tela que o jogo ocuparia, restando assim menos a explorar se ficasse apenas com o cenário da live de Camila. Além disso, a importância dramática que o jogo tomou aproximou demais conceitualmente as duas tramas, demandando que estas ficassem bem amarradas visualmente. Aceitei o desafio que foi bastante enriquecedor na maior parte do tempo. O problema maior pra mim foi dispor de uma equipe pequena, o que fez com que eu acumulasse diversas funções, sem muito espaço entre sazonalidade de tarefas.

Longe de querer dizer que foi um processo ruim como um todo, pelo contrário. Essa sobrecarga realmente existiu, e houve inclusive um momento crítico em que eu me afastei do projeto para recuperar a saúde mental. Porém, a maioria do processo foi extremamente prazerosa e de grande harmonia com as demais equipes. Este apoio mútuo foi essencial para que conseguíssemos superar as barreiras e concluir o filme. É evidente que as partes turbulentas foram intensificadas pela pandemia, um fator que jamais poderíamos imaginar que existiria no nosso processo. Mas mesmo com esse imprevisto, acredito que nos saímos muito bem e tenho profundo orgulho de todo trabalho realizado.

5.8. Agradecimentos de arte

Agradeço imensamente a minha filha, Yasmin, pelo amor a mim dedicado mesmo com minha ausência durante esse processo todo. A minha mãe e irmã pelo suporte emocional. A minha amiga Giuliana, que me apoiou desde a Fuvest. A minha amiga Amanda que foi uma parceira criativa incrível do primeiro ao último dia deste projeto ambicioso. A toda equipe do filme, que colocou nossas ideias no mundo de forma tão gostosa e competente. A todos amigos que colaboraram direta ou indiretamente para a realização do filme. Ao orientador

João Godoy pela criticidade e acolhimento. Ao meu psicanalista e psiquiatra que foram excelentes profissionais, imprescindíveis para minha saúde mental.

6. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE SOM DIRETO E EDIÇÃO DE SOM, POR THOMÁS CESCHIN

6.1. Introdução

Toda produção audiovisual é um processo criterioso e requer um trabalho conjunto e alinhado de toda a equipe. Desde o início da construção criativa desse projeto tivemos um fluir coordenado, com todos os participantes trabalhando de maneira colaborativa. Isso foi decisivo para o desenrolar criativo, dinâmico e integrado de todo percurso.

Após dois anos do encerramento de nossas gravações, e dois anos e meio depois de nos juntarmos pela primeira vez, foi possível analisar nossas decisões da época com o distanciamento necessário para entender todo o processo com menos apego. Assim, meu objetivo neste relatório é analisar criticamente as escolhas adotadas por nós como proponentes, e mais especificamente por mim, como um dos responsáveis pelo som do curta *KillCam*. Seria arrogante e até ingênuo da minha parte passar por um processo tão longo sem refletir criticamente sobre as limitações encontradas, mas também sobre o rico aprendizado e acertos vivenciados. Desta forma, segue meu relato.

6.2. Primeiros passos

Desde o início deste processo construtivo foi privilegiado o diálogo e a cooperação de toda equipe envolvida. Cada um com sua expertise contribuiu de maneira especial. Buscamos, enquanto equipe, entender as dificuldades do projeto e propor ideias para a estória que pudessem contribuir com o filme. Mesmo em um estágio tão inicial, desempenhando meu papel de proponente responsável pela área de som, optei por convidar pessoas já envolvidas nesse campo, e que pudessem me auxiliar e somar nas análises necessárias.

Com isso, a equipe se formou. E nesse primeiro momento atuei efetivamente como uma espécie de diretor de som, sempre integrado com as demais áreas do projeto. A minha participação no desenvolvimento do roteiro proporcionou uma ideia sonora mais elaborada para o filme como um todo. Luigi Rizzon e Izzy Rodrigues seriam meus assistentes de pós-produção, e Beatriz Juska iria, além de também participar do processo de pós-produção, me auxiliar durante a captação de som direto.

Em busca de algum guia que pudesse balizar nosso processo, nos deparamos com o livro *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*

(SONNENSCHNEIDER, 2001), que descrevia um método detalhado de desenho de som que num primeiro momento nos ajudou a organizar todas as ideias e elaborar melhor nossas propostas para o filme. Começamos a seguir esse método e, com reuniões semanais, começamos a traçar desenhos possíveis para o som. Esse processo pode parecer precipitado numa fase tão embrionária, porém foi essencial para que a equipe de som conseguisse contribuir criativamente para a escrita do roteiro, apontando soluções e mudanças que facilitassem a interação perceptiva do público.

O resultado disso é que esta equipe acabou funcionando como um grupo de estudos de som, com uma grande troca de conhecimentos, tanto aqueles acadêmicos (textos e referências) como experimentais (fazer acontecer), já que todos os membros da equipe demonstraram grande interesse na área, e porque já possuíam um grau extenso de conhecimentos diversos nesta direção. Além disso, sempre que saía uma nova versão do roteiro, eu convocava uma reunião apenas com os membros da equipe de som para fazermos uma leitura, em que discutíamos os elementos do roteiro e como trabalhar com eles. O meu maior aprendizado nessa etapa do processo foi, de longe, como coordenar o trabalho dessas pessoas. Eu jamais esperaria o nível de dedicação e comprometimento que recebi de cada membro, e sou extremamente agradecido pelo trabalho que todos colocaram nesse projeto.

Logo, as reuniões foram se tornando cada vez mais horizontais, com cada membro da equipe se inteirando melhor sobre o projeto e propondo soluções que certamente refletiram diretamente no resultado final. Sem esse trabalho conjunto, o som do filme deixaria muito a desejar. O tanto que aprendi com esses companheiros de equipe, amigos de generosidade ímpar, foi um presente que espero ter conseguido retribuir mesmo que em parte.

6.3. Objetivos iniciais

Meu principal objetivo como um dos responsáveis pelo som do projeto era criar uma estética sonora coerente, contribuir para o clima de suspense do curta, para o ritmo das cenas e vivenciar um processo de experimentação essencial para a conceituação de uma sonoridade única, e não uma remixagem simples de várias referências. Além disso, de forma mais abrangente e comum ao fazer cinematográfico, todo o trabalho realizado deveria conciliar questões narrativas, estéticas, técnicas e de produção.

Após meses de debates e contribuições, o roteiro chegou em sua fase final. Consequentemente, a nossa primeira ideia de como deveria ser o som do filme já estava

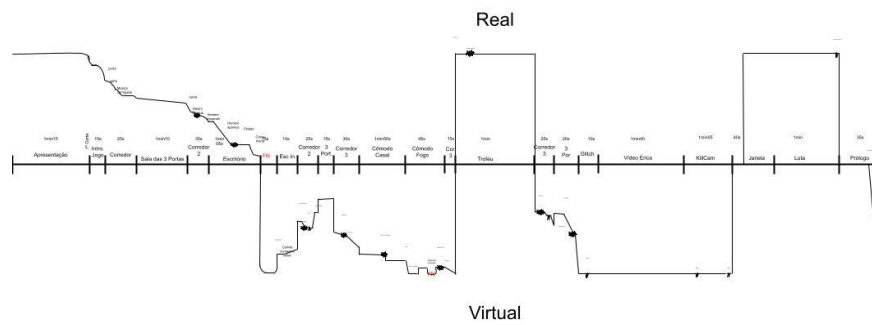
madura. Nosso desenho de som buscava diferenciar os espaços virtual e real, além de estruturar e contribuir com a construção diegética deles. Frente a essa oposição, a intenção seria dosar esses dois espaços em intensidades diferentes ao longo do filme, por uma perspectiva nem sempre igual ao da protagonista.

Queríamos que o quarto onde Camila transmite seu vídeo fosse grande e silencioso. A reverberação proporcionada por suas características reafirmaria o isolamento da personagem, e conseqüentemente suscitaria uma maior sensação de insegurança. Pelo fato da *live* estar sendo transmitida no período da noite, pretendíamos que os sons externos ao quarto de Camila fossem menos recorrentes, mas estivessem presentes. Idealizamos o barulho da rua invadindo o quarto de maneira abafada e com um volume bem reduzido, ao longe. Demais ruídos externos surgiriam de modo mais pontual, em momentos de tensão, tanto para assustar como para criar ilusões sonoras, tornando ambígua a existência ou não de outra pessoa na casa, o que justificava em partes a desatenção da jogadora perante seu algoz.

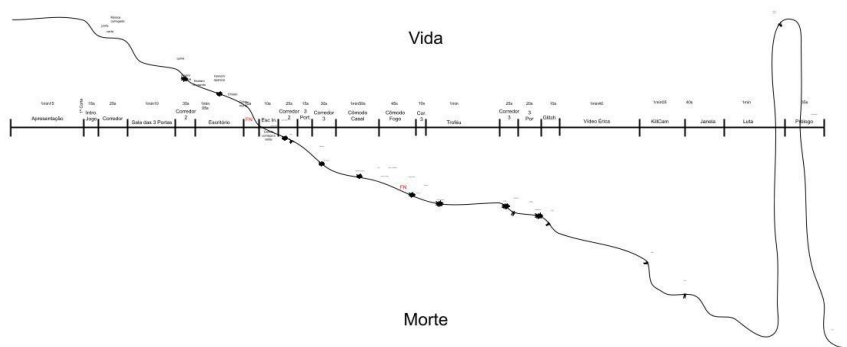
No que diz respeito ao espaço virtual, nosso planejamento do jogo possuía uma predominância de sons graves, enquanto as notificações do chat seriam compostas por um espectro sonoro mais agudo. Nos preocupamos com a diferença entre as frequências dos sons virtuais e dos barulhos vindos da casa, pois só assim ambos espaços seriam audíveis separadamente. Buscávamos a construção de uma ampla faixa dinâmica da trilha, que contrastasse momentos mais calmos com outros mais intensos do filme, possibilitando preparações por meio de sons crescentes e silêncios cada vez mais vazios.

Outra intenção era trabalhar com a antecipação do espectador a partir da variação do ritmo e do volume, tanto dos sons virtuais do chat de mensagens quanto da música do jogo. Isso provocaria ao longo do curta, expectativas que nem sempre seriam satisfeitas, enquanto que os efeitos sonoros do jogo, bem como os ruídos externos, trariam possibilidades para se trabalhar os sustos. Desse modo, as características sonoras do jogo pretendiam seguir, de uma maneira sutil, a progressão da narrativa, teoricamente externa a ele.

Em associação aos efeitos visuais de maquiagem e decupagem, os efeitos sonoros, por meio do foley, buscariam um hiper-realismo durante todo o curta, principalmente no conflito entre Camila e seu assassino, com sons coloridos e cheios, aproximando esses sons ao plano da fala.



Desenho de som estipulando a relação entre o real e o virtual ao longo do filme.



Desenho de som estipulando a relação entre vida e morte ao longo do filme.

6.4. Protótipo do jogo

Tínhamos uma dificuldade clara de produção, que era a reação da atriz a um jogo que ainda não existia. Assim, foi acordado com as demais equipes do filme, em especial com a direção, produção e direção de arte, que teríamos um protótipo de jogo para que a atriz interagisse com algo durante as filmagens. Tendo isso em mente, e acreditando que a sonorização desse protótipo iria contribuir consistentemente para a interpretação da cena e para o ritmo interno, começamos a elaborar um rascunho que traduzisse o nosso desenho de som.

A partir de uma edição de som improvisada, mas intensa, um protótipo do som do jogo foi finalizado antes do set de filmagem. Porém, por se tratar de um site com objetos clicáveis e suscetíveis aos comandos da atriz, juntar imagem e som não era uma tarefa simples como em um vídeo, dependíamos de programas com os quais não tínhamos fluência, e o protótipo acabou chegando mudo no set.

Isso me gerou certa frustração pelo estresse desnecessário de um prazo apertado, mas a possibilidade da atriz interagir e reagir a sons durante as gravações me parecia suficiente para o risco. Além do mais, esse rascunho foi muito importante para nos dar uma primeira

impressão — logo nos primeiros cortes da montagem — do nosso desenho de som. Ele evidenciou os momentos que funcionavam e as principais dificuldades que tínhamos de enfrentar e solucionar.

6.5. Produção

Com o roteiro fechado, começamos a pensar na captação de som direto. Tínhamos três locações: a casa do Ricardo Sant’Anna, onde a maior parte do filme seria captado; e duas locações adicionais, uma interna no próprio departamento de Cinema, Rádio e Televisão da USP, e a outra externa em um prédio do Instituto de Biociências.

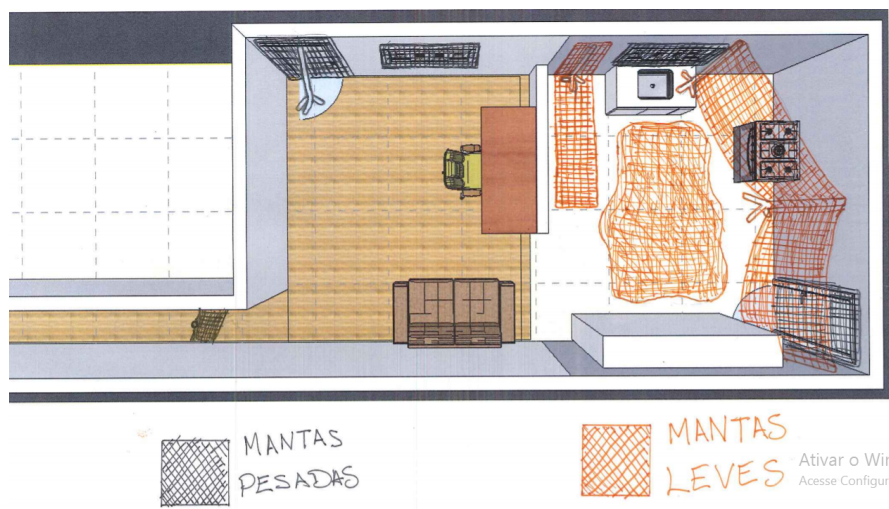
6.5.1. Captação principal

A captação principal era um monólogo em plano fechado e, apesar de ser estruturalmente mais simples, a locação apresentava algumas complicações que puderam ser observadas logo na primeira visita ao set. Havia uma fábrica próxima à locação, o que gerava um ruído constante que poderia comprometer todo o som direto do filme. Levei um gravador Zoom H2n simples para captar o áudio da locação e deixei ele lá com a intenção de monitorar o ruído durante o período noturno em que se dariam as gravações. Os resultados dos testes captaram o ruído dessa fábrica, o que me preocupou. Pensando no gênero terror, e na importância que o silêncio tinha adquirido em nosso desenho de som, isso foi considerado um dos principais problemas da captação.

Com esse material coletado e analisado, iniciei uma comunicação junto à produtora, especificamente sobre essa questão. Nas conversas, demonstrei preocupação com essa característica que a locação apresentava, mas também apresentei soluções com a possibilidade de se levantar mantas grossas para isolar o som externo, e leves para evitar o excesso de reverberação interna. O que me foi passado na época era que tentássemos ao máximo manter essa locação, pelas outras facilidades que ela trazia. Começamos a elaborar uma proposta de tratamento acústico, e após algumas idéias chegamos a 5 mantas leves e 6 mantas pesadas.

Fizemos duas visitas antes das filmagens para testar o isolamento acústico que havíamos idealizado. Na primeira dessas visitas, junto ao Luigi Rizzon, arriscamos todos os tipos de ideias para fazer o isolamento. O pré-light ocorria ao mesmo tempo, o que fez muito bem para a produção, pois um caminhão já saíria do CTR naquele dia, e as duas equipes puderam se entender melhor e alinhar como seria a dinâmica do set. A segunda visita fiz junto

à Bia Hong para deixar montado aquilo que já havia dado certo e encontrar soluções para o que ainda não havia.



Desenho do tratamento acústico do set



Exemplo de vedamento com manta pesada (janela da sala)

Subir aquela quantidade grande de mantas pesadas no primeiro dia de gravação seria impossível e atrasaria todo o cronograma. Com algumas dificuldades conseguimos fazer um isolamento bem completo, incluindo as duas portas (tanto da sala quanto a da cozinha), as duas janelas e o corredor, totalizando a instalação de cinco mantas pesadas. Isso diminuiu a mobilidade da equipe na locação, o que não afetou nenhum cronograma. Outros inconvenientes previstos, como alta temperatura dentro do set quente, maus odores e poeira, não chegaram a serem levantados durante as duas diárias em que as mantas estiveram montadas.

Outro problema da captação era a cozinha, que ficava de frente para a protagonista e era toda revestida de azulejos, material altamente reflexivo. A reverberação, causada por essa característica do material, nos preocupava por conta da edição: queríamos captar o melhor som direto possível para ter liberdade na pós-produção. Para essa questão, decidimos usar mantas leves nas quinas da cozinha, no piso e na parede oposta à atriz, totalizando a instalação de quatro mantas leves.



Locação principal sem tratamento acústico e com tratamento acústico (da esquerda para a direita)

Discutimos as necessidades de captação e as principais diferenças dos microfones disponíveis. Acabamos optando pelo microfone cardioide como microfone principal devido à reverberação que a cozinha apresentava. A cápsula cardioide apresenta uma atenuação de sons de incidência traseira, e apesar de possuir um eixo de captação maior que o supercardióide, captando mais reverberações das laterais, se apresentou como a melhor opção. Isso porque nosso eixo de captação nos deixava de costas para os azulejos e menos de lado. Como os planos seriam longos, um eixo de captação menor acabaria tornando o microfonista mais suscetível ao erro.

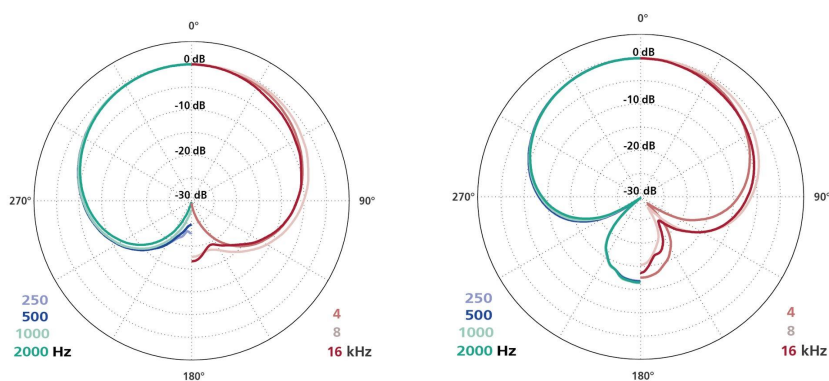


Diagrama polar de captação de um cardioide (esquerda) comparado ao de um supercardióide (direita)

Decidimos pela captação aérea e de lapela para facilitar a edição e cobrir qualquer erro de captação. Como característica de uma *live*, o filme indicava que a maior parte dele seria

um plano sequência, com cortes escondidos em momentos chaves da atuação mas com takes longos que, apesar da facilidade do posicionamento da microfonista Beatriz Juska, tornava o esforço físico muito maior.

No que diz respeito aos equipamentos de captação utilizados nessa locação, foram usados um gravador Sound Devices 702, um mixer Sound Devices 302, um microfone Schoeps CMC641 com cápsula condensadora cardióide MK 4, e um microfone de lapela Lectrosonics 400.

As duas últimas noturnas foram reservadas para a captação das câmeras que, dentro da narrativa do curta, estavam escondidas pela casa da protagonista. Esses cortes captavam ângulos mais abertos e que revelavam bastante da locação, o que impossibilitava manter as mantas de som montadas. Por conta de todos os problemas que a locação apresentava, optei por fazer uma captação guia para edição, que não iria valer.

Essas diárias fiz sozinho, o que foi desafiador. Optei por captar o som com a melhor qualidade possível, utilizei como estratégia a captura bem próxima da ação, além do microfone de lapela gravando sempre que possível. O esforço foi muito e resultou em qualidade do som razoável, sem muito ruído de fundo. Assim, esta captura acabou entrando na edição final. De certa forma, todo o cuidado surtiu frutos. Se o som realmente não tivesse sido aproveitado, nosso trabalho de pós-produção, que já era difícil, seria ainda maior.

Hoje, com um olhar mais distanciado e podendo avaliar o processo como um todo, me parece que superestimamos os problemas que tínhamos. De qualquer maneira, todo esse trabalho foi essencial, principalmente para a etapa de edição de som, como havíamos previsto. Também, o isolamento acústico nos permitiu manipular a ambiência da sala da Camila, que era algo que queríamos desde a idealização do processo de desenho de som. Por fim, a qualidade do áudio captado resultou num processamento do som direto muito mais previsível, sem aberrações indesejadas.

Entretanto, esse tratamento não solucionou todos os nossos problemas. Chegando na pós, nos deparamos com um ruído excessivo que a atriz reproduzia com a boca, além de problemas de dicção resultantes de takes muito longos e verborrágicos. Talvez o microfone aéreo tenha ficado muito próximo da atriz e tenha intensificado essas questões. Outro cuidado possível seria oferecer uma maçã para a atriz, ou água em intervalos menores.

6.5.2. Captação adicional

Após a captação da *live* da Camila, fomos gravar o restante do filme. Essa etapa ocorreu em novembro e tinha como proposta ser constituída por captações menores e com equipes reduzidas. Participei de duas locações das três captações, uma sendo interna, diurna, e dentro do CTR; e a outra noturna, externa, no Instituto de Biociências. Todas essas outras filmagens possuíam uma estética mais caseira de *found footage*, sem necessidade de muitas complicações técnicas.

A cena da perseguição seria outro plano sequência, então o objetivo maior era fazer um take sem erros e que não precisasse fazer cortes escondidos na montagem. A maior dificuldade era na corrida para pegar os passos limpos e a atuação do enforcamento no final da cena.

Na tentativa de acompanhar a atriz, meus passos acabaram se sobrepondo aos dela. Como era de fato uma perseguição e era uma cena com a estética já bem mais suja que o restante do filme até aqui, passou com tranquilidade, e durante o processo de edição nunca chegou a me incomodar essa questão dos passos.

O momento em que a Érica fala para a câmera sobre a perseguição que está sofrendo foi captada dentro da sala de produção, no próprio CTR. Como a intenção era ser um vídeo caseiro, sem grandes complicações técnicas, não tivemos tempo e organização suficiente para entender muito bem as características daquela locação. Com a equipe também reduzida, eu era o único no som e a proposta era que fosse uma captação rápida.

Todas essas escolhas foram impressas no áudio captado nesse dia, pois não havia a menor possibilidade de se fazer algum tratamento acústico naquela sala em um dia comum, com movimento. Foi interessante comparar essa captação totalmente improvisada, com as outras da captação principal.

O resultado me decepcionou bastante em um primeiro momento, e fiquei me questionando o que eu poderia fazer diferente. Acredito que falar dos problemas que nós como equipe de som enxergamos, nem sempre causa uma preocupação nas outras áreas, e é necessário uma resposta mais assertiva. Mas como era algo simples, eu só indiquei a questão da reverberação e da falta de isolamento. De todo modo, com o passar dos anos e da edição de som, a qualidade daquele áudio foi se integrando ao filme de maneira que não me incomoda

tanto mais. Isso porque era pra ser um vídeo caseiro, e a reverberação deu um tom mais sombrio, a meu ver.

6.6. Período da montagem

Durante o período de montagem, problemas para além do som também ficaram claros. Nós, como proponentes do projeto, tentamos chegar em soluções junto a Angie, responsável por essa etapa. O diálogo no roteiro era muito redundante, e sempre parecia descrever elementos que já estavam explícitos na imagem.

O começo do filme era muito longo e sem ação, enquanto o final dele era acelerado demais e confuso. Assim, algumas falas foram reduzidas, o corte foi diminuindo e até as velocidades dos planos foram alteradas.

Apesar de não concordar com todas as decisões tomadas para o corte final, eu fui de acordo com a grande maioria delas. Acredito que me faltou clareza em termos rítmicos para entender como essas acelerações de cenas iriam afetar drasticamente alguns momentos do nosso desenho de som.

O corte da montagem, até então, estava apenas com um som provisório, sem todos os elementos que nós e a direção estávamos planejando para o resultado final. Algumas partes que nos pareciam muito lentas naquele momento, ao longo do tempo de edição de som se mostraram aceleradas demais. O tempo que era excessivo ficou escasso, o que dificultou muito trabalhar com o suspense no curta.

O período de montagem foi relativamente rápido, e além da montagem, já tínhamos um protótipo tanto sonoro quanto imagético do jogo. O diálogo com a direção, e com a equipe como um todo, se aproveitou muito pelo fato das idéias estarem agora organizadas nesse protótipo, mesmo que de maneira improvisada. Porém ficou claro, a partir daquele rascunho de som, que teríamos que enfrentar um problema que já antevíamos e tentávamos superar desde nossas primeiras reuniões, e isso se estendeu ao longo de todo o processo de pós-produção. A falta de unidade sonora era nítida, e aquele compilado de sons de bibliotecas online de áudio parecia não dialogar tão bem entre si.

6.7. Edição de diálogos

Assim que a montagem chegou em seu corte final, iniciamos o processo de edição de diálogos. Nessa etapa do processo a pandemia já havia estourado no Brasil, e todas as

atividades presenciais estavam suspensas. Por isso, Luigi e eu adquirimos a versão *free* do Pro Tools para dar início ao processo de pós-produção de som.

A edição de diálogos durou muito mais do que o normal. Como os takes eram muito longos e a atriz apresentava certa dificuldade na dicção, tivemos alguns problemas de pronúncia, mas principalmente ruídos de boca. Esses ruídos nos causavam um incômodo imenso, e considerando a qualidade do áudio — resultado do caprichoso processo de captação — nós optamos por retirar esses ruídos manualmente, recortando-os do som direto ao invés de processá-lo com algum tipo de plugin como o RX da iZotope, que compromete em algum grau a qualidade e a resolução do áudio. Dar menos atenção a esses ruídos também era possível, ainda mais com a sobreposição dos efeitos sonoros e músicas após a edição dos diálogos. De todo o modo, o diálogo reproduzido sozinho manteve-se com uma boa qualidade, sem uma edição perceptível. E com certeza tiramos o melhor do material que dispúnhamos.

6.8. Efeitos sonoros

Sendo *KillCam* um curta de terror, o principal desafio técnico enfrentado pela equipe de som foi o de criar uma atmosfera sombria e imersiva, construída, em sua maior parte, em softwares de edição e não no som direto. Isso, como já foi repetido algumas vezes nesse relatório, se chocava com limitações técnicas, orçamentárias e em relação ao tempo de execução. Nada que nos impedisse de arriscar as possibilidades que nos despertaram algum tipo de interesse ao longo do processo.

Assim que finalizamos a edição de som direto do filme, partimos para os efeitos sonoros. A essa altura do campeonato nosso mês de teste do Pro Tools já havia expirado há muitos meses, e já estávamos com as Mbox que o departamento nos emprestou.

Após um excesso de trabalho muito maior do que imaginávamos para a edição de diálogos, sabíamos que o processo mais longo ainda estava por vir, e não tínhamos tempo a perder. Trabalhamos intensamente na edição de som desse filme, desde o corte final até a mixagem, mantendo um ritmo constante e seguindo a máxima “quando a caminhada é longa, passos curtos e constantes”. O comprometimento de toda a equipe de pós-produção de som foi algo surpreendente, mantendo, durante praticamente dois anos, reuniões semanais que só eram interrompidas nos recessos e alguns feriados maiores.

Começamos com esse primeiro rascunho para o corte de montagem, depois fomos lapidando cena a cena, iniciando pelo quarto em chamas e o tensionamento, para o momento do troféu. Uma vez que conseguimos ter cenas mais bem estruturadas e coerentes entre si, em termos de som, começamos a esboçar as músicas do jogo e retrabalhar os ambientes.

Os atendimentos com nossos professores da área de som, Eduardo Santos Mendes e João Godoy, foram extremamente esclarecedores e contribuíram de maneira decisiva para o resultado final do som. Além do constante diálogo com a diretora Mariana Suzuki, que sempre se mostrou bem aberta às nossas experimentações, e muito disponível para dar feedbacks e nos direcionar para um caminho coerente para o filme.

6.8.1. Glitches

Os glitches foram elementos centrais na paleta sonora do filme, e por sua vez sofreram metamorfoses durante todo o processo de edição de efeitos. Isso foi extremamente necessário para que saíssemos de clichês fáceis e chegássemos a algo que, no nosso entender, realmente dialogava com a estória.

Inicialmente, os glitches aplicados se sustentavam na técnica de reverter o áudio, eles já tinham algumas características interessantes e não foram exatamente a primeira solução que chegamos, mas ainda não haviam suprido nossas expectativas. Após algumas pesquisas e frustrações, comecei a procurar entender melhor as técnicas e conceitos por trás da *Glitch Art*.

6.8.1.1. *Databending*

Databending nada mais é do que pegar um tipo de formato de mídia e o distorcer a partir de outro tipo de formato de mídia. Como por exemplo, importar arquivos que não são áudio para softwares de edição de áudio.

Após muitos testes e muitos tutoriais no YouTube, descobri que arquivos .jpg e .png (imagem) possuem um resultado que não me era interessante para os efeitos sonoros do curta, já que soavam sempre como ruídos constantes. Enquanto que arquivos .ens (Reaktor) e .psd (Adobe Photoshop) resultavam em ruídos com variações, entrando no filme principalmente nos momentos em que os glitches não estavam vinculados com o som direto.

6.8.1.2. *Datamoshing*

No processo de *Datamoshing*, utiliza-se o a manipulação de dados comprimidos do arquivo de mídia a fim de corrompê-los, e assim alcançar efeitos visuais ou sonoros quando o

arquivo é decodificado. Nesse processo eu utilizei, na maioria das vezes, os arquivos de áudio captados pelo som direto, comprimidos (.mp3) e manipulados por meio de um programa chamado Hex Fiend, que é um leitor de um tipo de código que ao invés de lidar com somente dois números (0 e 1, código binário), lida com dezesseis (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E e F, hexadecimal).

0	49443302	00000000	11145454	3200000F	00417375	72612773	20526561	6C6D0054	50310000	0E005665	6E6F6D20	ID3	TT2	Asura's Realm TP1	Venom
44	50726973	6FE00054	414C0000	09005361	6D736172	61005452	48000006	00362F31	30005450	41000005	00312F31	Prison TAL	Samsara TRK	6/10 TPA	1/1
88	00545945	00000000	32303139	0054434F	00000500	28392900	434F4000	00100005	6E676954	756E5047	41500030	TYE	2019 TCO	(9) COM	engiTunPGAP 0
132	00005445	4E000012	00407573	69632031	322E3130	2E312E33	3700434F	4D000068	00656E67	6954756E	4E4F524D	TEN	Music 12_10_1.37	COM	h engiTunNORM
176	00203030	30303433	30362030	30303034	33454120	30303030	44323545	20303030	31313739	44203030	30324537	00004306	000043EA	0000025E	0001179D 0002E7
220	30462030	30303245	43433620	30303030	37464646	20303030	30374646	46203030	30303032	44422030	30303030	0F 0002ECC6	00007FFF	00007FFF	000002DB 00000
264	33354500	434F4000	00820065	6E676954	756E534D	50420020	30303030	30303030	20303030	30303030	30303231	30203030	35E COM	C engiTunSMPB	00000000 00000210 00
308	30303030	33432030	30303030	30303030	30414334	31423420	30303030	30303030	20303030	44423134	46203030	00093C	0000000000AC41B4	00000000	005D0814F 00
352	30303030	30302030	30303030	30303020	30303030	30303030	20303030	30303030	30203030	30303030	30302030	000000	00000000	00000000	00000000 00000000 00
396	30303030	30303000	434F4000	00630065	6E676954	756E6573	5F434444	425F3100	37353039	43433041	28313838	00000000	COM	c engiTunes_CDD8_1	7509CC0A+188
440	3331332B	31302831	35302831	37353038	2B333833	39382835	39353632	2B373839	33302838	35333130	28313034	313+10_150_17508+38398+59562+78930+85310+104	509+121397+144920+161641	COM	engiTunes_CD
484	3530392B	31323133	39372831	34343932	30283136	31363431	00434F4D	00001E00	656E6769	54756E65	735F4344	DB_TrackNumber	6		
528	44425F54	72616368	4E756D62	65720036	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
572	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
616	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
660	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
704	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
748	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
792	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
836	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
880	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
924	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
968	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				
1012	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000				

arquivo .mp3 no programa Hex Fiend

Esse processo resultou em sons únicos, que trouxeram a tão desejada originalidade que gostaríamos de ouvir em nossos glitches. Infelizmente, de várias tentativas a maioria se corrompeu completamente durante o processo. O que ficou foi apenas uma das sessões de experimentações. De alguma maneira, a maioria das alterações que eu fazia nos arquivos acabava corrompendo-os. Foi onde a gente conseguiu manipular o áudio original do som direto.

6.8.2. Camadas Eclair

Para o processamento dos gritos que fazem uma espécie de camada para o Eclair (personagem central do jogo), experimentamos com o Reverb de Convolução, que tem a capacidade de emular espaços, além de se poder criar suas próprias respostas ao impulso. Mas a experimentação que trouxe mais timbres inusitados e sombrios foi a de criar reverberações a partir das ondas sonoras recortadas de outros filmes de terror.

Neste processo criamos texturas diferentes, com distâncias diferentes, fazendo uso de espacialização de outros áudios. Era um momento interessante para fazer uso do 5.1 da mixagem, para criar a sensação de que o jogo estivesse invadindo a realidade da Camila, que era um objetivo que tínhamos desde o começo.

6.8.3. Problemas com associação dos personagens

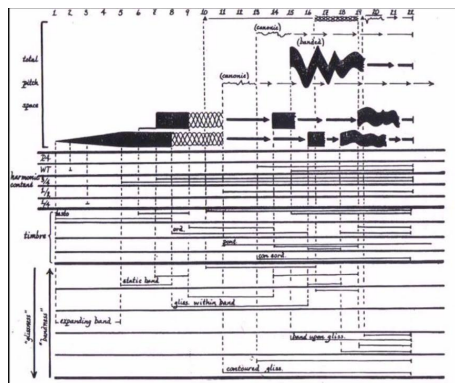
Tentamos contribuir com soluções para os momentos frágeis do filme, que vinham desde o roteiro. O mais sensível desses problemas era a associação entre as personagens do jogo com as personagens do vídeo das reportagens. Mesmo sabendo que era um ponto muito delicado, vindo da pré-produção do filme, e que o som não teria possibilidade de resolver sozinho, nossa equipe tentou chegar em alguma solução que sugerisse, ao espectador mais atento, aquele paralelo entre personagens. Até o final do processo não tínhamos muita coisa, mas a solução simples veio nos últimos dias de edição, com o som praticamente finalizado.

Partindo da premissa de que todas as personagens do jogo são uma releitura das vítimas daquele grupo de extermínio, denominado InRas, duplicamos os sons que acompanhavam as personagens do jogo e copiamos para os momentos em que suas inspirações reais aparecem no vídeo. Os sons da cobra Samira se repetem quando a moça trans aparece na reportagem; os gritos da mulher pegando fogo no jogo surgem quando a jovem é espancada no vídeo; e quando Erica dá a sua fala final, as camadas de som de Eclair surgem ao fundo. Tentamos também processar o som da voz de Erica e utilizá-lo como grunhido de Eclair.

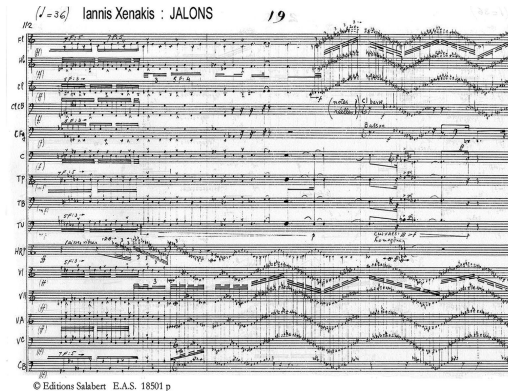
Essas soluções se mostraram insuficientes para solucionar esse problema que o filme carrega. Porém, dentro das possibilidades que tínhamos como equipe de som, acredito que foi uma solução criativa e que ajudou a diminuir um pouco da confusão ao final do filme.

6.9. Trilha musical

Krzysztof Penderecki, György Ligeti e Iannis Xenakis, exploraram a criação de massas sonoras em suas composições, fazendo extenso uso de clusters e maneiras de tocar até mais inusitadas que a dissonância. Em suas peças as massas sonoras que se criam exploram atmosferas e trabalham movimentos de tensão e relaxamento, sobrepondo uma imensa quantidade de vozes. Suas composições foram tão revolucionárias que foi preciso criar novas maneiras de escrevê-las.



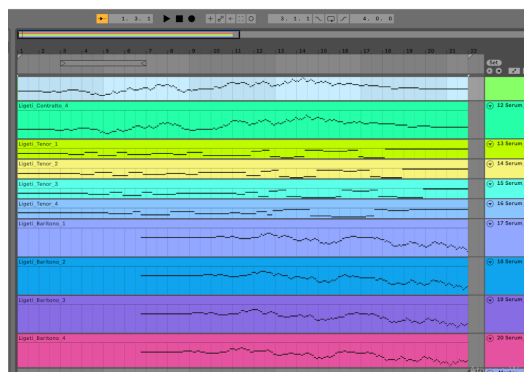
Notação musical de Penderecki



Notação musical de Iannis Xenakis

Na minha pesquisa me deparei com alguns métodos composicionais desses músicos que me instigaram a experimentá-los pela sua potência, na maioria das vezes aterrorizante. Ligeti por exemplo compunha para corais em cânone, que nada mais é do que um tipo de composição polifônica em que uma mesma sequência melódica é cantada em subdivisões rítmicas diferentes, gerando todo um batimento e caminhos inesperados.

Esse processo e essas referências musicais me levaram a elaborar timbres que aparecem ao longo do curta, muitas vezes como uma base da música. Nessas experimentações o simples acabou funcionando melhor, pois foi onde consegui ter mais controle. Um exemplo foi a primeira música que tínhamos para a cena final, onde de início compus um cânone de vinte vozes, uma quantidade tão grande de variantes que era praticamente impossível controlar o resultado final.



As 20 vozes em cânone (arquivos MIDI)

Apesar de ter sido um incrível processo musical, o resultado final não se encaixava tão bem com os acontecimentos em tela. Mesmo assim, todo esse esforço não foi considerado

como algo em vão, pois contribuiu diretamente para que chegássemos nas propostas finais de *Noise Music* e *No Input Mixer*.



Processo de *No Input Mixer* em DAW

6.9.1. Música do menu do jogo

O motivo percussivo simples é a grande referência para a sonoridade dos menus e textos do jogo, que com a revelação das câmeras escondidas se transforma no *dark motif* dos InRas, extrapolando os limites digitais do jogo. O motivo teve a intenção de ser simples e de fácil assimilação, repetitivo.

A percussão desse trecho da trilha musical foi uma experiência de processamento à parte, totalmente inspirada na música de Mica Levi *Lipstick to Void*, do filme *Sob a pele* (*Under the Skin*, Jonathan Glazer, UK, 2013). Eu pensei em como os InRas eram antagonistas da cultura popular brasileira. Com isso em mente, busquei timbres de instrumentos presentes na nossa cultura: alfaia, triângulo, pandeiro, surdo. Modificando drasticamente a velocidade desses instrumentos e sobrepondo os novos timbres cheguei em timbres que me agradaram muito.

6.10. Dublagem

Logo após as captações, percebemos a gritante falta do elemento sonoro "grito", elemento fundamental para a trilha sonora de terror. A cena final foi então dublada no estúdio de dublagem do CTR, mas por conta das restrições da pandemia ficamos sozinhos com a atriz no estúdio. Luigi operou com maestria a mesa de som e o Pro Tools, o que tornou todo o processo mais fluido. Sem isso seria impossível tirar o que tiramos da atriz.

Quando a Fran chegou, tentamos resgatar a energia do filme e corrigir algumas palavras que nos geravam incômodo. Logo nos deparamos com todas as dificuldades que o processo de dublagem carrega em si. Pegar um ator que está há mais de um ano sem contato com o material do filme e não lembra direito nem o nome da personagem que interpretou naquele projeto, deslocar toda a equipe, alugar um estúdio. Todas essas prerrogativas tornam a dublagem a última solução possível, muitas vezes a mais cara e com menos chances de dar certo, ainda mais quando a direção não pode acompanhar o processo.

Fizemos alguns takes e a atriz demonstrou resistência em se conectar com a energia de luta e fuga que a cena carregava. Foram algumas insistências até ela soltar seu primeiro grito, ainda muito tímido e envergonhado. Nesse momento tivemos que inventar um jeito de dirigir, totalmente de improviso.

Nossa linha foi acabar com a vergonha no estúdio nos expondo ao tentar gritar e imitar onde queríamos chegar. As primeiras vezes saíram tão desengonçadas como a dela, mas depois juntos fomos experimentando, sem a intenção de acertar de primeira, ou temer passar uma vergonha coletiva. Acho que isso influenciou bastante no resultado final da dublagem que ao meu ver trouxe um ganho enorme para a cena final.

6.11. Conclusão

Com a proposta de ser um curta de terror e todas as habilidades técnicas que isso exige, além de seu enredo incomum que mistura a realidade com o mundo virtual, *KillCam* foi um projeto ousado desde o início. Esses dois principais pontos resultaram numa dificuldade de realização que acredito que nenhum de nós, proponentes, prevíamos.

Por parte da equipe de som, faço uma crítica em relação à falta de foco para se ater ao que realmente era caro ao curta, deixando com que coisas pequenas tomassem proporções imensas e o que realmente era o essencial não fosse resolvido de prontidão. De todo o modo, o curta sempre foi encarado como um desafio cheio de possibilidades e um terreno fértil para experimentações e descobertas.

A falta de uma equipe maior para um processo tão lento e complexo nos engoliu, e exigiu paciência e coragem. Tudo isso sem o contato direto com o outro, sem a possibilidade de fazer junto e se apoiar, se motivar, trazer o foco que a solidão desmancha com tamanha facilidade.

Apesar de todas as dificuldades que enfrentamos ao longo desses anos de lentos processos, adquirimos uma base técnica em toda a execução do som de um filme,

principalmente na sua edição. Com o encerramento desse ciclo só consigo me sentir aliviado por ter dado o meu melhor, e confiante para mergulhar em novos projetos com muito mais habilidade.

7. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DE DESENHO E EDIÇÃO DE SOM, POR LUIGI RIZZON

7.1. Introdução

Durante minha trajetória no Curso Superior do Audiovisual, meu foco de interesse já começou com som e cada vez mais foi se intensificando em direção à criação de universos sonoros dentro dos filmes e games, como eles poderiam afetar o espectador/jogador e ajudar a contar uma história com maior profundidade e imersão. Assim, sempre gostei de projetos desafiadores e sabia que o período no curso seria muito fértil para experimentações, criação, ousadia, erros e aprendizados.

Foi por isso que fiquei extremamente feliz quando Thomás Ceschin me convidou para fazermos juntos o som do *KillCam*, na época ainda um projeto de TCC em desenvolvimento. Aceitei na hora! Na época eu ainda não era um proponente do projeto, não me formaria com ele, o que só veio a acontecer no começo de 2021.

Mesmo assim, na conversa que fez surgir essa parceria, desde o início foi proposto que fizéssemos juntos todo o trabalho, elaborando, decidindo e realizando conjuntamente o processo de criação do som do projeto. Naquele momento, tudo o que sabíamos em definitivo era que seria um curta de terror e que teria um jogo. Com tal alinhamento de todas as características do projeto, entre gênero do filme, linguagem de jogo, temática e espaço para decisões criativas, eu senti que seria um enorme espaço de aprendizado e experimentação junto de mais pessoas, tanto na minha área quanto com o restante da equipe. Soube que dedicaria todos os meus esforços e tempo disponíveis para aquela experiência, e que dividir a pesquisa e o trabalho, do desenho de som à edição. Seria um projeto muito frutífero para aprimorar nossas habilidades, nossa organização, além de utilizar o acúmulo de conhecimentos da graduação para experimentar e consolidar nosso aprendizado.

Um aspecto muito importante nessa parceria acredito que foi a troca de influências e perspectivas no projeto. Thomás conhecia muito sobre filmes de terror, já eu conhecia e me relacionava mais com games nesse gênero. De cara já sabíamos que haveria bastante trabalho a fazer na edição de som, pois seria um “filme de pós”, uma vez que realmente haveria um jogo central a ser construído narrativamente, além da protagonista precisar interagir com ele ainda na filmagem. O escopo visual simplificado do jogo precisaria ser compensado por

estímulos sonoros que fossem suficientes para contar a história e materializar o jogo, escolha que também facilita do ponto de vista de produção.

7.2. A busca de um caminho para a criação do desenho de som

Na Biblioteca da ECA, o livro *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* (SONNENSCHNEIDER, 2001) me chamou a atenção. Ele propunha uma metodologia para o desenho de som, orientando o processo de como ler e dissecar um roteiro para pensar o som de um filme. Thomás também gostou do início da proposta do livro e passamos horas lendo as versões do roteiro e fazendo anotações sobre sons, idéias e questões, tanto sobre o filme quanto sobre o jogo. Acabamos não dando sequência em profundidade na proposta do livro, mas ele serviu como um guia inicial e inspiração para a criação de conceitos e simbologias sonoras para o filme. As reflexões com que nos deparamos foram fundamentais para expandir as propostas narrativas em que apoiáramos a construção do som para este projeto.

Trabalhamos a partir do roteiro ainda em desenvolvimento, com as três últimas versões. Entre elas, a principal mudança era como o jogo funcionava, o que alterava fundamentalmente a forma como o som do jogo se estruturaria, seja por sua mecânica de jogo e consequentes gatilhos sonoros, seja pela ambientação e tom ligeiramente diferente entre as versões.

7.3. Trabalhando referências

A principal referência sonora para os ambientes do jogo foi *Amnesia: Dark Descent* (THQ, 2010), com ambientes obscuros bastante presentes e que têm por função aprofundar os medos do jogador com o que está no ambiente mas não pode ser visto. A história e mecânica do jogo estão relacionadas à variação do estado de sanidade, que diminui quando se passa muito tempo nas sombras, trazendo novas perturbações, primeiro sonoras e depois visuais. Os ambientes nele são construídos principalmente com sons de vento ouvidos do lado de fora, com diferentes sonoridades em cada sala que o jogador passa. Outros objetos sonoros pontuais também aparecem no ambiente, sem uma origem visual clara, os quais atormentam o jogador.

Para efeitos sonoros, provavelmente a maior inspiração tenha sido o jogo *Resident Evil 1 Remake* (Capcom, 2002), com efeitos relativamente simples para os objetos utilizados. Tivemos outras referências bastante importantes em como trabalhar no gênero terror em

diversos aspectos, notadamente o uso de ruídos agressivos e pontuais em *Dead Space* (Electronic Arts, 2008), bem como a atmosfera de terror, o rádio e falhas visuais em *P.T* (Konami, 2014).

Para a trilha musical, fizemos uma livre proposta de influências que poderiam ser utilizadas na composição, que a princípio seria feita por Thomás, sendo mais um desafio e experimentação à nossa realização. Ele trouxe os compositores Gyorgy Ligeti e Krzysztof Penderecki como referências, em especial quanto à construção de uníssonos partindo para a dissonância, progressivamente, o que acabou entrando mais na trilha do jogo.

Eu gosto muito da música concreta, da música eletroacústica e sua influência no cinema. Nessa linhagem, minha principal referência seria *Eraserhead* (David Lynch, EUA, 1977). Pelo conceito de um filme de terror sobre um jogo da *deep web*, pensei que caberia uma trilha mais textural, atonal, com *drones* graves, além de elementos mais médio agudos pungentes. Em *KillCam*, a violência é velada por grande parte da história. Sua intensidade se torna sem controle no final, originada e organizada por discursos de ódio que se escondem em camadas da internet. Internet esta que consiste em um ambiente de organização e execução de crimes fundados em uma moral ressentida, um ruído re-amplificado e regurgitado diversas vezes. Essas características me fizeram pensar no uso de *noise*, uma música/sonoridade criada com ruído de diversas origens e processamentos, cuja minha maior referência é o artista Merzbow, em especial no álbum *Pulse Demon* (Merzbow, 1996). Para mim, as músicas *Woodpecker n.1* (Merzbow, 1996) e *Tokyo Times Ten* (Merzbow, 1996) continham exatamente o tipo de sonoridade que transmitiria a violência da cena final, seus significados e origens, amarrando o filme todo na violência irracional e abstrata, que se torna absurdamente real, bem como a reação desesperada contra ela .

7.4. Mapas sonoros

Um dos conceitos apresentados em *Sonnenschein* era o de “Mapas Sonoros”, para estudar o desenvolvimento de certas oposições narrativas e conceituais dentro do filme ao longo do tempo. Trabalhamos opostos como ambiente real versus virtual, vida versus morte, jogo versus *live*. Pensamos a variação da tensão ao longo do roteiro, buscando ferramentas para estudar cada cena e como poderia ser a sua construção, que peso e intenções elas pediam. Fizemos isso como uma forma de estudar melhor o roteiro, pensar em suas dinâmicas e de que forma essas variações poderiam ser instrumentalizadas conscientemente pelo som.

Outra oposição que tentamos trabalhar foi a de associar sonoridades mais ruidosas e distorcidas aos InRas, o grupo de agressores. Na alegoria narrativa do jogo, estes estão associados aos personagens das vítimas. Já para os inimigos, optamos por sons mais orgânicos. Estas personagens correspondem às personagens femininas na realidade. Essa foi uma necessidade apontada pela direção que seria importante que o som ressaltasse, para que houvesse leitura e conexão das personagens reais com suas representações no virtual.

7.5. Pesquisa de técnicas para produção de sonoridades específicas

Um impulso importante para a busca por experimentação, estética e função narrativa no fazer do som e trilha musical desse filme veio de uma palestra em vídeo da GDC 2017 - Games Developer's Conference, o maior evento de desenvolvimento de jogos eletrônicos. A palestra era de Mick Gordon, compositor da trilha do jogo *DOOM* (Bethesda Softworks, 2016). Ele aborda como é preciso mudar o processo de criação para mudar seu resultado. E a partir de seu processo pouco ortodoxo de criação naquele projeto, ele exemplifica a busca por uma sonoridade única, a jornada para a concretização dessa sonoridade, e a relação de troca com a equipe de Sound Design, que criaria os efeitos sonoros e os implementaria no jogo.

Ficamos instigados pelo mesmo objetivo de experimentar e chegar em um resultado “único”, diferente do que costumávamos criar, e nisso estávamos em sintonia com a tendência geral do projeto, com um conceito e processo de realização bastante diferente do que costumamos fazer aqui durante a graduação — um filme de tela, de terror, que teria boa parte de sua ação dentro de um jogo.

7.5.1. *Noise*, busca pelas técnicas e equipamentos utilizados por *Merzbow*

A pesquisa sobre *noise* para este processo se baseou no conhecimento e escuta que eu tinha sobre apenas uma fração desse tipo de produção tão diversa: o artista *Merzbow*, em especial a sonoridade do álbum *Pulse Demon* (Merzbow, 1996), uma de suas obras mais populares e reconhecidas. As sonoridades abruptas, violentas e trucidantes, a experiência estarrecedora, talvez repulsante mas ainda assim fascinante em suas texturas, musicalidade, ritmo, profundidade e densidade me cativaram desde a primeira vez que eu ouvi o disco.

Esse tipo de experiência foi o que me cativou no gênero, que, para mim, tem um tanto de reflexivo e catártico, e esse conjunto de experiências sensoriais foi o que me acendeu uma luz como uma possível estética para fechar o filme, uma cena violenta que mostra um crime de ódio organizado na comunicação ruidosa do submundo da internet.

A criação musical neste estilo parecia mais realizável para mim, que apesar de certa prática e conhecimentos musicais, estou muito mais próximo e dentro da criação sonora a partir da edição do que a partir da composição. Este era um estilo no qual eu poderia contribuir na criação, enquanto não me sentia à vontade para efetivamente criar uma trilha musical mais convencional no projeto, como seria o jogo, que ficaria mais a cargo do Thomás.

Dentro deste escopo, busquei a partir de vídeos de performances ao vivo do artista seu método de tocar, tentando identificar seus instrumentos, fontes sonoras e práticas. Entrevistas me deram alguns insights também, bem como uma listagem de alguns equipamentos utilizados por ele. Conjuntamente com os equipamentos mencionados nessas fontes, vieram técnicas e processamentos comuns utilizados de alguma forma nesse processo alquímico de ruídos.

7.5.2. *No input mixer*

Nas pesquisas sobre *noise*, vi pela primeira vez o termo *No Input Mixer* como uma menção a um processo. Só compreendi o que era o ao ler uma postagem do blog *A Sound Effect*. É a criação sonora a partir da criação de feedbacks (retroalimentação de sinal) obtidos com a conexão de uma saída de uma mesa de som a uma entrada, e a consequente modificação do sinal a partir de diferentes configurações de roteamento desse sinal na mesa de som (diferentes *patches*) e processamentos tanto dentro desse roteamento quanto na saída do som, logo antes do estágio de gravação, dentro do fluxo de sinal (ANDERSEN, 2016).

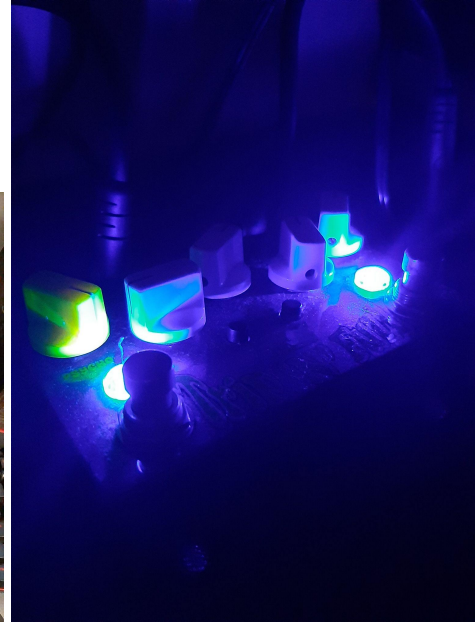
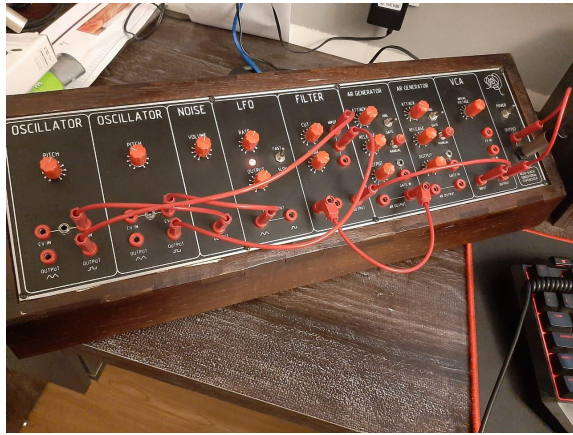
A sonoridade obtida por esse processo soava muito caótica, ruidosa, estranha e totalmente dentro das necessidades do projeto, a nosso ver. Ela poderia entrar tanto como parte da trilha musical quanto como material bruto para a criação de efeitos sonoros e ambientes, principalmente em sons de falha de transmissão e travamento da *live*, além de ruídos visuais disso decorrentes, os glitches. Dado que não tínhamos acesso a uma mesa de som física, apostamos em obter alguns bancos de som com essas gravações para o projeto, que se mostraram fundamentais depois. Tentar de fato criar do zero um conjunto de material bruto não parecia a melhor ideia. Seria um processo altamente baseado em tentativa e erro, que poderia consumir bastante tempo do processo, depender de muitos níveis de processamento e realimentação do sinal, além de ter algum potencial de danificar o sistema de reprodução por uma sobrecarga de sinal. Thomás encarou essa bronca fazendo o processo no computador, enquanto eu busquei sons já gravados.

7.5.3. Sintetizadores modulares, ruído e Síntese FM

Antes do projeto, eu já conhecia alguma coisa sobre síntese sonora subtrativa (criação sonora a partir de uma ou mais ondas puras e a modulação desse sinal a partir de filtros e envelopes). Mas sabendo então que em *noise* se utilizava síntese sonora para gerar ruídos que seriam processados, fui mais a fundo. Buscando informações em canais de youtube que abordavam síntese sonora como Andrew Houang e Arthur Joly (uma grande referência brasileira na construção de sintetizadores analógicos) descobri o que eram os sintetizadores modulares: são instrumentos em que o sinal pode ser roteado como o artista quiser, não respeitando necessariamente uma ordem clássica de funções sobre como gerar o som em um sintetizador.

Cada módulo faz variar a corrente elétrica de uma maneira. Existem entradas de CV (*control voltage*) nos módulos, que fazem com que um sinal saído de qualquer módulo seja interpretado como um valor que irá controlar alguma função, só dependendo das ligações que o usuário fizer. Isso permite manipular ondas de maneiras não comuns, como por exemplo utilizar a composição de frequências do ruído branco para controlar qual será a frequência emitida por um oscilador, ao invés de usar um valor definido linearmente em um botão apenas. Permite o uso experimental das funções dentro de um sintetizador, subvertendo seu funcionamento padrão e, no caso de interesse a este projeto, buscar um caminho de manipulação de ondas — não estou falando de distorção e efeitos, mas ainda a nível de como definir o formato da onda sonora — bastante ruidoso e caótico.

Neste projeto, utilizei um Reco-Synth Educational Synthesizer, sintetizador modular simples, com 2 osciladores, um gerador de ruído branco, um oscilador de baixas frequências (*Low Frequency Oscillator*), dois envelopes e um amplificador. Ele acompanhou dois cursos sobre síntese modular que também ajudaram muito no processo.



À esquerda, o Reco Synth Educacional Synthesizer, e à direita o pedal Trip 'n' Fuzz durante sessão de gravação.

Outro aprendizado foi sobre o que é Síntese FM, que seria utilizar o sinal de um oscilador para controlar um segundo, gerando um efeito de modulação em cascata da onda sonora. O resultado, tentando descrever sua textura geral, é um som mais metalizado resultante da interação entre as duas ondas, uma onda mais complexa e potencialmente mais ruidosa também. Ouvindo e comparando esse tipo de síntese com as minhas músicas de referência do Merzbow, reconheci que era uma sonoridade utilizada agressivamente no estilo, o que me guiou a experimentar bastante as possibilidades dela dentro do sintetizador modular, ainda mais pela multiplicidade de opções para controlar o sinal de oscilador que modularia um outro. Grande parte dos sons que criei para a trilha foram utilizando síntese FM no sistema modular. Um outro equipamento usado importante foi o pedal de *fuzz* Trip 'n' Fuzz, que em uma configuração específica torna o botão do instrumento elétrico plugado, baixo ou guitarra, um controle de oscilações, adicionando uma pitada de caos à construção sonora.

7.5.4. Distorções, *BitCrush* e outras modulações

Outras ferramentas interessantes para obter ruídos mais complexos e texturizados seria através da distorção de um sinal, alterando sua forma de onda e adicionando novos harmônicos. O *BitCrush* é um tipo de processamento que trabalha com a redução de características como a taxa de amostragem de um som (*sample rate*), taxa de resolução (*bit depth*), adição de ruído ao som, e muitas vezes com algum controle de distorção e saturação em seus parâmetros. O som então passa a ter uma faixa de frequências menor, com uma

menor diferença entre seu ponto de maior intensidade e de menor intensidade. Abaixo de aproximadamente 11 bits tem uma perda bastante significativa de qualidade, além de sofrer o chamado *aliasing*, que é o surgimento de uma frequência digitalizada, resultante do espelhamento para uma região mais grave do espectro do que era antes conteúdo de alta frequência e agora não é mais reproduzido por conta da limitação da taxa de resolução (IAZZETTA, 2021). Utilizamos o *BitCrush* para criar uma sonoridade mais texturizada e ruidosa que entraria junto com as câmeras alternativas escondidas na casa, bem como em alguns efeitos sonoros durante o jogo.

Outros processamentos com que também experimentamos foram o Vocoder e o Reverb Reverso, bastante utilizados por Thomás na criação dos efeitos sonoros de Eclair, o inimigo principal dentro do jogo. Com eles criamos sons mais bestiais, estranhos e reverberados, que fossem concretos, mas rondassem a perspectiva do jogador/espectador.

7.5.5. Campos Eletromagnéticos

Ao buscar por sons relativos à retroalimentação de sinal (*feedback*), *no input mixing* e sons que pudessem servir como texturas de ruído para uma trilha musical *noise* e de glitches, descobrimos sonoridades muito interessantes em gravações de campos eletromagnéticos emitidos por diferentes aparelhos eletrônicos. Elas possuem características sonoras bastante diversas, que oscilam entre mais mecânicas, elétricas ou digitais, a depender do aparelho que as emitiu e o que ele estava fazendo durante a gravação. Estes foram sons que se provaram extremamente úteis para a criação de efeitos sonoros dentro do jogo, mais “digitais” e “sujos”, além de funcionarem bastante para a sonorização dos glitches.

7.6. Diálogo com a direção durante o processo de desenho de som

Durante esse processo de desenho de som e pré-produção, tivemos oportunidades de discutir o roteiro com a diretora Mariana Suzuki e participar de algumas reuniões gerais para apresentar junto a ela e ao restante da equipe as considerações do som para o filme. Demos ideias de reforço narrativo como a *user interface* visual e sonora para o jogo, a fim de reforçar o código de leitura dele, além de ajudarmos a propor soluções estéticas e narrativas para o filme, como a linguagem de “caixa de texto” para mensagens, muito comuns em jogos eletrônicos. Para além disso, houve o processo de pensar conjuntamente com o restante da equipe como realizar um protótipo interativo para que a atriz principal pudesse efetivamente “jogar” durante a filmagem, o que garantiria um tempo interno coerente para o material

receber posteriormente o jogo finalizado, além de ajudar o processo da atuação e direção. Para isso, foi realizada uma sonorização básica do protótipo contendo os efeitos sonoros mais importantes narrativamente e uma base musical provisória já indicando o clima do jogo, mas que infelizmente não funcionou na criação do protótipo por conta de como ele foi feito.

Outras trocas importantes com a diretora foram duas reuniões especificamente sobre o desenho de som do filme, em que apresentamos algumas referências, pesquisas e conversamos sobre a narrativa, as linhas conceituais que percorriam o filme e como variavam. Também conversamos sobre o que estava em jogo dentro da história, o que embasava narrativamente cada pólo de personagens do filme, e quais características sonoras queríamos atrelar a cada um desses elementos. Houve uma troca importante sobre as prioridades narrativas, o que ela achava que o som poderia ressaltar ainda mais. Esse intercâmbio aconteceu até o fim da edição de som.

7.7. Diálogo com a direção de arte

Aqui eu sinto que tivemos menos trocas. No processo de pré-produção não chegamos a fazer reuniões específicas para esse diálogo e vejo isso como um ponto negativo de nossa parte no processo de desenho de som.

O material que tivemos contato para compreender como seria o estilo da arte foram referências iniciais. O mesmo protótipo das filmagens entrou na montagem e ficou até aproximadamente abril de 2021. Só mais tarde tivemos acesso a referências diretas de como ficariam os cenários finais dentro do jogo. Portanto, boa parte da edição de som aconteceu com uma direção mais suja, dark e disruptiva na imagem, características do protótipo, porém tendo em mente referências aproximadas do que viria a ser o jogo. As referências mais concretas só chegaram mais ou menos em agosto de 2020, ao iniciar a edição de efeitos.

Por esse método de trabalho, acredito que o som tenha tentado caminhar pela construção de ambientes que foram mais baseados numa ideia do cenário do que na imagem em si, já que por uma boa parte do processo não estava muito definido como ficaria o resultado do visual. Nos guiamos muito pelas conversas e aprovação da direção, que pedia um som mais sujo.

Entendo que houve muitas dificuldades no processo da criação visual do jogo, mas talvez uma comunicação melhor, tanto do departamento de arte quanto nossa, pudesse ter afinado como seriam as relações estéticas entre imagem e som. Ainda assim, sinto que a

direção de arte do jogo sofreu mudanças relevantes ao longo do processo que não foram tão bem colocadas. Estas somente foram absorvidas através da nossa avaliação das referências e visuais finais. Ao mesmo tempo, faço uma autocrítica: fizemos esse contato? O quanto será que a direção de arte entendeu da nossa proposta? Tivemos que ser ágeis para adaptar em tempo recorde a sonoridade do jogo, que aconteceu apenas dentro do que era possível em razão de tempo e prioridade, tentando adaptar aspectos que não funcionavam mais ou simplesmente cortando-os.

7.8. Participação na pré-produção de som direto

De início eu não era proponente do projeto e não pretendia participar das filmagens enquanto equipe de som direto. Estava ocupado com outros trabalhos e neste projeto estava mais focado em trabalhar a pré e a pós-produção de som.

Ainda assim, como um dos responsáveis pelo desenho de som do filme, ajudei Thomás, que foi o técnico de som direto, a antever dificuldades da captação em relação ao protótipo jogável e aos objetos de arte com os quais a atriz teria interação (como o teclado e mouse). Conversando, também sugeri o uso do microfone Schoeps CMC641 com cápsula cardióide, por se tratar de uma locação ampla, com piso frio, contra a qual a característica bastante “seca” (menos suscetível à reverberação) deste microfone e cápsulas seriam muito boas, além de necessitar de menos correções de eixo para uma ótima captação, facilitando o trabalho do som direto e também deixando a atriz mais livre para atuar e movimentar-se. Também gostaríamos de um som direto que tivesse sonoridade mais próxima, para simular a perspectiva de uma captação boa para a *livestream*, feita por um microfone condensador para dentro do quadro, próximo à Camila. Por estar trabalhando no dia, não pude comparecer ao atendimento de som direto, mas fui informado dos tópicos daquela reunião.

Mas talvez minha maior contribuição para a etapa de captação tenha sido a de duas visitas à locação principal com Thomás para pensarmos juntos soluções de isolamento e tratamento acústico no set. Identificamos por onde seria a porta de entrada e saída e isolamos uma porta logo atrás de onde ficaria a atriz protagonista, com manta de som entre a porta e o batente, isolando assim uma importante fonte de vazamento sonoro para dentro do set. Bloqueamos com uma manta de som pesada um corredor, inibindo o som vindo de uma parte do restante da locação que não seria utilizada. Também fechamos todas as portas e janelas do trecho que ficou isolado. As janelas do set foram fechadas e isoladas acusticamente por fora, pendurando mantas de som em sarrafos na parte externa e pressionando-as contra as janelas.

Além da parte de isolamento, houve um importante trabalho de tratamento acústico com mantas leves dentro da locação. No chão, foram colocadas mantas de som pesadas, para ajudar na absorção das reflexões que ocorreriam, ainda mais com piso frio. As paredes fora do quadro principal da locação receberam mantas leves, em especial quebrando os ângulos de noventa graus nos cantos da sala, para favorecer a absorção e espalhamento das reflexões, além de atenuar a intensidade de ressonâncias causadas por ondas estacionárias.

Não participei do planejamento nem da captação nas locações secundárias (que não fossem na casa de Camila), que aconteceram com equipe reduzida.

7.9. Acompanhamento durante a montagem

A montagem do curta já utilizou os efeitos sonoros que foram criados para a fase de protótipo do jogo, assim como inseriram alguns elementos de suma importância para o som do filme, em especial os efeitos sonoros de notificação de interações durante a *live* e a trilha inicial.

Participamos de reuniões gerais de equipe para dar feedbacks sobre a montagem e Thomás colocou os efeitos sonoros que foram usados no protótipo, bem como uma trilha musical temporária para o jogo que já tinha características que ele incorporaria mais tarde na trilha musical do jogo definitiva.

7.10. Preparação para a pós-produção de som

Criamos uma listagem de sons que seriam feitos para o filme. Era uma tabela vinda do workflow de criação de som para games, com a lista de eventos sonoros, o status de sua produção e aprovação. Dividindo o que cada um editaria segundo suas preferências, não houve uma grande segmentação do trabalho por áreas dentro da edição de som. Não conhecíamos nenhum método assim utilizado em pós-produção de som em filmes, mas pela quantidade de sons planejados achamos melhor tentar manter um controle.

Teve início também a pesquisa de material em bancos para encontrarmos uma paleta sonora para o filme. Continuamos com a realização de testes com plugins e a criação de efeitos sonoros mais diferentes dos que haviam sido feitos previamente, para discussão e aprovação de conceito já aplicado ao filme.

Nesse período continuamos uma busca por definir melhor o que ficou apenas indicado durante a pré-produção, como por exemplo tentar definir melhor como seria a sonoridade de Ecair e como ela seria construída, o que só realmente fomos encontrar no começo de 2021.

7.11. Trilha musical

A parte que eu compus foi o *noise* da cena final, que se inicia com um crescendo a partir do plano em que Camila pega a câmera. Foi um desafio à parte para mim, tanto em composição quanto no conceito.

O processo de composição aconteceu após a realização de sessões de gravação e experimentação entre 2020 e 2021, durante todo o período de pós. Eu sempre gravava e tentava separar um material mais condensado para apresentar ao restante da equipe de desenho de som e colher feedbacks. Depois que achei que tinha material suficiente, separei momentos para começar a montar a música a partir da ideia estrutural de acompanhar a ação em tela, como se quisesse fazer as músicas de referência, mas adaptadas a uma dinâmica de cena. Estava inseguro quanto ao resultado e só soube que realmente entraria no filme quando a diretora aprovou o resultado da segunda versão, em maio de 2021 aproximadamente.

Senti que realmente trabalhar juntos na construção de uma música na trilha era mais complexo e subjetivo que na edição como um todo, mas fiquei muito feliz com o exercício fora da zona de conforto, tentando despir de qualquer apego e focar na melhor construção dramaturgica para o filme, sempre buscando a opinião e aval da direção e da equipe de som.

7.12. Edição de som direto

De início, a edição de som direto estava simples. Poucas mudanças de enquadramento, grandes planos sequências com pouca movimentação da atriz, um canal de boom e um de lapela. Optamos por dividir o trabalho ao meio, com Thomás editando do início até quando Camila volta para o quadro com o troféu na mão, e eu editando dali até o fim do filme.

As maiores dificuldades estavam relacionadas à substituição de palavras erradas ou mal articuladas pela atriz principal, bem como ruídos de boca bastante frequentes. Algumas substituições por trechos de outras tomadas foram possíveis, mas muitos não batiam com a imagem ou tinham energia e interpretações completamente diferentes. Muitas delas acabaram não entrando na gravação de ADR por serem menos prioritárias do que o trecho que foi gravado apenas com som direto guia.

Toda a sequência após os vídeos da Érica — quando Camila percebe as câmeras escondidas em sua casa e é atacada — foi rodada apenas com som guia. A ideia seria refazer a cena com foley, efeitos e solidificar com a trilha musical. No entanto, muita coisa do som direto pôde ser aproveitada, muita coisa sincrônica inclusive. Os takes alternativos providenciaram um excelente material para a edição de efeitos dentro do som direto, principalmente ruídos da movimentação até o momento do estrangulamento de Camila.

Esse mesmo fenômeno aconteceu com o trecho de vídeo em que Érica é perseguida e atacada. Houve o grande aproveitamento de som direto de trechos anteriores e *wildtracks* de passos, bem como a edição das suas reações durante a cena, que acrescentaram muito na energia da interpretação, em especial no trecho em que Érica está fora de quadro e acelera sua fuga. Foram adicionadas também camadas de ambiente provenientes do som direto na locação, que permitiram um melhor controle da variação do fundo durante essa fuga, servindo para ambientar melhor a cena.

Mas a maior dificuldade encontrada em todo o processo de edição de som direto foi a sincronia. Num primeiro momento, quando toda a equipe descobriu que o frame rate com o qual estávamos editando o som não estava certo desde o export da montagem. O fato de termos passado praticamente um ano sem ter uma base de timecode dentro do Pro Tools, devido a uma limitação de software e equipamento que nos foi disponibilizado para a edição em nossos computadores, contribuiu também para que houvesse uma imprecisão na nossa edição, pois não conseguíamos fazer ajustes por frames, tendo que ser feita uma aproximação de 1 frame para 30 milissegundos. Isso fez com que tivéssemos um segundo momento de ajuste de sincronia do filme. E por último, já com a *timecode ruler* funcionando, e depois de discordar com Thomás sobre se o material estava em sincronia ou não, descobrimos que meu sistema tinha um atraso do vídeo em relação ao áudio de aproximadamente 2 frames (averiguados com o Catchin Sync). Eu não sabia disso pois costumava editar sempre nas ilhas da ECA, mas foi uma boa oportunidade de aprender sobre isso, corrigir o atraso e depois mais uma vez conferir o sync do som direto.

7.13. Edição de ambientes

Dentro da nossa divisão de trabalho a partir do maior interesse ou afinidade para cada aspecto do som, eu fiquei responsável pela edição dos ambientes do jogo, enquanto Thomás fez os ambientes reais, da locação.

Aqui nosso objetivo principal era separar o jogo da realidade, principalmente para localizar o espectador quanto a esses espaços. Queríamos evitar ambientes estáticos ao extremo, e como o jogo funcionava em uma navegação através de “planos” diferentes do cenário, construímos de forma que a cada mudança de plano houvesse uma mudança de sonoridade ou adição de novo elemento no ambiente. Dentro do jogo o objetivo era de colorir sensorialmente e introduzir o jogador em clima progressivamente mais estranho, não realista e tenso. Talvez pelas questões já apresentadas quanto aos cenários do protótipo e posteriormente os finalizados, miramos na construção de um ambiente que combinasse com o tom proposto pela direção e pela arte, mas que não fosse um ambiente realista e literal daqueles cenários.

Um exemplo de tentativa para dinamizar a cena foi o uso de efeitos sonoros pontuais de ambiente durante a primeira sequência do galpão, com caixas e estantes metálicas. Ali, por ser o cenário mais lento, com mais tempo sem ação, senti a necessidade de usar objetos sonoros que pontuassem o ambiente e que dessem maior dimensão do espaço amplo, cheio de coisas mas só com a presença do jogador. Utilizei rangidos metálicos bastante reverberados para passar a idéia de rangidos da estrutura e criar sons que acelerassem a leitura da cena para o espectador.

7.14. Edição de efeitos sonoros

Parte importante do meu trabalho dentro dos efeitos sonoros do projeto foi trabalhar e retrabalhar os sons de *user interface* do jogo. Era importante para que a linguagem e funcionamento do jogo fossem compreendidos pelo espectador, além de fazer parte da linguagem de jogos *point-and-click* baseados em interação com ícones e objetos através do mouse.

Eram sons bastante frequentes durante todo o jogo, em especial o som ao passar o mouse por um objeto clicável e o som de click/interação. A sonoridade geral deles foi construída para ser mais suja e com aspecto de glitch, fazendo menção ao jogo mais escuro, da *deep web* e de terror; não poderiam ser sons redondos e bonitos.

Houve muitos outros sons complexos, como os de Eclair, que Thomás fez algumas versões diferentes até a aprovação final, e os ruídos e sonoridade do rádio. Nosso método de trabalho foi primeiramente ter preenchido o filme todo, com todos os elementos, e ir retrabalhando-os para afinar o que não funcionava. Isso nos permitiu ter o som todo estruturado mesmo enquanto não havia imagem final, e readaptar com rapidez uma vez que

ela estivesse finalizada. Este processo teve o custo de muito retrabalho, mas ao mesmo tempo trouxe o refinamento.

7.15. Foley gravado em casa

Izzy entrou para o projeto fazendo parte do desenho de som e para fazer o foley, principalmente sabendo que haveria toda a movimentação da cena de luta para refazer. Com a pandemia, nós não tínhamos mais a possibilidade de gravar no estúdio do departamento, que garantiria condições de gravação ótimas.

A partir disso, eu sugeri que tentássemos ao máximo cobrir com efeitos sonoros o que seria necessário fazer no foley. O objetivo era economizar tempo de trabalho e de refação, uma vez que as condições de captação já não seriam as melhores para um tipo de gravação tão sensível como o foley.

Daí, Izzy buscou soluções a partir desses sons e também gravou algumas coisas importantes, como passos para cobrir planos mais abertos e em off, nos quais Camila se movimentava pelo quarto; bem como passos e som de chacoalhar de fecho do zíper da mochila de Erica, durante a cena de fuga do agressor. Esses foram os mais importantes que entraram.

A grande dificuldade nesse processo realmente foram as condições de captação do foley. Apesar do sucesso parcial ao gravar de madrugada e diminuir a reverberação do quarto com colchões e outros objetos, a maior parte das gravações tinha uma relação muito baixa de sinal-ruído, vazamento de fone de ouvido e vazamento da ventoinha do notebook utilizado na captação, o que prejudicou o resultado final. Optamos por deixar como uma opção junto aos sons editados de banco para decidir na sala de mixagem o que soaria melhor. Mesmo assim, esses passos gravados, caminhando com muito esforço, fizeram diferença e ancoraram as personagens naquela realidade ao ouvirmos os sons produzidos por suas ações.

7.16. ADR

Dadas as condições do momento, em janeiro de 2021 conseguimos utilizar o estúdio do departamento para uma sessão de ADR. A prioridade seria a captação de reações para toda a cena da agressão final, pois elas seriam essenciais para conseguir veracidade e não foram bem captadas durante a filmagem, que por necessidades de direção e fotografia contou com a captação apenas a nível de som guia.

Foi um pouco complicada a direção da atriz por nós, pois a diretora não pôde estar presente. Thomás e eu fizemos nosso melhor para dirigi-la. Na época eu estava trabalhando como técnico de gravação em aulas de dublagem, então também tentei utilizar tudo o que eu ouvi dos diretores de dublagem nesse período para ajudar a atriz a se aproximar da energia da imagem, ao mesmo tempo que atenta às necessidades técnicas.

Na sessão só tivemos duas horas para gravar, então optamos por conseguir um bom material bruto para editar a cena consistentemente e no nível dramático necessário, ao invés de correr para cobrir alguns momentos em que o diálogo não estava ideal. Acredito que houve um custo nessa escolha, mas o resultado obtido compensou, com um grande salto na dinâmica da cena.

7.17. Juntando tudo!

Outra dinâmica complexa neste filme foi a organização geral, desde a consolidação de todas as idéias e conceitos criados durante o desenho de som, passando pelo controle sobre toda a produção de efeitos sonoros, até o processo de juntar periodicamente o resultado do trabalho remoto das três pessoas na equipe, duas trabalhando no Pro Tools e uma no Reaper.

O jeito foi a manutenção de uma sessão “master” e outras paralelas em que cada um trabalhava, então essas sessões eram enviadas para mim ou para Thomás e incorporadas. A partir daí, cada um recebia uma nova master para si, na qual seriam feitos novos trabalhos. Essa junção de materiais ocorreu aproximadamente mês a mês durante a edição, o que ocupou bastante espaço em disco (mais de 400GB no total). Foi uma dificuldade em relação à edição remota, mas que foi o melhor jeito encontrado por nós para executar todo o processo com segurança e sempre com backups duplos.

7.18. Processo de mixagem para a banca de TCC

A mixagem apresentada para a banca é uma mixagem 2.0 provisória, pois o Sandro Dalla Costa, mixador do departamento, considerou necessária a nossa presença para a finalização da mixagem segundo nossa concepção sonora, uma vez que este é um filme difícil, por ter muitos pequenos detalhes.

Para orientá-lo na mix, enviamos um documento guia contendo duas páginas de indicações gerais e aproximadamente nove páginas contendo aspectos que considerávamos importantes de detalhar cena a cena. Ele foi feito principalmente porque a perspectiva era de

que a mixagem feita antes da banca já seria final, portanto queríamos trazer o máximo de indicações pertinentes e contribuições para o processo.

7.19. Conclusão

A adaptação da idéia inicial de trabalharmos em três computadores diferentes no departamento para o trabalho remoto com equipamentos emprestados pelo curso não foi simples, mas se provou muito boa e produtiva, especialmente com reuniões semanais de troca e acompanhamento dos trabalhos. O prazo estendido para a realização da edição também beneficiou bastante o trabalho, pois foi possível experimentar, aprender mais sobre os processos, fazer e refazer o som de alguns trechos.

Sem dúvida o fato de já estarmos juntos trabalhando no desenho de som por um ano antes de começar a editar nos trouxe uma compreensão comum muito importante sobre o projeto, ainda mais no nosso caso em que não havia um supervisor ou diretor de som, mas três.

Foi um processo mais complexo que o usual, pois trabalhamos por muito tempo apenas com referências visuais. A adaptação à imagem final ocorreu em um curto espaço de tempo, de junho até agosto, com o recebimento por partes da imagem durante esse período. Portanto, foi realmente mais um trabalho de adequar dentro do possível o que já havia sido criado, à nova imagem. Nesse sentido, foi um workflow muito mais próximo ao que se trabalha em games do que o usual em cinema, até onde eu sei. Para que fosse possível, trabalhamos muito intensamente durante os dois meses finais, tendo recebido adições de elementos da imagem até uma semana antes da mixagem. O planejamento consistente em cronograma do trabalho da edição de som e a definição estratégica de datas de entrega para a arte na reta final foram cruciais para que o filme ficasse pronto a tempo, mesmo que com certo aperto.

Tivemos que ser ágeis para adaptar em tempo recorde a sonoridade do jogo, que aconteceu apenas dentro do que era possível em razão de tempo e prioridade, tentando adaptar aspectos que não funcionavam mais ou simplesmente cortando-os.

Esse resultado foi apenas possível com o intenso trabalho em equipe, colaborativo e com tempo suficiente para experimentações. Entendo que isso foi muito importante tanto para consolidar o aprendizado do método mais comum de trabalho, quanto para pensar e executar uma proposta mais ousada de construção filmica e sonora, além de exercitarmos um trabalho

coletivo com muita crítica construtiva. Os atendimentos que tivemos com os professores João Godoy e Eduardo Santos Mendes também foram ótimos em orientar o que funcionava e o que não funcionava, além de nos tirar uma série de dúvidas.

Com certeza todo este processo foi uma experiência bastante edificante e satisfatória, aquela que eu desejava para fechar a minha graduação. Que venham mais desafios com essa equipe!

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos *KillCam* como um *case* único dentre as experiências de projetos práticos no Curso Superior do Audiovisual. Nem mesmo nós poderíamos imaginar que um só projeto mobilizaria tantas pessoas, de forma tão colaborativa. Acreditamos que este foi um bom exemplo de como os TCCs práticos podem se beneficiar da recente regra do curso que estabelece o mínimo de 4 proponentes para realização de filmes ao final da graduação. Foi crucial para o bom andamento do curta, e principalmente para sua conclusão, que todos os cabeças de equipe tivessem uma obrigação formal e um interesse real para com o filme.

Nesta trajetória de aproximadamente dois anos, criamos novas amizades, fortalecemos laços de trabalho, aprendemos várias lições e, o mais importante, realizamos um sonho juntos. Esta vivência definitivamente nos ensinou que grandes empreitadas só são possíveis quando realizadas a várias mãos.

9. AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que contribuíram de alguma forma para que este projeto ganhasse vida.

A nossa talentosa e empolgada equipe, que colocou muita dedicação no filme e criou um ambiente agradável e acolhedor de se trabalhar.

A nosso professor orientador, João Godoy, que além de nos ter ensinado e inspirado tanto com suas aulas, também nos guiou neste intenso e trabalhoso processo de realização.

A Ricardo, Margarete, José Ricardo e Flávia Sant'Anna, família que abriu as portas de sua própria casa e gentilmente nos cedeu a locação, nos recepcionando com toda hospitalidade.

A Evandro Souza, nosso padrinho da turma que contribuiu com equipamentos e infraestrutura essenciais para a realização do curta.

A todos que gentilmente nos cederam objetos e equipamentos, ou ainda parte de seu tempo para ouvir, opinar e nos dar conselhos sobre a execução do filme.

A nossas famílias e amigos, que acompanharam e apoiaram nossa trajetória na graduação, vibrando conosco nos momentos de alegria, oferecendo colo nos momentos de tristeza e nos aguentando nos momentos de estresse.

A todos os funcionários do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP, pela dedicação, suporte e bom humor durante todos esses anos de graduação.

A todos os nossos professores, que ensinam, inspiram e formam seres humanos mais críticos, capacitados e criativos, nos fornecendo uma valiosa ferramenta para seguir nossos sonhos.



À equipe do curta *KillCam*, muito obrigado!

10. GLOSSÁRIO

- 10.1. Creepypasta: são histórias de terror veiculadas na internet em fóruns e redes sociais com um caráter de lenda.
- 10.2. Facecam: gravação do rosto que é inserida em vídeos.
- 10.3. Gameplay: significa literalmente jogabilidade. No entanto, o termo é usado para vídeos online gravados de alguém jogando.
- 10.4. Incel: é uma referência a membros de uma subcultura virtual que se definem incapazes de se relacionar sexual ou afetivamente com mulheres. Têm comportamentos misóginos que se aliam ao ódio por outras minorias.
- 10.5. InRas: termo criado pela equipe de *KillCam* para se referir aos integrantes do grupo que promove assassinatos através da *deep web* no filme. Inspirado na mistura da palavra “incel” com “irrastrável”.
- 10.6. Point-and-click: jogos em que a interação do jogador se dá somente através de apontar e clicar em objetos.
- 10.7. Red rooms: salas na *deep web* que transmitem ilegalmente vídeos de violência sexual, tortura e morte. Muitas vezes pagos.
- 10.8. Triple-A (AAA): são os jogos com maior orçamento e promoção, equivalente ao *blockbuster* no cinema.

11. BIBLIOGRAFIA

- **AMNESIA: THE DARK DESCENT WALKTHROUGH 01 (NO COMMENTARY), 2016.** 1 vídeo (18min e 48s). Publicado pelo canal Fallen Foggy. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jc7uoNShkYw&t=310s>. Acesso em 24 ago. 2021
- ANDERSEN, Asbjorn. 10 creative ideas for sound effects creation with the no-input mixer technique. **A Sound Effect**, 2016. Disponível em: <https://www.asoundeffect.com/creative-sound-design-no-input-mixer/> . Acesso em: 24 ago. 2021.
- BERGEN, Peter; FORD, Albert; SIMS, Alyssa; STERMAN, David. Terrorism in America After 9/1: Part IV. What is the Threat to the United States Today?. **New America**, [2021?]. Disponível em: <https://www.newamerica.org/in-depth/terrorism-in-america/what-threat-united-states-today/>
- **DEAD SPACE PC TITLE SCREEN INTRO (HD QUALITY), 2009.** 1 vídeo (1min e 57s). Publicado pelo canal LOLJesus1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UfNUVmvldS4> . Acesso em 24 ago. 2021
- DEMORI, Leandro. Pesquisadora encontra carta de Bolsonaro publicada em sites neonazistas em 2004. **The Intercept Brasil**, 28 jul. 2021. Disponível em: <https://theintercept.com/2021/07/28/carta-bolsonaro-neonazismo/>. Acesso em: 21 ago. 2021.
- **DOOM: BEHIND THE MUSIC, 2017.** 1 vídeo (1h 0min e 56s). Publicado pelo canal GDC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U4FNBMZsqrY&t=2s> . Acesso em 24 ago. 2021
- EXPOSTO à internet, robô da Microsoft vira racista em 1 dia. **Veja**, 24 mar. 2016. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/exposto-a-internet-robo-da-microsoft-vira-racista-e-m-1-dia/>. Acesso em: 21 ago. 2021.

- FREQUENTADORES de fóruns extremistas na internet comemoram ataque em Suzano. **O Globo**, 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/frequentadores-de-foruns-extremistas-na-internet-comemoram-ataque-em-suzano-23522564> Acesso em: 24 ago. 2021.
- GALLOWAY, Stephen. What Is the Most Profitable Movie Ever?, 2020. **The Hollywood Reporter**, 18 jan. 2020. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/what-is-profitable-movie-ever-1269879/>. Acesso em: 21 ago. 2021.
- GREENBERG, Andy. Silk Road Creator Ross Ulbricht Sentenced to Life in Prison. **Wired**, 29 mai. 2015. Disponível em: <https://www.wired.com/2015/05/silk-road-creator-ross-ulbricht-sentenced-life-prison/>. Acesso em: 21 ago. 2021.
- HERNANDES, Patrícia. A Horror Game That May Be Hidden In The Darkest Corners Of The Internet [UPDATE]. **Kotaku**, 01 jul. 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/a-horror-game-hidden-in-the-darkest-corners-of-the-inte-1714980337>. Acesso em: 15 ago. 2021.
- IAZZETTA, Fernando. **Áudio Digital**. ECA, 2021. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/tutor/audio/a_digital/a_digital.html . Acesso em 24 ago. 2021
- LIMA, Caíque. Exclusivo – Fórum da deep web reivindica massacre em creche de SC e ameaça: “Não foi o último atentado”. **Diário do Centro do Mundo**, 2021. Disponível em: <https://www.diariodocentrodomundo.com.br/exclusivo-forum-da-deep-web-reivindica-massacre-em-creche-de-sc-e-ameaca-nao-foi-o-ultimo-atentado/> Acesso em: 24 ago. 2021.
- MCKEE, Robert; tradução de Chico Marés. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006. 432p.
- **MERZBOW BOILER ROOM TOKYO LIVE SET, 2014**. 1 vídeo (21min e 45s). Publicado pelo canal Boiler Room. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fR_8gpJCT4I . Acesso em 24 ago. 2021.

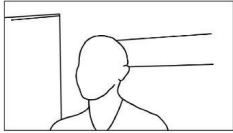
- MERZBOW. **Equipboard**, 2021. Disponível em: <https://equipboard.com/pros/merzbow> . Acesso em: 24 ago. 2021.
- **MODULAR SYNTHESIS EXPLAINED, 2020**. 1 vídeo (17min e 05s). Publicado pelo canal ANDREW HUANG. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cWslSTTKiFU> . Acesso em 24 ago. 2021
- **PATCH FM ::: RECO-SYNTH TEIÚ**. 1 vídeo (2min e 15s). Publicado pelo canal Arthur Joly. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XaQpa9XC79c> . Acesso em 24 ago. 2021
- **RECO-SYNTH EDUCACIONAL - VIDEO 3**. 1 vídeo (5min e 50s). Publicado pelo canal Arthur Joly. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J0X9c8Hxn7U&t=8s> . Acesso em 24 ago. 2021
- ROTHLEIN, Jordan. **A conversation with Merzbow**. Ra, 2015. Disponível em: <https://ra.co/features/2419> . Acesso em: 24 ago. 2021.
- **SAD SATAN - DEEP WEB HORROR GAME, 2015**. 4 vídeos (45min e 32s). Publicado pelo canal Obscure Horror Corner. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/ObscureHorrorCorner/videos>. Acesso em: 15 ago. 2021.
- SHELLEY, Mary; Tradução: Bruno Gambarotto. **Frankenstein ou o Prometeu Moderno**. São Paulo: Hedra, 2013. 272 p.
- SAHUQUILLO, María R. ‘Jogos Mortais’, o grupo homofóbico que assassina LGBTIs na Rússia. **El País**, 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/07/29/internacional/1564418171_802346.html Acesso em: 24 ago. 2021.
- **SILENT HILLS P.T. COMPLETE WALKTHROUGH WITH ENDING, 2014**. 1 vídeo (19min e 05s). Publicado pelo canal GameZone. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r6NCC-nnvMU&t=712s> . Acesso em 24 ago. 2021
- SONNENSCHNEIN, David; **Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema**. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001.

- **VISAGE - #2: O VÍDEO MAIS ASSUSTADOR QUE EU JÁ GRAVEI!, 2018.** 1 vídeo (36min e 16s). Publicado pelo canal MaxMRM GAMEPLAY. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=gX9utd7rEMM&list=PLZIH5oHIUE7kG58qZWSgswS2_DYfpdiz3&index=22. Acesso em: 21 ago. 2021.

12. ANEXOS

12.1. Decupagem

Plano 1.a



Facecam Tela cheia

0-1 2/8 pág

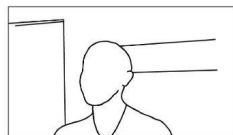
Plano 1.b



Facecam c/ gameplay

1 2/8 pág - 8 1/8 pág

Plano 1.c



Facecam Tela cheia

8 1/8 - 9 3/8 pág

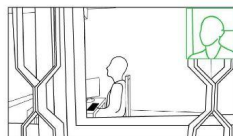
Plano 1.d-e



Facecam c/ gameplay

9 3/8 - 12 1/8 pág
12 1/8 - 14 3/8 pág

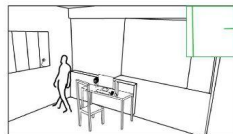
Plano 2.a + 1.f



Facecam e câmera da janela

14 3/8 - 15 1/8 pág

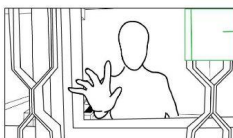
Plano 3 + 1.f



Facecam e câmera de segurança

14 5/8 - 14 6/8 pág

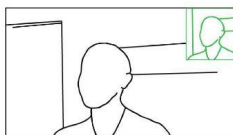
Plano 2.a + 1.f



Facecam e câmera da janela

15 2/8 pág

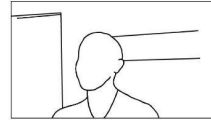
Plano 1.g + 1.g



Facecam Tela Cheia e Facecam

14 7/8 pág

Plano 1.g



Facecam Tela Cheia

14 7/8 - 15 1/8 pág

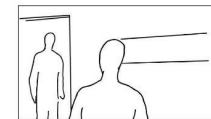
Plano 4



Câmera de trás - Looping

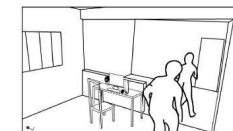
15 1/8 pág

Plano 1.g



Facecam

15 3/8 - 15 4/8 pág



15 3/8 - 15 4/8 pág

Plano 1.g



Facecam Tela Cheia

15 6/8 - 16 1/8 pág

Plano 2.b



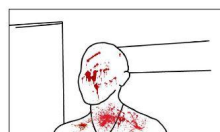
Câmera do chão



Plano 1.g

Facecam Tela Cheia

14 7/8 - 15 1/8 pág



12.2. Plano de Filmagem

KILLCAM

SÁBADO, 7 DE SETEMBRO DE 2019

Plano	I-E D-N	Set e Sinopse	Set de Luz	Atores	Localização	Obs:
1M	Int Noite	SALA DE CAMILA Master de todas as ações de Camila até a luta.	1	Fran	Casa do Ric	-
1A	Int Noite	SALA DE CAMILA Início da live.	1	Fran	Casa do Ric	-
1B	Int Noite	SALA DE CAMILA Dois primeiros desafios do jogo.	1	Fran	Casa do Ric	-

DOMINGO, 8 DE SETEMBRO DE 2019

Plano	I-E D-N	Set e Sinopse	Set de Luz	Atores	Localização	Obs:
1C	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila mostra o troféu quebrado e se assusta com o número de views.	1	Fran	Casa do Ric	-
1D	Int Noite	SALA DE CAMILA Último desafio e a descoberta do significado de Eclair.	1	Fran	Casa do Ric	-
1E	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila vê o vídeo de Érica.	1	Fran	Casa do Ric	-
1F	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila percebe que foi hackeada.	1	Fran	Casa do Ric	Esses cortes foram acrescentados na última versão do roteiro.

NOTURNA DE SÁBADO, 14 DE SETEMBRO DE 2019 PARA DOMINGO, 15 DE SETEMBRO DE 2019

Plano	I-E D-N	Set e Sinopse	Set de Luz	Atores	Localização	Obs:
1H	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila luta com seu assassino e o mata.	1	Fran e Leo	Casa do Ric	Antigo plano 1G. Precisa das mantas de som nesse momento.
2A (e 1G)	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila percebe que tem uma câmera na sua casa.	2	Fran	Casa do Ric	Talvez tenha que ser feito paralelo ao plano 1G.
1G	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila percebe que tem uma câmera na sua casa.	1	Fran	Casa do Ric	Era o antigo plano 1F, faremos se der tempo.
2C	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila mostra o troféu quebrado e se assusta com o número de views.	2	Fran	Casa do Ric	Faremos se der tempo.
3 e 4	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila luta com seu assassino e o mata.	3	Fran e Leo	Casa do Ric	Podem ser feitos separadamente ou paralelamente. Eles podem ser jogados para Domingo conforme o ritmo da diária.
3C	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila mostra o troféu quebrado e se assusta com o número de views.	3	Fran	Casa do Ric	Faremos se der tempo.

NOTURNA DE DOMINGO, 15 DE SETEMBRO DE 2019 PARA SEGUNDA, 16 DE SETEMBRO DE 2019						
Plano	I-E D-N	Set e Sinopse	Set de Luz	Atores	Locação	Obs:
2B	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila luta com seu assassino e o mata.	4	Fran e Leo	Casa do Ric	-
1H	Int Noite	SALA DE CAMILA Camila luta com seu assassino e o mata.	1	Fran e Leo	Casa do Ric	Antigo plano 1G. Precisa do sangue do plano 2B.

12.3. Roteiro

KillCam
por
André Voulgaris

(versão de produção)

INT. SALA DE CAMILA - NOITE

Tela de um computador, onde vemos em primeiro plano CAMILA, 21, negra, sentada e usando headphones.

Todos os acontecimentos são vistos através desta transmissão, sendo a tela do computador a própria tela do filme.

CAMILA

Salve salve, galera, beleza? Aqui é a Camila, e tá começando mais uma live aqui do canal! Então, pra continuar a série de jogos macabros da Deep Web, eu fui procurar um jogo que ninguém tivesse filmado ainda, e eu acabei encontrando num fórum online esse aqui, que chama *Eclair*! Ele é um jogo de terror, e é totalmente brasileiro, e parece que é bem curto também. Eu vou postar o link aqui na descrição, *mas* é sempre bom reforçar uma coisa. A Deep Web é a internet oculta, onde tem *sim* várias dessas coisas bizarras que a gente ouve falar! Só que se você quiser entrar lá, tem que tomar muito cuidado. Assim, eu acho que a gente tem o direito e a liberdade pra acessar, e é por isso que eu tô fazendo esses vídeos, mas se quiser entrar, é por sua conta. Beleza?

Camila abre uma pequena janela, onde consta a duração da live e o número de espectadores, que já passa de mil.

CAMILA

Bom, já tem... *Mais de mil* pessoas online? Valeu *demais*, galera! Muito foda isso, ver o canal crescendo tanto... Não é fácil tá aqui sabe, tem poucas minas gamers no Youtube. Muita gente nem gosta de ver a gente aqui...

Camila olha para o lado, lendo comentários em outro monitor, fora de quadro.

CAMILA

É sério, gente, eu recebo umas mensagens que cês nem tão ligados, até aqui no chat às vezes... Mas foda-se, eu só quero que mais minas venham junto, e ocupem esse espaço também,

e... Enfim. Muito obrigada, e bora lá!

Camila minimiza sua filmagem, que passa para um retângulo no canto. No resto da tela vemos seu computador, em tempo real, como usual a um gameplay.

Na área de trabalho, ela clica no atalho do jogo, que abre ocupando toda a tela, exceto pela filmagem de Camila. Vemos escrito apenas "ECAIR", e um único botão, "jogar".

Camila clica em "jogar". Surge na tela o texto "Você acha que isto é um jogo?", e na sequência, "Esta é uma história real."

CAMILA

Esse negócio de *história real* é osso né, mas vindo da deep web a gente sempre desconfia...

O texto some, e surge uma imagem de um corredor escuro e sujo. O cursor do mouse carrega um círculo de luz, fora do qual se vê pouco.

Camila vasculha a imagem com a luz. Ao aproximar o mouse do topo da tela, surge uma seta apontando para frente. Ela clica na seta e avança no corredor.

No final do corredor, ela vê uma porta, e avança em sua direção. A porta possui um desenho grosseiro de uma silhueta negra pintada a mão, com dentes afiados e dois olhos, um mais claro que o outro. No entorno do desenho há mensagens escritas à mão: "Aqui jaz o segredo de Ecair".

Camila clica na porta, e se abre no centro da tela uma mensagem, que ela lê em voz alta:

CAMILA

"Forças ocultas agem discretamente no mundo. Esta é a história do traiçoeiro demônio Ecair, e de como ele trabalha para nos destruir. Precisamos de sua ajuda para descobrir seu segredo e assim, derrotá-lo."

Camila fecha a mensagem e uma música sombria e carregada começa.

A porta se abre sozinha e Camila avança, entrando em uma sala ampla, com algumas mesas e iluminada por pontos de luz espalhados pelo espaço. No centro, um grande projetor, e ao fundo, duas portas fechadas.

Camila clica no projetor e aparece uma mensagem: "O segredo está aqui. Uma fita é necessária para descobrir e invocar Ecair".

CAMILA

Quem que quer invocar um demônio num jogo da deep web? Só a gente mesmo.

Ela clica nas duas portas, mas um texto aparece dizendo que estão trancadas.

CAMILA

Beleza então, preciso de chave pra abrir essas aqui...

Ela vasculha o ambiente, procurando entre os objetos dispostos em cima das mesas.

Uma das madeiras do chão está quebrada e pontiaguda, e ela clica nela. O pedaço de madeira vai para o inventário no canto da tela.

Camila anda pelo ambiente e encontra um isqueiro empoeirado no chão. Ao clicar nele, o objeto vai para o inventário ao lado do pedaço de madeira.

Em uma escrivaninha há papéis de cartas espalhados, e um envelope, em que Camila clica, abrindo uma carta:

CAMILA

"Ecair sempre age através de suas criaturas, que muitas vezes são difíceis de identificar. Uma dessas bestas se infiltrou entre nós, passando-se por um dos nossos. Quando percebemos, já estávamos sob o seu domínio."

Ao final da carta, uma chave.

CAMILA (CONT.)

E achamos uma chave.

Camila clica na chave que vai para o inventário, e fecha a carta.

Ela vai então para a primeira porta, arrasta a chave até ela e a destranca. Camila clica na seta que surge, avançando para dentro.

CAMILA

E abriu, só que agora perdemos a chave também.

Um novo corredor escuro, mais estreito, e onde não se vê o final. Camila segue avançando, sempre antes vasculhando brevemente o ambiente com a luz do mouse.

A música vem crescendo, trazendo antecipação. Chegamos a uma quina.

CAMILA

Musiquinha complicada essa aqui.

A seta aponta para o lado, seguindo no corredor. Camila hesita, e então clica nela.

Viramos na quina, vendo a continuidade do corredor. No chão, Camila ilumina um rastro sinuoso e vermelho escuro. É sangue.

Ela segue avançando, e vê uma porta no final, onde o rastro passa por baixo.

CAMILA

Eu não tenho outra chave pra abrir essa aqui.

Camila clica na porta, e ela abre.

CAMILA

Ah, foi.

Camila avança na porta, e entra em um grande escritório profundo e inabitado. Fora da luz do mouse é um breu. Começa a crescer devagar o som de um homem chorando, inconsolável.

CAMILA

Tem alguém chorando aqui...

Camila segue na direção do rastro de sangue. O som de choro aumenta, angustiante. Não há mais como ir em frente.

O rastro vira para o lado direito da imagem, onde Camila não acha nada.

De lá, volta em direção ao lado esquerdo.

No caminho, uma pilha de documentos ensanguentados. Camila clica neles e aparece a mensagem:

CAMILA

"A **cobra Samira** nos seduziu com seu olhar hipnótico por muito tempo. Tentamos expurgá-la do nosso território, e foi então que o cruel Ecair surgiu para ajudá-la a nos derrotar"... A cobra Samira é tipo uma serva do Ecair?

No final do rastro de sangue, um homem pálido, vestido de paletó e gravata, muito magro, sendo pendurado e enforcado por uma cobra. Ele tem o rosto pixelado e segura nas mãos um celular.

CAMILA

Eita! A cobra tá enforcando o cara...
Que situação.

O celular da mão do homem vibra e acende uma luz, indicando que recebeu uma mensagem. Camila clica nele e lê a mensagem na tela:

CAMILA

"Pelo poder de Ecair, a serpente nos venceu. Nosso líder caiu em desgraça e a escuridão passou a reinar." E uma chavezinha aqui!

Camila pega a chave e fecha a mensagem.

Camila clica no homem, mas nada acontece. Ela clica na cobra que faz um chiado.

CAMILA

Acho que a gente precisa liberar esse cara aqui pra avançar. Vamos ver se rola dar uma madeirada nele.

Ela arrasta o pedaço de madeira afiado até a cobra. A cobra cai morta, soltando o homem enforcado ao chão, morto.

Assim que aparece morta, sai da cobra uma nuvem de fumaça preta junto com de um grito de dor, alto e bizarro, que assusta Camila.

CAMILA

Saiu um bicho ai da Samira! E esse grito pareceu muito de verdade... Eu tenho medo de pegar um jogo assim da deep web pra jogar e os caras que fizeram terem pegado o som de um vídeo

real de red room.

A música volta, mais sinistra. O círculo de luz do mouse diminui. Não havendo como progredir, Camila clica na seta de voltar.

Vemos agora o escritório no sentido oposto. Camila avança em direção à porta de onde veio e entra nela.

Estamos de volta no corredor estreito. Camila segue avançando.

CAMILA

O sangue sumiu agora, tá só o
corredor. Deve ser porque a gente
matou a cobra.

A música volta a uma crescente. Chegamos novamente à quina. Camila vira nela. Ao virar, topamos com um breu total no fundo do corredor, onde dois olhos ameaçadores observam.

A luz diminui rapidamente, e então volta. Os olhos somem, e a música desce.

CAMILA

Ihh...
(respira fundo)
Passou, passou...

Camila segue adiante, e chega na porta, que atravessa, voltando ao primeiro cômodo.

As mesas estão reviradas, e os objetos espalhados pelo chão. A luz está falhando, deixando o ambiente mal iluminado.

Camila passa novamente pelo projetor.

CAMILA

Tenho que achar o filme pra colocar
aqui também...

Ela vai para as portas e arrasta então a chave para a segunda porta que abre. Ela entra.

Camila avança pelo corredor de uma casa antiga. Na parede há fotos de um casal hétero em poses de família, que parecem fitá-la pelo caminho.

Camila avança, e passa por um rádio em cima de um móvel. Repentinamente, ele se liga e começa a tocar uma notícia:

RÁDIALISTA

"Com o triunfo de Eclair, muitos inocentes foram aprisionados. Suas criaturas passaram a doutrinar os lares para adorar a besta"...

E em seguida se desliga novamente.

CAMILA

O demônio deve ter pego essa casa aqui então. Cadê os seguidores dele?

Com o fim da mensagem, começam a se ouvir uma televisão ligada, chiando.

Camila avança em direção à uma porta aberta ao fundo do corredor. Ela entra no cômodo.

Vemos um quarto com várias barras de prisão nas janelas. No centro, uma cama de casal com duas pessoas deitadas, totalmente cobertas.

CAMILA

Galera tá presa aqui, ó as janelas.

Camila avança para o lado da cama mais próximo.

Ela clica na coberta, que revela apenas esse lado da cama, em que há um homem morto, em decomposição. Seu rosto está pixelado, oculto.

CAMILA

E esse cara tá preso a um tempo, ó o estado dele. Será que é tipo cárcere privado ou algo assim?

Camila clica mais uma vez na coberta, descobrindo o resto do corpo do homem. Revela-se que uma algema com correntes o prende à pessoa ao seu lado da cama pelas mãos e pés.

CAMILA

Caracas, tá preso em quem tá deitado do outro lado.

Camila não têm mais nada para interagir desse lado da cama e aperta para voltar.

Ela clica na tv do quarto, e salta na tela a seguinte mensagem em forma de cartela de filme:

CAMILA

"Alguns de nós que não se submeteram às ordens do mal e decidiram proteger sua família, se viram deitados com as criaturas de Eclair. Já era tarde para o livramento, e ficaram no cativeiro do inimigo."

Camila fecha a mensagem, e quando o faz, ao lado do homem morto está sentada uma mulher de camisola suja, sorrindo para Camila. Não conseguimos ver seus olhos.

CAMILA

EITA! O cara tá literalmente deitado com o inimigo. Para de olhar assim, que horror!

A tv permanece ligada, chiando fora de sintonia.

Camila vasculha o quarto e encontra uma fita de projeção sobre a tv. Ao clicar na fita ela vai para o inventário.

CAMILA

E achei finalmente a fita.

A figura permanece parada. Camila se movimenta pelo quarto procurando itens, e a mulher continua a encara-la.

CAMILA

Ela fica me olhando, que bizarro! Será que dá pra matar ela tipo a cobra? Ah, mas eu perdi a madeira... Será que rola tacar fogo nela?

Camila pega o isqueiro em seu inventário e o arrasta até a cama. A cama começa a pegar fogo, e a mulher continua imóvel, sorrindo para Camila.

CAMILA

Nem tacando fogo a bichinha para de me encarar, sai pra lá!

O ambiente fica totalmente vermelho. Ouvimos gritos e som de fogo queimando. A mulher está agora de pé, ao lado de Camila, com as algemas a ligando ao homem morto.

CAMILA

Ai! Ela tá chegando perto! Sai daqui!

O ambiente volta a luz normal, mas agora está totalmente carbonizado.

Há duas pilhas de cinzas na cama junto às algemas.

Novamente uma nuvem de fumaça preta sai da vítima, e ouvimos um longo grito de dor.

CAMILA

Olha ai! Acho que é o Eclair saindo dos servos dele, esse espirito.

Camila volta-se para porta. Do fundo da imagem passa o vulto de Eclair, como um espectro, munido de olhos e dentes afiados.

CAMILA

Ai ó, é ele mesmo. Tá bravo que a gente tá mexendo com as amigas dele.

Camila encara a porta de onde veio e volta ao corredor.

A luz de seu mouse diminui mais ainda. Ela anda pelo corredor que, desta vez, parece não ter fim.

CAMILA

A luz ficou mais fraquinha e parece que ficou maior o corredor pra voltar agora, não é não?

Sons de sussurros indecifráveis, como que vindos de toda parte, começam a surgir, numa crescente, até que subitamente param.

Um som de algo quebrando assusta Camila. Ela tira os headphones, e procura em seu entorno.

CAMILA

Que foi isso? Isso não foi o jogo...

Camila vira a cadeira para o lado, e levanta-se. Ela maximiza o retorno de sua filmagem, ocupando toda a tela.

CAMILA

Peraí galera, só um minuto...

Camila vira-se e sai de quadro. Alguns instantes se passam, com apenas a trilha musical do jogo ao fundo.

Subitamente, Camila reaparece, sentando na cadeira, com dois objetos dourados nas mãos.

CAMILA

Nossa mano, olha isso... Eu não acredito...

Camila exhibe duas metades de um troféu, quebrado no meio.

CAMILA

É um troféu que eu ganhei num campeonato ano passado... Que merda, quebrou... Como que isso caiu?

Camila põe as duas metades do troféu sobre a mesa e olha para o outro monitor, onde lê comentários dos espectadores.

CAMILA

Ai, gente, que Ecair o quê... Mas eu tô perguntando de verdade, eu faço isso pra vocês...

Camila volta-se para o monitor principal, e abre novamente a janela com a contagem de espectadores, que passa de 4 mil.

CAMILA (CONT.)

Caraca! Quatro mil pessoas!... Nossa, é muita gente...

Camila torna a olhar para a câmera.

CAMILA (CONT.)

Ai, galera... Obrigada, mesmo. Cês me animam muito, de verdade.

Camila põe os pedaços do troféu mais para o lado.

CAMILA (CONT.)

Depois eu colo isso de algum jeito...
(põe os headphones)
Vamo voltar pro jogo...

Camila minimiza sua filmagem e retorna ao jogo, no corredor.

Ela segue pelo corredor escuro, não se vê muito à sua frente.

De repente, surge Ecair, pouco discernível na escuridão. Sua anatomia é humana e feminina, mas com membros desproporcionais e inteiramente preta, exceto pelos dentes brancos e ameaçadores, e um olho mais brilhante que o outro.

CAMILA

Vocês chamaram o Ecair aqui, ele veio... e ele é meio caolho.

Ecair apenas fica imóvel, observando. A luz diminui subitamente e apaga, deixando tudo preto. Um instante depois, a luz volta e Ecair desaparece.

CAMILA
Feio demais esse bicho.

Camila avança, até voltar à sala inicial.

CAMILA
Vamos descobrir agora o segredo dele.

Camila se dirige ao projetor e arrasta a fita até ele. Inicia-se a projeção de um vídeo com a seguinte mensagem: "Você deseja evocar Ecair?" Com as opções sim e não. Camila clica em "Sim".

CAMILA
Bora lá.

"Você tem a senha, Camila."

Uma caixa de texto com cinco espaços vazios aparece na tela com o cursor piscando no primeiro espaço.

CAMILA
5 letras...? Samira tem 6, deve ser
Ecair mesmo.

Camila digita Ecair no espaço, mas assim que o nome do demônio aparece, ele se reembaralha e forma a palavra Érica.

A tela trava, e uma sucessão de erros de imagem se sucedem, com vários glitches e ruídos. Tudo fica preto.

CAMILA
Eita, que que tá rolando?

Uma nova janela abre sozinha, onde se inicia um vídeo. Nele vemos ÉRICA, 35, diante de uma mesa. Ela tem um olho embranquecido, sem visão. Detrás dela, uma parede com uma cruz no alto.

ÉRICA
Bom dia, pessoal! Meu nome é **Érica Braga**, eu sou coordenadora aqui da ONG Rede Viva.

A fala de Érica segue em voice over, mas seu vídeo é substituído por uma rápida montagem de fotos.

CAMILA
Ah, agora ficou com cara de deep web.

Na primeira, vemos uma manchete escrita "Mulher processa

empresa após ser demitida por transfobia". Na sequência, um trecho escrito "Atuação de ONG foi fundamental no aconselhamento jurídico."

ÉRICA (V.O.)

Nós atuamos no combate a crimes de ódio na internet, como misoginia, lgbtfobia, racismo.. Acolhendo e dando orientação jurídica a vítimas dessa violência que hoje é cada vez mais comum.

Agora uma manchete "Advogada registra momento em que é agredida por marido". Um trecho aparece: "A mulher foi mantida em **cárcere privado** por anos, e conseguiu ajuda postando o vídeo nas redes do marido". Outro trecho: "Ela está muito grata pela ajuda da ONG Rede Viva, que foi essencial para a condenação do esposo".

ÉRICA (V.O.)

A Rede Viva já existe há dois anos e nós já atuamos em mais de cem casos nesse período, tendo grandes vitórias em vários deles. Mas ultimamente nossa luta tem sido cada vez mais difícil.

Na sequência, "**Líder religiosa e diretora de ONG segue desaparecida**". Um trecho diz "Érica deixou o prédio da ONG ao receber denúncia de que assassinato de uma youtuber seria transmitido online". Em seguida, "A investigação concluiu que a ameaça era **falsa**."

ÉRICA (V.O.)

Temos sido atacados por grupos online que se organizam em fóruns **anônimos e irrastráveis da internet** para propagar o ódio. Eles promovem ataques pessoais, muitas vezes pagos, principalmente à mulheres. Nós aqui da Rede Viva, e eu pessoalmente, tenho lidado com vários tipos de crimes da internet a algum tempo, mas esses ataques tem ficado cada vez mais violentos.

Vemos um vídeo com vários cortes rápidos, onde Érica está com a câmera na mão, desesperada, no meio de um amplo galpão escuro. Ela corre e grita enquanto vemos ocasionalmente alguns vultos ao seu lado. Erica para em choque. Alguém surge atrás dela, não identificável, e ela grita. O vídeo acaba.

ÉRICA (V.O.)

Eu queria pedir então a ajuda de quem puder. Estamos precisando de voluntários, seja fisicamente ou monetariamente, pra que a gente possa seguir nessa missão e dar suporte para cada vez mais pessoas, se Deus quiser. Vamos lembrar todos os dias de espalhar o amor, meus amigos, e nunca o ódio.

Voltamos ao vídeo de Érica, sentada falando.

ÉRICA

Brigadão, gente. Um beijo e até a próxima!

O vídeo acaba, e a janela fecha. A tela fica preta por alguns segundos.

Camila fica paralisada, absorvendo o que viu.

CAMILA

(enraivecida)

Quem fez esse jogo achava que a Érica é um demônio?! E matou ela por causa disso?!

Aparece no meio da tela preta a frase "Você ainda acha que isso é um jogo, Camila?"

Um fade-in traz uma montagem de três vídeos de Camila, de momentos distintos:

CAMILA (VÍDEO 1)

Oi galera, eu sou a Camila...

CAMILA (VÍDEO 2)

E hoje eu vou...

CAMILA (VÍDEO 3)

Morrer.

A tela falha algumas vezes, com novos glitches.

CAMILA

QUE MERDA É ESSA?!

Uma nova janela abre, ocupando a maior parte da tela. A janela tem um formato de site, com um título no centro, escrito "KillCam". Abaixo se dispõe algumas fichas de

mulheres, com foto e dados básicos, como nome e idade.

Em cada ficha, além desses dados, há uma barra de progresso, algumas mais cheias que outras, embaixo das quais se lê "Meta", seguido de um valor em dinheiro. Cada ficha também possui, ao lado do valor, um botão escrito "Contribuir".

Camila mexe o mouse, mas o cursor não responde.

CAMILA

Merda! Travou aqui!

O site começa a rolar para baixo, sozinho. Passam algumas fichas, inclusive uma de Érica, com a barra cheia, ao lado da palavra "ENCERRADO".

CAMILA

É a Érica!

Chegamos numa ficha de Camila. Sua barra de progresso também está cheia, junto do valor R\$10.000,00". No lugar do botão "Contribuir", está escrito "EM TRANSMISSÃO".

O mouse se move até o botão e o clica sozinho, e novamente a tela é tomada por glitches.

Subitamente, uma nova janela abre, ocupando toda a tela com um vídeo. Vemos o quarto da própria Camila, filmado através de uma janela. Camila está sentada diante da mesa, sendo filmada de lado.

Camila congela, e então move lentamente o rosto para o lado, percebendo que essa gravação também está acontecendo ao vivo. Ela completa o movimento com o corpo, ficando de frente para a fonte do novo vídeo.

Camila levanta e caminha devagar em direção à janela. Chegando diante dela, Camila para por alguns instantes e então pega, entre as grades da janela, uma pequena câmera que a filma.

Ela retorna, agora mais rápido, em direção à sua mesa, levando a câmera desconhecida.

Camila para diante do seu computador e maximiza sua própria filmagem, passando a ocupar toda a tela.

CAMILA

Eles colocaram uma câmera aqui! ELES
VIERAM ATRÁS DE MIM!

Camila para em choque. A filmagem é substituída por uma nova fonte de vídeo, vinda de trás de Camila. Ela vira-se lentamente, procurando sua origem.

Quando o faz, se depara com uma figura parada em seu corredor, inteiramente vestida de preto e com uma máscara pixelada, a encarando ameaçadoramente.

Camila solta a câmera, que cai no chão. Um silêncio toma o ambiente.

Começam a se alternar novas fontes de filmagem da mesma cena, revelando várias câmeras escondidas pela casa.

Camila vira-se de uma vez, correndo em direção à porta. O homem corre em sua direção, e a agarra por trás, a trazendo de volta para a frente da mesa. Camila debate seus braços e tenta arranhá-lo.

O homem tenta prendê-la num mata-leão. Camila tenta impedi-lo, mas não consegue.

Camila começa a sufocar. Ela escancara sua boca, mas não emite nenhum som.

Camila está quase perdendo a consciência, quando vê o troféu sobre sua mesa, quebrado de forma a ficar bastante pontiagudo. Ela estica o braço e o pega.

O assassino, com as mãos ocupadas, não consegue impedi-la.

Juntando suas últimas forças, Camila desfere um golpe certeiro no pescoço de seu inimigo. Sangue escorre do ferimento, e ele solta Camila, caindo para trás.

Camila volta a respirar, ofegantemente. Ela vira-se para trás, diante do homem no chão. Ele se arrasta para trás, sangrando muito.

Camila anda até ele, empunhando o troféu. Ele tenta empurrá-la com a perna, mas ela desvia para o lado e ajoelha sobre seu estômago.

Camila ergue o troféu bem alto, e o mergulha violentamente em seu peito. O homem guincha conforme mais sangue escorre.

Camila levanta novamente o troféu, e o crava mais uma vez no inimigo. Ela começa a gritar ferozmente enquanto lhe alveja no rosto, pescoço e peito repetidas vezes, num frenesi.

Por fim, o homem para de reagir. Camila arranca o troféu de

sua carne, e reergue-se devagar, tremendo. Ela olha em volta, em estado de choque, e então de volta ao homem coberto de sangue no chão.

Ela vira-se e anda de volta para a frente de seu computador. Ela se vê no retorno de seu vídeo, com o rosto cheio de sangue respingado.

Camila olha para suas mãos cheias de sangue, então para a câmera. Ela pega a câmera, a encarando.

Camila começa a gritar, e joga a câmera no chão com muita força. A câmera quebra, e a transmissão para.

Tudo fica preto por alguns instantes.

INT. QUARTO DESCONHECIDO - NOITE

Vamos nos afastando da tela, a ponto de poder ver as beiradas do monitor que a contém.

Simultaneamente, como um reflexo na própria tela apagada, um rosto se aproxima. É a mesma máscara do assassino, usada por outro homem. O reflexo mascarado contempla em silêncio a tela apagada.

Um ponteiro de mouse aparece vindo de fora da tela. A tela preta é fechada, revelando-se uma janela de um navegador que estava em tela cheia, exibindo um vídeo.

Vemos agora o que estava aberto por baixo, o mesmo site em que Camila estava, o "KillCam". Estamos na ficha da própria Camila. Abaixo de seus dados aparece um botão que não aparecia para ela, "Assistir transmissão".

A página é recarregada, e a ficha de Camila continua lá. Porém, onde antes havia uma barra de progresso cheia ao lado do valor "R\$10.000,00", agora aparece uma barra vazia, seguida do valor "R\$50.000,00".

O botão "Contribuir" está novamente disponível. Vemos a barra de progresso começando a crescer, indicando várias contribuições já sendo feitas.

O ponteiro do mouse vai em direção ao botão "Contribuir" e o clica.

FIM.