



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

PEDRO HENRIQUE RODRIGUES CHAVES

PROJETO DE CURTA-METRAGEM “RETRATO”

Brasília-DF

2023

Pedro Henrique Rodrigues Chaves

PROJETO DE CURTA-METRAGEM “RETRATO”

Memorial de Pesquisa do produto apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientador: Maurício Fonteles

Brasília - DF

2023

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Pedro Henrique Rodrigues Chaves

Projeto aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação
Social com habilitação em Audiovisual.

Banca Examinadora:

Orientador Prof. Maurício Fonteles

Prof. Pablo Gonçalo

Prof. Gabriel Perrone

Suplente Prof. Mariana Souto

Brasília-DF

2023

Agradecimento

Preciso ser sincero com tudo que vivi durante o curso e com todos que fizeram parte disso. Foi um processo inquietante. Sou grato pelos amigos, que sem eles eu talvez tivesse desistido antes.

Agradeço à Gabriela Barbeitos, minha eterna amiga e confidente. Com certeza não conseguiria resumir o quão importante foi “Gabi” durante minha formação, o quanto ela me ouviu e apoiou sempre. Eu te amo por tudo. Agradeço à Pedro Buson, à Vivi Morais e especialmente à Elisa Souza por serem meus fiéis amigos da FAC, obrigado por entenderem que a minha passagem pelo curso não foi igual a de vocês, e que mesmo assim, pude contar com seus ouvidos atentos e verdadeiras torcidas. Agradeço ao meu primo Alexandre de Souza, futuro arquiteto pela Universidade de Brasília, por ter esse coração enorme e ter me acolhido em seus grupos e ter me feito companhia pelos corredores da UnB. Certamente, as horas passavam mais rápido. Agradeço à Gabriel Mateus, meu melhor amigo, que mesmo distante, sempre olha por mim e pela minha carreira com muito carinho. Agradeço à João Pedro Moreira, à Maria Eduarda Gomes, à Pedro Faray, à Gabriel Cabral, à Matheus Lisboa por terem sido pontos de esperança na minha formação. “Duda” e João, obrigado por tanta parceria. Obrigado Luiz Antônio, colega de ensino médio responsável por me dar a primeira ideia que resultou no roteiro de Retrato. Agradeço ao meu orientador Maurício Fonteles pela confiança e por acreditar no projeto. Por fim, é preciso agradecer minha família (pais e irmão), que apesar de não entenderem o porquê de tanto lamento, foram presentes e importantes no processo.

Em resumo, agradeço a todos pela escuta e paciência. Foi tudo muito intenso e só eu sei o que eu vivi e vivo na tentativa de completar esse período da vida.

Obrigado.

Se um ator entra pela porta, você não tem nada. Mas se ele entra pela janela, você tem uma situação.

Billy Wilder

Haroldo: Você já tem uma ideia para a história?

Calvin: Não dá para ligar a criatividade, como se fosse uma torneira. É preciso estar no estado de espírito certo.

Haroldo: E qual é o estado de espírito certo?

Calvin: O pânico do último minuto.

Calvin e Haroldo, de Bill Watterson

SUMÁRIO

1. Resumo.....	07
2. Introdução.....	09
3. Problema de Pesquisa.....	10
4. Justificativa.....	13
5. Objetivos.....	15
5.1 Objetivo Geral.....	15
5.2 Objetivos Específicos.....	15
6. Referencial Teórico.....	15
7. Metodologia.....	23
8. Conclusão.....	25
9. Referências.....	27
10. Filmografia.....	28
11. Apêndices.....	29
11.1 Perfil das personagens.....	29
11.2 Roteiro	
11.3 Pitch Deck	

1. Resumo

O presente documento é a memória escrita do processo de desenvolvimento e pesquisa para o roteiro do curta-metragem Retrato e seu respectivo material de venda. Projeto elaborado como trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual, na Universidade de Brasília. O filme parte de um processo intimista de criação, onde o roteiro surgiu por meio de reflexões pessoais acerca do que é ser adulto, e principalmente, o que é ser artista. O projeto, que futuramente espera contar com editais de financiamento público e investimentos próprios do diretor para sua realização, dispõe também de um material de venda, o *Pitch Deck*, que aprofunda o leitor na proposta trazida pelo roteiro. Retrato é um drama ficcional interessado em aproximar o espectador da narrativa através de seus personagens e apresentar temáticas muito presentes na vida dos jovens, questões sobre baixa autoestima e auto sabotagem. Tudo de maneira lúdica e única, enquanto explora os desafios de Danilo no caminho de se tornar um *Concept Artist*¹ para videogame de sucesso.

Palavras-Chaves: Curta-metragem. Roteiro. Pitch Deck. Projeto. Audiovisual.

¹ Artista Conceitual

Abstract

This document is the written memory of the development process and research for the short film script Portrait and its respective sales material. Activity developed as a thesis project at the University of Brasília, in the Social Communication degree focusing on filmmaking. The film starts from an intimate creative process, where the script emerged through personal reflections about what it is to be an adult, and mainly, what it is to be an artist. The project, which in the future expects to have public financing and the director's own investments for its realization, also has sales material, the Pitch Deck, that deepens the reader in the proposal brought by the script. Portrait is a fictional drama focused on taking the audience close to the narrative through its characters and presenting current themes in young people's lives, such as reflecting on growing up, career, and self-sabotage. All in a playful and unique way, while exploring the challenges of Danilo on the way to becoming a successful concept artist for video games.

Keywords: Short film. Script. Pitch Deck. Project. Audiovisual.

2. Introdução

Escrever sobre as inspirações por trás da escrita do curta-metragem Retrato de alguma maneira me ajuda a esclarecer todo o processo vivido e a entender o projeto como mais uma importante etapa na minha carreira no cinema. O objetivo deste estudo é refletir sobre o desenvolvimento criativo da obra em questão, de forma a detalhar minhas referências, dificuldades e metas.

Como diretor, tenho a ambição de trabalhar com narrativas pessoais, dramáticas e que tenham o personagem como foco central, ou seja, seu arco e ações são mais importantes que os acontecimentos da história. Acredito que dessa forma há uma maior identificação por parte da audiência, assim como um envolvimento mais profundo com o filme. Apesar de Retrato suprir meus interesses como artista em relação ao enredo e sua mensagem, o curta-metragem de aproximados 15 (quinze) minutos também aparece como uma proposta de entender mais sobre a linguagem e a estética do terror psicológico.

“subgénero de la ficción terrorífica, ya sea literaria o cinematográfica que centra su atención en los temores de los personajes, sus culpas, creencias y supersticiones”² (MADRID, Daniela, 2015, p. 7)

O que provoca uma reflexão sobre os filmes de gênero no país, que ainda têm uma comercialização precária no cenário do audiovisual brasileiro³.

Confio no formato de curta-metragem não só como o princípio da carreira de diretores que pretendem migrar da narrativa curta para a longa, mas também como uma excelente etapa para experimentar linguagens novas e se desafiar. É nesse momento em que o erro é muito bem vindo e a descoberta da minha visão como diretor e artista se consolida, então, o projeto aqui trabalhado é de fato um processo enriquecedor de investigação de um novo gênero e mais um desafio instigante.

Responsável pela criação da parte visual e artística predominante de um jogo, cabe ao *Concept Artist* ser fantasioso e criativo para elaborar os cenários, personagens e todo o universo que constitui um jogo de videogame. E esse é o maior sonho de Danilo, personagem principal do terror psicológico abordado nessa memória. Ele tem vinte e quatro anos e mora

² “Subgênero da literatura ou cinema, o qual se concentra nos medos das personagens, suas culpas, crenças e superstições”. (Tradução nossa)

³ A Situação do Terror no Cinema Nacional (2009-2019) : Uma análise do estudo sobre “Gêneros Cinematográficos” (2018) da Ancine. Gonçalves, Juliano Ferreira, 2022

sozinho na sobreloja de uma papelaria, na qual é gerente. Mas para começar a trabalhar na indústria dos *games*⁴ Danilo precisa ganhar um concurso internacional de ilustração enquanto tenta manter o emprego na loja e contorna as cobranças de seu chefe. Sem uma ilustração e com o prazo para a inscrição do concurso acabando, Danilo começa a viver momentos assustadores, que o fazem duvidar de seu talento e carreira dos sonhos. Com a ajuda de Gabriela, sua melhor amiga e parceira de longas partidas online de videogame, Danilo precisa fugir do assassino que invade sua casa e amadurecer seu lado artístico para se expor ao mercado.

O roteiro tem uma linguagem contemporânea que se apoiará em efeitos gráficos e o uso criativo do som, a fim de atingir o público jovem adulto, 16 a 30 anos, com foco maior na audiência amante de cinema de gênero e que simpatiza com o universo *geek*⁵, assim como naqueles que têm a arte como ofício e se encontram em um momento de crescimento e descobertas profissionais.

A partir dessas questões, por fim, segue este material descritivo sobre a criação de um produto em curto formato.

3. Problema de Pesquisa

No curta-metragem em questão, o personagem principal é responsável por criar obstáculos para os seus próprios objetivos ao se apoiar em hábitos que minam uma perspectiva de avanço e geram um ciclo vicioso. E ao sentir falta de assistir obras audiovisuais que abordassem esse contexto, que também se faz muito presente na minha vida hoje, despertei a ideia de escrever um roteiro onde eu pudesse, através da perspectiva de um jovem artista, conversar com outras pessoas que também começam a enfrentar a vida adulta e as incertezas da profissão.

Durante as pesquisas para o projeto, surgiram dúvidas de como escrever uma obra que ao mesmo tempo que tratasse de processos tão individuais que cada artista tem para lidar com o próprio perfeccionismo, fosse também uma história empática. Ou seja, transformar um assunto pessoal em algo que interesse ao externo, o público em geral.

A escolha de ter o desenho e a mixagem de som como foco principal do curta proporciona uma experiência imersiva no campo sonoro, o que ajuda a colocar a audiência

⁴ Jogos.

⁵ “Alguém viciado em tecnologia, em computadores e internet.” (Disponível em ><https://www.significados.com.br/geek>)

mais perto do protagonista. Trazer a temática do videogame para a história foi uma tentativa de deixar a narrativa mais moderna e abrangente, o Brasil, segundo a empresa norte-americana Newzoo⁶, é o país com o terceiro maior público de esportes eletrônicos do mundo⁷ (ESPN, 2017). Mas também, foi uma forma de abordar de maneira mais lúdica os nossos refúgios, até porque o videogame pode ser profissão e ao mesmo tempo uma válvula de escape. Todos nós temos a nossa maneira de fugir dos problemas da vida real, qual seria a sua (público)?

“Games have been shown to improve hand-eye coordination, cognitive flexibility, decision-making, and even vision. Video games are increasingly sociable and inclusive. And at the philosophical level, the play does, of course, educate us and prepare us for usefulness in the world. But video-game play, with its abstract geometries, its fantastical dragons, and its extraterrestrial threats, seems more likely to provide an escape from the roles and responsibilities of life on this side of the screen than a guide towards them”⁸ (PARKIN, Simon., 2015, p 10)

Como explorar a imprevisibilidade da carreira de um artista; os caminhos que devem ser seguidos até um reconhecimento profissional; E a dificuldade de compreender o funcionamento do trabalho com videogames por parte de familiares e amigos, foram questões decisivas na escolha de qual seria o sonho de Danilo. Hoje, a indústria dos jogos supera a da música e a do cinema juntas em faturamento⁹ (TechNet Immersive, 2020) e se caracteriza por ser um setor muito ramificado e com diversos públicos. E foi a partir desse cenário, que o filme traz um personagem que almeja ser “*Concept Artist*” de jogos. Ao mesmo tempo que é um ramo bem específico (o que torna válido explorar e trazer visibilidade a essa área), é também um setor, que assim como a de outros artistas, conta muito com a sorte e oportunidades. Aspectos que farão o filme dialogar com outros profissionais.

Outra problemática relevante para a escrita do roteiro foi a escolha do gênero que seria abordado, no caso, o subgênero terror psicológico. A partir das inquietações pessoais que me assombram e se fazem presentes dentro do meu processo de crescimento individual e profissional, não me parecia alternativa melhor do que contar essa história de forma a fazer o

⁶ Disponível em > <https://newzoo.com/resources/blog/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017>

⁷ Disponível em > <https://11nq.com/iufaX>

⁸ “Os jogos demonstraram melhorar a coordenação dos olhos, a flexibilidade cognitiva, a tomada de decisões e até mesmo a visão. Os videogames estão cada vez mais sociáveis e inclusivos. E no nível filosófico, jogar, é claro, nos educa e nos prepara para funcionalidades no mundo. Mas o jogo de videogame, com suas geometrias abstratas, seus dragões fantásticos e suas ameaças extraterrestres, parece mais propenso a fornecer uma fuga dos papéis e responsabilidades da vida deste lado da tela do que um guia para eles”. (Tradução nossa)

⁹ Disponível em > <https://technet-immersive.co.uk/xr-uk/>

público se sentir vulnerável o tempo todo também. Qual seria o melhor jeito de discutir sobre as pressões, os medos e as inseguranças de alguém, senão ao se apoiar em um subgênero que surge para mexer com a psique humana? Os acontecimentos sobrenaturais e a alegoria trazida no clímax (a perseguição sofrida por Danilo) vêm para contemplar essas inquietações, afinal, muitas cobranças chegam de fora, mas a maior delas é a que vem de dentro.

“Las características del terror psicológico, más que las descripciones de violencia o agresión física, se centran en trabajar con los factores que afectan mentalmente a los espectadores, como lo que la psique humana reprime, y el miedo a lo desconocido. De esta forma la audiencia teme ante la oscuridad, las sutilezas e insinuaciones.”¹⁰ (MADRID, Daniela., 2015, p 10)

Embora exista diversas referências e técnicas disponíveis para a escrita de roteiros de terror psicológico, é importante investigar como esses elementos podem ser aplicados de forma eficaz no roteiro do curta-metragem Retrato. Todas as interrogações levantadas acima serviram de base para a investigar quais elementos podem ser aplicados efetivamente na história, como construir o enredo para maximizar o impacto emocional no espectador e quais são os recursos estilísticos mais adequados para transmitir a sensação de medo e instabilidade psicológica. Ou seja, todas contribuem para o presente problema de pesquisa que é a elaboração do projeto de curta metragem e o roteiro em questão.

Ainda como parte do projeto, a produção de um curta-metragem de ficção envolve não apenas a elaboração do roteiro, mas também a busca por investidores que estejam interessados em financiar o projeto. Nesse contexto, o *Pitch Deck*, um documento visualmente atraente e informativo, desempenha um papel fundamental ao apresentar ao leitor uma ideia visual da trama, assim como os objetivos do diretor, sinopse, descrição de personagens, público alvo e potencial elenco.

Nasce, então, a necessidade de uma pesquisa apurada e objetiva para fazer do *Pitch Deck* uma evidenciação do clima, humor e complexidade do então roteiro escrito.

¹⁰ “As características do terror psicológico, mais do que as descrições de violência ou agressão física, se concentram em trabalhar com os fatores que afetam mentalmente os espectadores, como o que a psique humana reprime, e o medo do desconhecido. Desta forma a audiência teme ante a escuridão, as sutilezas e insinuações”. (Tradução nossa)

4. Justificativa

Escrever uma história é também uma ação de autoconhecimento, e no caso de Retrato, o projeto tem mais raízes pessoais do que aparenta e não é difícil fazer alguns paralelos entre a vida de Danilo e a do autor da ficção. Além de produzir o curta para que outros possam se identificar e de alguma forma provocar o público a ter reflexões acerca da história, esse filme com certeza é uma obra que também faço para mim. Acredito não ser possível criar narrativas fortes e verdadeiras sobre algo que não faz parte da minha realidade. Então, o roteiro serve como um grande manifesto artístico para os meus desabafos, pedidos de ajuda e agradecimentos. E é por esse caminho, que essa história se torna um trabalho importante dentro de uma perspectiva pessoal.

Enxerguei no roteiro a oportunidade de retratar um pouco do meu universo enquanto jovem, que em passos largos adentra a vida adulta. Com o amadurecer, veio também a necessidade de refletir muito sobre como os artistas devem lidar com suas criações de maneira geral (sem perder a individualidade de cada um) e também de compartilhar minhas inseguranças com a profissão, principalmente, as que resultam em atitudes que me fazem regredir. A partir de interpretações próprias, o roteiro então, cresce em uma linha que nos guia a pensar sobre outros temas, esses que pela relevância e atualidade valem a argumentação.

Na obra é possível distinguir tópicos que são paralelos à discussão principal da história, tais como: a influência da tecnologia em nossas vidas - o mundo vive conectado e há sempre telas e interfaces digitais que ao mesmo tempo que nos separam de alguma forma, também nos conecta; O vício e as válvulas de escape modernas - as diferentes formas que procuramos de postergar algum compromisso e de não enfrentar certas atividades porque elas nos causam medo, ansiedade, insegurança ou qualquer tipo de desconforto.

“As pessoas com fraca crença de auto-eficácia tendem a ver perigo em muitos aspectos de sua vida. Além disso, sua visão de risco é ampliada, de modo que a angústia, a ansiedade e a depressão se tornam sentimentos presentes nesses indivíduos” (Bandura, 1999, apud PATRÍCIA, 2014, p.31)

Outro tópico são os caminhos para a criação de um jogo de videogame - a indústria dos jogos eletrônicos é gigante, e entender quais são os primeiros passos para a idealização de um *game* pode ser curioso. Nesse mesmo sentido, interessa o destaque de profissões pouco conhecidas, no caso, o Artista de Conceito que é um cargo bem específico no

desenvolvimento de jogos e ao evidenciá-lo na história, mais pessoas podem vir a conhecer o ofício.

Sem contar com a importância da representatividade feminina quando se trata de consumo de jogos eletrônicos. A personagem Gabriela, jogadora talentosa e fanática, mostra aos espectadores que as mulheres também têm espaço nas partidas de videogame.

*“Contemporary gaming spaces include not only the home but those which are public (as in arcades, public houses and service stations) and virtual (such as online game servers, Xbox Live, or massively multiplayer online games). Public leisure spaces have traditionally been claimed to be highly gendered as masculine, placing constraints on female access to them”.*¹¹(BRYCE, Jo; RUTTER, Jason; SULLIVAN, Cath. 2006. p 195).

“O game incorporou muitos recursos da narrativa cinematográfica, como o controle de movimento de câmera, o recurso de zoom in e zoom out do ponto de vista de quem joga, a trilha sonora e o roteiro muito elaborados.” (GOSCIOLA, Vicente., 2016, p 9)

Essa ponte entre cinema e jogos eletrônicos também se evidencia em Retrato, já que além do enredo trazer características que se conectam com as narrativas de jogos de videogame, como: sequência de ação e missões que o personagem deve cumprir. O filme também leva uma história que se inspira na temática e trama do jogo *Dead by Day Light*¹².

Retrato é um drama atual que além de conversar com o público jovem e estimular o debate em cima de temáticas socialmente relevantes, é um filme que contará com uma estética única, alinhada a uma direção de arte detalhada (apresentada no *Pitch Deck*) e um estudo de som específico, a fim de apresentar uma nova perspectiva no que faz referência a narrativas curtas centradas em apenas um personagem.

¹¹ “Os espaços de jogos contemporâneos incluem não apenas a casa, mas aqueles que são públicos (como em *arcades*, *lan houses* e lojas) e virtuais (como servidores de jogos online, Xbox Live ou, em geral, jogos de multijogador online). Os espaços de lazer públicos têm sido tradicionalmente reivindicados como altamente masculinos, colocando restrições no acesso feminino a eles.”. (Tradução nossa)

¹² Jogo de sobrevivência e terror desenvolvido pelo estúdio Behaviour Interactive e lançado em 2016.

5. Objetivos

5.1 Objetivos Gerais

Apresentar o projeto de curta metragem de ficção intitulado Retrato, no qual teve o processo de realização ao longo da formação acadêmica. O projeto consiste na elaboração e finalização do roteiro do filme junto ao material de venda, *Pitch Deck*, documento endereçado a um provável investidor.

5.2 Objetivos Específicos

- Expandir o conhecimento a respeito do subgênero terror psicológico, a fim de entender suas particularidades e melhor abordá-las na escrita do roteiro. Da mesma forma, com o universo particular da arte para jogos.
- Organizar o máximo de referências nas mais diversas fontes, literárias e filmicas, para o enriquecimento da construção da narrativa do filme. Assim como, a pesquisa por modelos estéticos com o objetivo de engrandecer o documento de apresentação visual do projeto.
- Redação de textos que vão além do roteiro, mas que imergem o leitor na narrativa. Dissertações que desvendam o “pensar” e elaborar da história, como: Visão do diretor; Perfil dos personagens; Logline e Sinopse estendida.

6. Referencial Teórico

É tradicional a separação entre o referencial teórico e a metodologia na escrita da memória. Porém, como o processo de elaboração do projeto foi algo fluído e que a todo momento contei com a transição fácil entre técnicas e teorias, escolhi intercalar os conceitos com as descrições detalhadas dos procedimentos metodológicos.

Ao adotar essa medida, busquei manter a clareza dentro da conexão entre a teoria e a prática, indicando como a metodologia se relaciona com os conceitos teóricos apresentados.

O objetivo inicial da criação do roteiro era fazer uma história que questionasse sobre a forma como a sociedade atual se relaciona com a tecnologia. O mundo está cada vez mais

tecnológico e, hoje em dia, é muito comum observar um cotidiano rodeado de telas como *smartphones* e computadores, o que causa uma superexposição a conteúdos digitais e um acesso fácil e rápido a diferentes informações. Ao considerar tal situação, a proposta era canalizar esse discurso em cima dos jogos eletrônicos e pensar no poder de influência que o mundo digital tem em nossas vidas e a capacidade de mudança de pensamento e comportamento que ele pode gerar no indivíduo. No caso de alguns tratamentos anteriores do roteiro, o personagem Danilo estaria excessivamente exposto a um jogo de videogame até um certo ponto onde ele começa a confundir a real e o virtual e então vive momentos perturbadores.

Essa mudança psíquica sofrida pelo personagem pode ser compreendida também através das reflexões do filósofo Byung-Chul Han, que no livro “No exame: perspectivas do digital” (2018) traz um novo termo: a sociedade do cansaço ou do desempenho. Sociedade essa, que seria a criação de um novo corpo social que difere da antes estabelecida por Michel Foucault, a sociedade disciplinar. Segundo o filósofo francês, a sociedade disciplinar era uma grande característica do século XX e que se individualiza por atuar em cima do indivíduo ao tentar moldá-lo moralmente através de micro penalidades e instituições disciplinares. Já Byung (2018, pg. 69) diz que hoje uma nova mudança de paradigma se realiza, o panóptico digital não é uma sociedade disciplinar biopolítica, mas sim uma sociedade da transparência psicopolítica. E, no lugar do biopoder, entra o psicopoder.

No decorrer do desenvolvimento do roteiro, o enfoque sobre tecnologia e sociedade deixou de ser tema principal, mesmo que ainda presente de maneira secundária. Dessa forma abriu espaço para abordar outra questão que também pode ser interpretada com base nos pensamentos de Byung-Chul Han. Vivemos em uma sociedade de afirmação do “eu”, categorizada por penalizações internas, onde nós mesmos construímos psicologicamente um regime de punição.

“Ao cansaço da informação também pertencem sintomas que são característicos da depressão. A depressão é, sobretudo, uma enfermidade narcisista. A autorreferência exagerada e doentamente sobrecarregada leva à depressão. O sujeito narcisista-depressivo sente apenas a reverberação de si mesmo. Há significado apenas lá, onde ele de algum modo se reconhece. O mundo aparece a ele apenas sob a sombra do Si. No fim, ele se afoga em si mesmo, esgotado e cansado de si mesmo. A nossa sociedade hoje se torna cada vez mais narcisista. Mídias sociais como o Twitter ou o Facebook acentuam esse desenvolvimento, pois elas são mídias narcisistas.” (HAN, Byung-Chul., 2018, p. 57).

Esse foi apenas um gatilho inicial para então começar a pensar o filme a partir de um ponto mais psicológico, onde a personagem lidaria com regras internas e cobranças pessoais.

Danilo é um artista esforçado, estudioso e que tem muito talento. Ele procura aprimorar seu ofício constantemente e tudo no seu dia a dia gira em torno de sua carreira e seus desejos profissionais. Entretanto, ele mesmo é seu maior obstáculo para que consiga alcançar o que almeja. Danilo deixa suas inseguranças, dúvidas, perfeccionismos e cobranças o dominarem, ou seja, o protagonista se auto sabota diariamente, sintoma de quem não acredita no seu potencial e não se vê merecedor daquilo que conquistou. “Segundo Clance & Imes (1978) a prevalência desta modalidade de auto interpretação é conceituada como fenômeno do impostor” (apud SOARES, Ana e al., 2021).

Não há menção de fenômeno do impostor, também conhecido como síndrome ou impostorismo, no DSM-5 (Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais), na CID-10 (Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde) ou pela OMS. Mesmo assim é algo que pode gerar um impacto significativo na saúde mental de um indivíduo.

“A Síndrome do Impostor costuma ter lugar no decorrer da vida acadêmica, podendo permear e influenciar a carreira profissional. Dessa forma, pode afetar negativamente o desempenho acadêmico ou profissional, além de ter implicações na saúde mental das pessoas acometidas (...) Segundo Clance e Imes (1978), existem quatro comportamentos que influenciam diretamente a SI, fazendo com que o próprio indivíduo se sabote. O primeiro diz respeito à realização de trabalhos árduos, de modo que os outros não percebam sua incapacidade e incompetência; o segundo está relacionado à falsidade, fazendo com que use ideias opostas às suas, pois acredita que se usasse verdadeiramente as suas não se daria bem; o terceiro se refere ao uso de fascínio e simpatia para atrair os seus superiores, passando a acreditar que o seu sucesso se deve a essa relação; e, por último, trata-se de conduta de evitação, fugindo do sucesso para escapar de ações rudes e desprezo dos demais, priorizando ser bem aceito socialmente.” (apud Bezerra, Thereza Christina Garcia et al., 2021, p. 334).

Uma competição internacional de ilustrações está com o prazo apertado para o encerramento das inscrições. Danilo sabe que se ganhar o concurso será um passo importante para sua carreira e que terá suas artes divulgadas mundialmente. Porém, ele acredita não ter chances nenhuma de vitória e que não tem um trabalho a nível de competição, mesmo que sua trajetória nas artes seja caracterizada por muito empenho, vocação e personalidade. “Segundo Leonhardt, Bechtoldt e Rohrmann (2017), pessoas com elevados sentimentos impostores tendem a sentir como não pertencentes ao seu ambiente acadêmico ou de trabalho, apesar de qualificações objetivas, conquistas e realizações” (apud Soares, Ana e al., 2021).

Danilo é um artista que gostaria que o mundo conhecesse seu trabalho e que aproveitasse os jogos frutos de sua criatividade, mas ele não alcança patamares maiores na carreira por ter medo de se expor em vários níveis, desde a amigos até ao mercado de trabalho. Então, as partidas online de videogame deixam de ser apenas objetos de estudo e

fontes de referência para Danilo e passam a exercer uma função além do entretenimento. Como uma válvula de escape, os jogos tiram o personagem da sua realidade e o fazem fugir de seus afazeres.

Dentro desse panorama, de que os jogos eletrônicos podem ir muito além do lazer e, na verdade, se configurarem como vícios perigosos, Simon Parkin no livro *“Death by Video game: Danger, Pleasure, and Obsession on the Virtual Frontline”*¹³ (2016) investiga o impacto dos videogames em nossas vidas. Em uma obra de cunho também jornalístico, o autor depois de saber que um jovem, em 2012, morreu de frente para a tela do computador após passar três dias jogando, se questiona sobre o que há por trás de tanta entrega e resistência aos jogos a ponto de perder o senso da realidade e do tempo.

“Escapism is a powerful force. It’s one of the foundations on which all literature, theater, film, and even fine art have been built: spaces into which people can retreat from the mundane familiar. But while the promise of escape might catapult humans into works of fiction, it’s perhaps not enough by itself to keep them there. And if all we want is to sit back and escape, why choose a video game, with its incessant demands and tests of our competence?”¹⁴ (PARKIN, Simon., 2015, p 11)

Danilo também tem essa perda de controle. A competitividade e a busca por superação entre partidas fazem com que ele e sua melhor amiga Gabriela fiquem por horas na frente da televisão.

“Game designers speak of ‘compelling mechanics,’ of ‘the play loop,’ of ‘game balance,’ of ‘calibrating risk and reward’ and other arcane jargon. Certainly these terms and ideas can explain how games manage to keep us playing, those psychological tricks that they use to inspire compulsion.”¹⁵ (PARKIN, Simon., 2015, p. 11)

Foi através da reflexão estabelecida entre o virtual e o real, junto às consequências de longas horas imersas nos jogos eletrônicos, que busquei explorar isso no roteiro. Danilo tem alucinações que se agravam conforme a trama progride, porém, diferente do livro de Parkin que trata o videogame como uma espécie de vilão. No filme, a proposta é que ao final (no clímax) o personagem tenha um surto que se assemelha ao seu jogo favorito, mas que tudo

¹³ Morte por videogame: perigo, prazer e obsessão na linha de frente virtual.

¹⁴ “O escapismo é uma força poderosa. É uma das bases sobre as quais toda a literatura, teatro, filme e até mesmo as belas-artes foram construídas: espaços nos quais as pessoas podem se retirar do mundo familiar. Mas, embora a promessa de fuga possa catapultar os humanos para as obras de ficção, talvez não seja suficiente por si só mantê-los lá. E se tudo o que queremos é sentar e fugir, por que escolher um videogame, com suas demandas incessantes e testes de nossa competência?”. (Tradução nossa)

¹⁵ “Os designers de jogos falam de ‘mecânica convincente’, de ‘jogar em repetição’, de ‘equilíbrio do jogo’, de ‘calibrar risco e recompensa’ e outros jargões misteriosos. Certamente, esses termos e ideias podem explicar como os jogos conseguem nos manter jogando, aqueles truques psicológicos que eles usam para inspirar compulsão”. (Tradução nossa)

não se passasse de apenas uma alegoria para representar seus medos, inseguranças e cobranças que tem passado nos últimos dias. E então, ao fim, ele aprenda uma lição e possa chegar mais perto da sua descoberta profissional. O objetivo nunca foi colocar os jogos como os grandes responsáveis pelos transtornos na vida do principal, pelo contrário, a intenção é criar essa fantasia de perseguição a fim de estabelecer Danilo como seu maior antagonista. As semelhanças físicas entre o principal e vilão especificadas no roteiro ajudam o leitor a chegar a tal conclusão.

Com a ambição de escrever uma história que tivesse um desfecho reflexivo acerca da psiquê do personagem principal, fiz uma pesquisa cinematográfica na qual me ajudou a encontrar obras que também utilizam de alegorias e duvidam da sanidade de seus narradores. Exemplos como os filmes “Clube da Luta” (1999) e “O Duplo” (2012), de David Fincher e Juliana Rojas, respectivamente, foram valiosos para ter referências de tramas que trazem no enredo o reflexo dos principais. Em seu longa, David usou de um artifício muito envolvente que foi a criação de um outro personagem que representasse o alter ego do principal, além de abordar um elemento específico, a violência, para servir de escada para outras interpretações da trama. No caso, Clube da Luta não é sobre aceitação da brutalidade, mas sobre os problemas e exigências que envolve ser homem na sociedade atual. Acredito que é possível fazer um paralelo da maneira que a violência foi usada como uma metáfora para sentimentos, com o enredo de Retrato na relação entre o Danilo e videogame.

Um filme que também trabalha com os espelhos de seus personagens é “Nós” (2019), de Jordan Peele. Nesse cenário, a obra me serviu muito além de referência para a duplicidade, mas como fonte de pesquisa para uma boa direção de narrativa fantasiosa e de terror psicológico. O diretor usa da tensão e suspense para abordar discussões também psicológicas, assim como o realizador Darren Aronofsky em “Cisne Negro” (2010). Nessa mesma linha, “A Vastidão da Noite”(2020), de Andrew Patterson foi um ótimo exemplo para a construção de uma trama que se passa a maior parte do tempo em atmosfera *low key*¹⁶ e explora a comunicação à distância de seus personagens. Em Retrato, Danilo e Gabriela passam quase o filme todo interagindo por mediação da tecnologia, através ou do celular com mensagens de texto ou do videogame com as partidas online.

O recurso de fazer os personagens conversarem, mas o público só ter o conhecimento de um dos interlocutores é incrível para criar um senso de curiosidade na audiência e conseqüentemente aumentar as dúvidas e suspense sobre a outra pessoa (“Quem fala?”, “Quais são suas características físicas?”), dessa forma também é possível criar um público

¹⁶ Noturna, com pouca iluminação. (Tradução nossa)

participativo por meio de suas próprias expectativas. No meu roteiro, ao final da história, enfim é revelado quem está por trás da voz de Gabriela e acaba sendo até uma espécie de alívio descobrir o rosto da coadjuvante.

Um das obras que faz parte das minhas referências para a realização do curta é uma do diretor Steven Spielberg. Os filmes dele sempre me fazem sentir super envolvido com a narrativa e, principalmente, torcer para que o personagem principal conquiste sua missão. Essa empatia com o público é o que busco com o roteiro de Retrato, e tendo em vista de que se trata de um curta com linguagem atual e que dialoga com o público jovem adulto, vi uma conexão com o longa “Jogador Nº 1” (2018). Apesar do filme do diretor estadunidense recorrer a uma estética mais virtual e muito mais elaborada na questão de uso de *CGI*¹⁷, acredito que há uma similaridade no que faz referência ao personagem principal.

No longa, Wade Watts tem um *Motorhome* como segunda casa e é nesse ponto onde acho que os dois filmes conversam mais. Danilo mora no depósito da papelaria e nessa fuga da casa dos pais ele acaba transformando a sobreloja no seu novo lar, em todos os sentidos. Ele muda a decoração para que fique mais a sua cara e, assim como Wade, é um personagem bagunceiro e que usa das paredes da casa como uma grande exposição de seus interesses ao misturar posters, recortes, trabalhos e imagens penduradas. Ou seja, a obra de Spielberg acaba por ser uma orientação para a criação do cenário e casa do personagem, o que é muito importante para mostrar para o público a extensão da vida do principal.

Na mesma linha de buscar filmes que dialogam com a narrativa de Retrato, encontrei a principal referência que norteou todo o argumento do roteiro. “*EnterGalactic*” (2022) traz uma história sobre um artista talentoso que busca equilibrar o sucesso profissional com a vida amorosa, a animação traz uma linguagem criativa que mantém o filme antenado com o contemporâneo. A trama com protagonismo negro do diretor Fletcher Moules usa de recursos narrativos parecidos com Retrato ao colocar cenas onde o artista de rua Jabari, personagem principal, recebe conselho de seus grafites e em alguns momentos até foge deles. Na história, suas obras exercem um papel de extensão da consciência da personagem e revelam também sua personalidade, emoções e inseguranças.

Para ampliar o olhar sobre o mercado do videogame, especialmente entender o processo que envolve a construção de um jogo (contratações, equipes, investimentos e etapas), o livro de Schreier foi uma fonte importante. Para leigos, muitas vezes, fazer um jogo pode parecer um emprego dos sonhos por trabalhar e se divertir ao mesmo tempo, porém, não é bem assim. No livro, “*Blood, Sweat, and Pixels: The triumphant, turbulent stories behind*

¹⁷ Computer Graphic Imagery - Imagens geradas por computador.

*how video games are made*¹⁸ o autor faz questão de desmistificar essa ideia e aprofunda a pesquisa dentro de grandes empresas responsáveis pela criação dos maiores jogos dos últimos tempos. Tudo, a fim de dar visibilidade aos fatores que fazem da criação de um jogo uma atividade desafiadora, estressante e também prazerosa.

Segundo Schreier (2017, p.09), *developers everywhere, whether at tiny independent studios or publicly traded corporations, talk frequently about how difficult it is to design and produce games*¹⁹. Os bastidores da criação e desenvolvimento de jogos são tão complexos quanto os próprios jogos, fato que serviu de inspiração para a concepção da relação de Danilo com o seu chefe dono da papelaria.

“One surefire way to annoy a game developer is to ask, in response to discovering his or her chosen career path, what it’s like to spend all day playing video games. But even if you accept the premise that video game development is grueling work, it’s not easy for those of us on the outside to see why.”²⁰
(SCHREIER, Jason., 2017, p. 09)

Arthur, chefe de Danilo, não entende a hiper dedicação que é preciso para a realização de um trabalho original e que se destaque no mercado, na verdade, ele não chega nem a se interessar nos sonhos do funcionário ou ao menos enxergar seu talento como uma futura profissão. Na prática, esse processo criativo, que ao fim se torna entretenimento, faz parte de uma carreira que envolve tentativas, sorte e incertezas. *“Everyone who makes video games has to crunch, sacrificing personal lives and family time for a job that seems to never end”* (SCHREIER, Jason., 2017, p 12). Ao aprofundar na vida passada de Danilo, aquela não explícita no roteiro, mas que há alguns indícios. É possível compreender o distanciamento que o jovem tem da família, uma relação conturbada com base na inquietação dos pais em relação ao filho não apresentar um futuro pragmático e estratégias claras para um desenvolvimento seguro e rentável dentro da indústria. Assim, pela pressão que sofria dentro de casa com os questionamentos sobre a vida no mundo dos *games* é que Danilo decide se mudar para a sobreloja e, enfim, focar no seu real objetivo que é crescer e ganhar oportunidades dentro da sua profissão dos sonhos.

¹⁸ Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames.

¹⁹ “Desenvolvedores em todos os lugares, seja em pequenos estúdios independentes ou corporações de capital aberto, falam frequentemente sobre como é difícil projetar e produzir jogos”. (Tradução nossa)

²⁰ “Uma maneira infalível de irritar um desenvolvedor de jogos é perguntar, em resposta à descoberta de sua carreira escolhida, como é passar o dia todo jogando videogame. Mas mesmo que você aceite a premissa de que o desenvolvimento de videogames é um trabalho cansativo, não é fácil para nós do lado de fora entender o porquê”. (Tradução nossa)

Por fim, em termos de conceito, identifico o filme "*Manos de Oro*"²¹ do jovem diretor Merced Elizondo o mais próximo de Retrato. Com o meu último curta, Foguete, pude conhecer o trabalho desse cineasta através de um encontro promovido pelo programa *NewFilmmakers Los Angeles*²² (organização sem fins lucrativos que apoia cineastas emergentes do mundo todo) com o suporte da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas.

O drama de 33 (trinta e três) minutos do diretor latino-americano apresenta Sergio, um ex-mecânico, que está no meio de uma batalha paralisante contra a artrite. Quando surge a oportunidade de consertar o caminhão de um velho amigo da família, Sergio inicia uma espiral descendente em direção à negação e ao comportamento autodestrutivo na tentativa de recuperar sua identidade. Como resultado, seu relacionamento difícil com o filho é posto à prova. Se analisado de maneira estética junto da presença de duas línguas na narrativa (inglês e espanhol), *Manos de Oro* se distancia da proposta do roteiro trabalho nessa memória, porém, como referencial teórico conceitual e temático é perfeito. O filme é uma história focada no personagem, contada a partir da perspectiva de Sergio que é essa pessoa que está desmoronando aos poucos com a chegada da doença e, conseqüentemente, com fim da carreira. Ou seja, é um curta que trata muito do aspecto psicológico de um personagem que tem medo do fracasso, da solidão e que passa por uma jornada de batalhas e pressões internas.

A direção de Merced também serve de referência para o meu conceito de Retrato. É um olhar sensível que trabalha em cima de cenas que têm um senso de realidade forte e que apesar dos poucos personagens, todos parecem complexos e têm histórias passadas que o público tem a oportunidade de conhecer por um breve momento. Com escolhas singulares na mixagem de som, para deixar a audiência com a mesma sensação perturbadora que o personagem principal passa, e com a construção da primeira e última cena contrastantes de maneira a revelar não só a força da narrativa, mas também o processo de mudança e avanço da jornada do protagonista, que o filme me cativou e se mostra útil para um estudo mais afundo.

Enquanto roteirista, gosto de transmitir meus ideais através dos personagens e então contar histórias na qual acredito. No entanto, não há dúvidas de que um roteirista também deve ser pesquisador. Para evitar a criação de tramas superficiais ou até irresponsáveis com o universo abordado, é preciso ter um bom cenário de pesquisa, de escuta e entendimento sobre aquilo que escreve. De fato, então, todo o referencial teórico abordado cumpriu um papel

²¹ Disponível em > <https://vimeo.com/406046772>

²² Disponível em > <https://www.newfilmmakersla.com/>

importante para o desenvolvimento de um roteiro que acredito ser coerente, engajador e, acima de tudo, pessoal.

A bibliografia trabalhada trouxe tanto artigos que discutem sobre a psicologia humana com o foco em entender mais sobre o sistema de funcionamento psíquico daqueles que sofrem de baixa auto estima e da síndrome do impostor, quanto livros que discorrem sobre a sociedade atual e a maneira que o corpo social se relaciona com a modernidade. Assim como, obras um pouco mais focadas para o mercado dos videogames e que dissertam sobre curiosidades e o funcionamento da indústria. Além disso, o referencial também consiste em trazer uma filmografia diversa, escolhida com base em determinados pontos que se assemelham à história construída.

7. Metodologia

Toda a trajetória desde a construção de um roteiro até a exibição do produto final pode ser bem longa e, com certeza, trabalhosa. E quando o foco é o roteiro, é possível entender esse processo como algo singular dentro de um método que demanda tempo, diferentes etapas e evoluções. No caso de Retrato, a premissa inicial veio depois de uma conversa com um colega. Um amigo de ensino médio me ligou e disse que teve uma ideia para um novo filme. Ele contou sobre a experiência que teve na noite anterior enquanto jogava uma partida online de videogame e o que poderia ter acontecido se durante aquela madrugada alguém batesse na janela do seu quarto no segundo andar. Com essa fagulha um tanto genérica, a criatividade tomou conta e me envolvi com as inúmeras possibilidades que um pequeno relato poderia se tornar.

Escrever é reescrever. Comecei a escrita de Retrato em 2020, de lá para cá o roteiro já sofreu mudanças de título, conflito principal e corte de personagem. Apesar de ainda manter certa conexão com a premissa original, a história foi colocada dentro de uma formatação detalhada para roteiro cinematográfico, que engloba perguntas e respostas sobre a construção da personagem: suas motivações, sonhos e contradições. Até a separação da trama em partes como: apresentação; incidente incitante; desenvolvimento; clímax e desfecho. Métodos essenciais para então chegar ao 20º (vigésimo) tratamento, e que hoje, considero ser uma versão envolvente e competitiva para ser apresentada às produtoras cinematográficas em busca de financiamento.

Para uma melhor técnica de escrita e criação de uma atmosfera de suspense, assim como me familiarizar com a correta formatação de um roteiro audiovisual, as referências

filmicas anteriormente citadas foram de muita importância. Acessei os filmes ainda em suas versões no papel, em roteiros não produzidos, e isso colaborou para uma melhor estruturação de Retrato.

Com o domínio da formatação e o conceito bem definido, uma das maiores dificuldades foi manter a história dentro de um enredo curto. O processo de escrita fluido, sem muitas barreiras para a inventividade, leva à elaboração de uma história com muitas linhas narrativas e complexidades que precisam ser evitadas dentro de um curta-metragem. Dessa forma, o distanciamento do autor com o projeto configura uma boa estratégia para a remoção dos excessos. Deixar de escrever por um tempo, se afastar da história e ocupar a cabeça com outros estímulos são técnicas que fazem o autor se reconectar com a essência do roteiro. Ao aplicar esse método, pude avançar na narrativa sem me apegar a distratores e múltiplos detalhes.

Contar com o apoio de organizações do mercado audiovisual e colegas de trabalho também garante mais sucesso no processo de escrita. No caso de Retrato, mandei o roteiro para o *Sundance Collab*²³, comunidade virtual voltada ao compartilhamento de projetos não finalizados com o objetivo de trocar conhecimentos com outros criadores internacionais; para o *Coverfly*²⁴, uma das mais importantes plataformas de roteiro que conectam escritores emergentes aos grandes estúdios através de competições, bolsas e parcerias; Além de vários festivais de roteiro como por exemplo o *NFFTY Screenplay Competition: Story Starts Her*²⁵. Ao submeter o projeto à avaliação externa tive a oportunidade de receber *feedbacks* que me ajudaram a entender a qualidade da minha história, quais os caminhos eu deveria seguir, qual a opinião da indústria a cerca do meu trabalho e quais os pontos fortes e pontos fracos do projeto.

Dentro do *Coverfly*, o roteiro de Retrato entrou para o *ranking* de “top 39%” dos projetos compartilhados no site. O que significa que o projeto tem sido recomendado e vem garantindo mais destaque que 39% de todos os 113,649 outros roteiros. Resultados como esse mostram para o autor que ele está no caminho certo e que deve continuar nos métodos escolhidos para a elaboração do trabalho.

Uma vez que um roteiro é uma obra aberta e o *Pitch Deck* está diretamente ligado à produção escrita, os dois documentos sofrem ajustes com o tempo. Com a finalização de um

²³ Disponível em > <https://collab.sundance.org/>

²⁴ Disponível em > <https://www.coverfly.com/>

²⁵ National Film Festival for Talented Youth (NFFTY) - Festival Nacional de Cinema para Jovens Talentosos, competição de roteiro: A história começa aqui (tradução nossa) Disponível em > <https://www.nffty.org/storystartshere>

novo tratamento, chega a hora de assistir mais filmes e buscar casos de sucesso que se assemelham com o projeto. E é nessa etapa que a construção do material de vendas toma forma. A busca por referências visuais ajuda não só na escrita do roteiro, mas colabora para a criação de um *Pitch Deck* mais coeso e rico em detalhes. Quanto mais claro e específico for esse material, melhor o leitor vai entender o que vai fazer daquela história um investimento valioso.

Seja através de obras de arte, filmes ou música, a pesquisa por novas maneiras de se inspirar vão ser sempre bem vindas. No caso de Retrato, trata-se de um projeto que quer conversar com o mundo, então não há melhor técnica do que se não a escuta aberta e paciência com o processo. Fazer um filme é uma ótima oportunidade de partilha e de melhorar a observação do espaço.

8. Conclusão

A construção desse projeto não só resume um estudo do subgênero terror psicológico em curto formato, mas também reflete as vivências durante a minha trajetória acadêmica até o então desfecho. O roteiro de curta debatido nessa memória acaba por contar uma história onde reproduzo um discurso que eu mesmo preciso ouvir e no qual outros possam gostar de saber que não estão sozinhos. Retrato além de reforçar o incentivo ao cinema de gênero, que dispõe de um público fiel, representa um apanhado de questões pessoais, protestos e crenças que se organizam em um enredo de maneira lúdica, a fim de alcançar um público ainda maior.

Esse projeto me fez ter mais controle da formatação clássica de um roteiro e me ensinou a criar a partir do personagem. Entender o personagem foi o ponto chave para o desenvolvimento da narrativa, os exercícios de gêneses de Danilo e as perguntas feitas ao personagem nortearam suas atitudes e conseqüentemente o desenrolar das cenas. Foi valioso, também, entender os cenários como extensões do principal, são eles que contam a história não dita por trás do protagonista.

Escrever o roteiro e pensar na aproximação do espectador com a narrativa foi igualmente um ensino. Buscar recursos na escrita para deixar claro ao leitor qual a sensação o espectador deve sentir em cada cena me fez pensar fora do contexto gramatical e então imergir nas descrições sonoras e físicas de cada sequência. Definitivamente, me imaginei também como parte da audiência.

Ao levar em conta a proposta ambiciosa do projeto, para que seja possível tirar essa história do papel e assegurar as três fases de produção do curta-metragem (pré-produção,

produção/filmagem e pós-produção) e sua divulgação global através do ciclo de festivais de cinema e plataformas digitais de exibição, será preciso um investimento considerável.

Então, o filme contará com recursos próprios do diretor/roteirista e pretende ser contemplado no edital FAC Brasília Multicultural I - 2023, categoria: Meu Primeiro FAC. E dessa forma, dispor de um financiamento público. O projeto foi inscrito no FAC e garante que sua realização será um incentivo à economia criativa do Distrito Federal com a geração de cerca de 80 empregos diretos e indiretos nas diferentes etapas da produção e a valorização da produção cinematográfica de Brasília, sobretudo universitária. Será um investimento na produção de um projeto jovem e próspero.

Retrato espera uma atuação de destaque em festivais nacionais e internacionais, o que fortalecerá e promoverá o cinema do DF no mundo. Portanto, o roteiro já possui uma versão em inglês e almeja contar com o apoio da Universidade para a futura inscrição do filme na mostra *Cinéfondation*²⁶ do Festival Cannes. Essa categoria é uma iniciativa do festival francês de dar destaque ao cinema estudantil e instituições de ensino do mundo todo podem enviar um representante para concorrer na competição.

O curta-metragem conta com equipe técnica e atores que somam trabalhos de relevância pela capital e pelo mundo. A antecipada confirmação da equipe vai de acordo com uma exigência do edital, e também de uma proposta que o projeto gostaria de particularmente seguir: a adesão de alunos e recém formados de Audiovisual em instituições de ensino brasilienses na realização do filme.

Com a experiência da jovem equipe técnica local, junto ao histórico de formação técnica da Produtora Larissa Rolim, proprietária da produtora Gancho de Nuvem, a intenção é criar uma rede de colaboração e ensino a partir da prática. Logo, gerar oportunidades para que jovens que entram no mercado do audiovisual se profissionalizem e se conectem ainda mais com o ofício.

Retrato toma sua forma depois de muito estudo, vivências e principalmente escuta. Se fosse preciso resumir o filme em poucas palavras, com certeza a “amizade verdadeira” seria um grande pilar da história. Nesse processo de escrita e formação acadêmica pude contar com a visão de amigos que sempre me apoiam e acreditam no meu trabalho. Essa força de incentivo permite fazer com que tudo que eu sinto more dentro da minha arte, e assim permaneça.

²⁶ Disponível em: <https://cinemadedemain.festival-cannes.com/reveler/la-cinef/#palmares>

9. Referências

BRYCE, Jo; RUTTER, Jason. **Understanding digital games**. London: SAGE Publications, 2006.

BUENO, M. G. B. **O arrepio do lúdico: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros**. 2021. 204 f. Tese (Doutorado em Performances Culturais) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11771>

BEZERRA, Thereza Christina Garcia et al. **Escala Clance do Fenômeno do Impostor: Adaptação Brasileira**. Psico-USF [online]. 2021, v. 26, n. 2 [Acessado 25 Setembro 2021], pp. 333-343. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1413-82712021260211>>. Epub 04 Ago 2021. ISSN 2175-3563. <https://doi.org/10.1590/1413-82712021260211>.

CHEVITARESE, Leandro. **Da Sociedade Disciplinar à Sociedade de Controle: a questão da liberdade por uma alegoria de Franz Kafka, em O processo, e de Phillip Dick, em Minority Report**. Estudos de Sociologia, Pernambuco, v. 1, n. 8, p. 129-162, abr. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revsocio/article/view/235443>>. Acesso em: 25 set. 2021.

DE MATOS, Patrícia. **Síndrome do Impostor e Auto-Eficácia de Minorias Sociais**. Universidade de São Paulo Faculdade de economia, administração e contabilidade, São Paulo, 2014. Disponível em <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12136/tde-07012015-175044/publico/PatriciaAndreaVictorioCamargodeMatosVC.pdf>. Acesso em: 27 set. 2021.

GONÇALVES, Juliano Ferreira. **A Situação do Terror no Cinema Nacional (2009-2019) : Uma análise do estudo sobre “Gêneros Cinematográficos” (2018) da Ancine**. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Instituto de Artes – Campus de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/234791>

GOSCIOLA, Vicente. **"Entre game e cinema: um novo gênero?"**. Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2016

HAN, Byung-Chul. **No enxame: Perspectivas do digital**. Editora Vozes; 1ª edição (31 outubro 2018)

MADRID, Daniela. **Inverso: métodos de representación de la vulnerabilidad humana**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Licenciado en Artes Visuales, Mención Escultura y Fotografía) - Universidad Finis Terrae, Santiago, Chile, 2015. p. 7.

PARKIN, Simon. **Death by video game: Danger, Pleasure, and Obsession on the Virtual Frontline**. Brooklyn: Melville House Publishing, 2015.

SCHREIER, Jason. **Blood, Sweat, and Pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made**. New York : Harper Paperbacks, 2017.

SOARES, Ana Karla Silva; NASCIMENTO, Eduardo França do; CAVALCANTI, Thiago Medeiros. Fenômeno do Impostor e Perfeccionismo: Avaliando o Papel Mediador da Autoestima. **Estud. pesquis. psicol.**, Rio de Janeiro , v. 21, n. 1, p. 116-135, abr. 2021 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812021000100007&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 25 set. 2021. <http://dx.doi.org/10.12957/epp.2021.59373>.

YOUNG, Skip Dine. **A psicologia vai ao cinema: o impacto psicológico da sétima arte em nossa vida e da sociedade moderna**. São Paulo: Cultrix, 2014.

10. Filmografia

A VASTIDÃO DA NOITE. Direção: Andrew Patterson. Produção de James Montague e Amazon Studios. Estados Unidos: Amazon Prime Video, 2020.

CISNE NEGRO. Direção: Darren Aronofsky. Produção de Mike Medavoy, Brian Oliver, Scott Franklin e Arnold Messer. Estados Unidos. Fox Searchlight Pictures, 2010.

CLUBE DA LUTA. Direção: David Fincher. Produção de Art Linson, Ceán Chaffin, Ross Grayson Bell. Estados Unidos. 20th Century Fox, 1999.

ENTERGALACTIC. Direção: Fletcher Moules. Produção de Mike Moon. Reino Unido e Estados Unidos: 2022.

JOGADOR Nº 1. Direção: Steven Spielberg. Produção de Steven Spielberg, Donald De Line, Dan Farah e Kristie Macosko Krieger. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2018.

MANOS DE ORO. Direção: Merced Elizondo. Produção de Merced Elizondo, Mark Ragunton, Julio César Cedillo. Estados Unidos: 2021.

NÓS. Direção: Jordan Peele. Produção de Jordan Peele, Sean McKittrick, Jason Blum, Ian Cooper. Estados Unidos: Universal Pictures, 2019.

O DUPLO. Direção: Juliana Rojas. Produção de Itinerante Filmes. São Paulo (Brasil), 2012.

11. Apêndices

11.1 Perfil dos personagens

Danilo (Principal)

Artista de 24 anos que sonha em viver da sua criatividade e se tornar artista conceitual de *games*. Danilo é cabeça dura, e mesmo contra o gosto de seus pais, ele não quer seguir a vida acadêmica ou ser funcionário público. É mimado e egoísta. Apesar de buscar a independência e querer provar que consegue ser um adulto responsável, morar sozinho e ganhar a vida no meio artístico, ainda depende financeiramente dos pais, já que ser gerente da papelaria foi um acordo para que ele pudesse morar no depósito, a sobreloja.

Danilo sempre gostou muito de desenhar, seu talento não estava nos esportes e sim nas artes. E como o seu lado artístico não era bem visto entre os colegas da turma, para poder ter a atenção dos demais ele usava da sua facilidade com as exatas. Danilo se destacava por ser o mais "cabeçudo" da turma, ele não fazia muito esforço para estudar, aprendia rápido e defendia o status de mais inteligente com muita garra. Decidido e de opiniões fortes, ele era revoltado com o sistema de ensino que fazia os alunos gastarem tempo com algo que não iriam usar, tudo um discurso para não dizer que ele gostaria de ser reconhecido pelo seu talento nas artes e não nos cálculos.

Danilo é um cara de poucos amigos, mas considera muitas as amizades verdadeiras que tem. Entre seu grupo próximo, ele foi o mais atrasado quando o assunto é relacionamentos. Enquanto a maioria já tinha suas experiências, Danilo demorou um pouco mais a começar a ter relação com o sexo oposto, não porque não era o seu interesse, mas sua timidez atrapalhava. Mais velho, ele já teve alguns lances e namoradas, mas nada que fosse muito pra frente, suas prioridades estão em ter uma carreira bem sucedida e conquistar seu maior sonho: ter seu próprio jogo. Seu maior pesadelo é ser subestimado e fracassar, por isso se cobra tanto, é dedicado e está constantemente praticando.

Os pais reconhecem seu dom, mas não entendem como a vida artística funciona e como o filho conseguiria se sustentar no meio, então, sempre deram mais valor para o belo rendimento do filho na escola do que as ilustrações. Danilo não via a hora de poder sair do ensino médio para poder ter a própria vida e fazer aquilo que gosta: juntar o hobby dos jogos com a arte. Ele nunca teve a aprovação de alguém de fora do seu ciclo de amizades e família sobre seus desenhos. Como o foco em cima dele era sempre outro, Danilo não acreditava no potencial dos seus trabalhos e estava disposto a tudo para poder sair da casa dos pais e se livrar dessa pressão que vivia de vestibular.

Desde pequeno, é amante do mundo *geek* e da cultura pop, por isso o entusiasmo com jogos de videogame. Seu refúgio é chegar em casa e ir para a tela, seja para ver filmes, jogar ou ver vídeos online, tudo em inglês. Ele é viciado em jogar um jogo de terror e sobrevivência (*Dead by Day Light*) no *PlayStation 4* com sua melhor amiga Gabriela. “Dan”, como é chamado por Gabi, acredita que jogando videogame ele está se aprimorando e fazendo alguma coisa para alcançar o seu sonho. Mas na verdade, muitas vezes esse hábito se confunde com um processo de auto sabotagem, o maior mal do protagonista, que não acredita no seu talento e tem baixa autoestima. O que acontece é que Danilo tem medo de se expor enquanto artista e tem consciência de que toda essa situação prejudica não só ele, mas as suas relações e objetivos. Danilo nunca foi de demonstrar insegurança, mas com a pressão dos pais e a chegada da vida adulta ele precisa lidar com o seu maior vilão, ele mesmo, amadurecer e descobrir sua identidade profissional.

Ele é o tipo de pessoa que sempre acreditou que a vida ia melhorar com o passar do tempo, que a vida adulta e a maturidade trariam uma sensação de liberdade e independência sem iguais, a vida seria mais fácil. Não é muito ligado à política e nem deposita sua fé em qualquer religião, na verdade é contra qualquer sistema de idolatria e opressão (é assim que ele vê a Igreja). Sua família tem uma boa condição financeira (classe média alta).

O maior marco emocional na vida de Danilo foi durante a infância quando ele teve a atenção da turma inteira no Ensino Fundamental. Nesse dia, os alunos tinham que apresentar um trabalho manual na frente da classe e ele apresentou um cartaz super estilizado que todos amaram. Seu segundo maior feito foi poder se mudar para a sobreloja.

Danilo tem uma relação muito próxima com Gabriela, o que revela uma de suas maiores qualidades, a fidelidade. Ele é alto, muito talentoso, perfeccionista, competitivo, tem um raciocínio rápido e é corajoso. Apesar de ser magro, não tem uma rotina saudável de sono e nem de alimentação. Gosta de ousar nos cortes de cabelo e preza pelo conforto em casa, sempre usando apenas samba canção e uma blusa. Danilo gosta de gastar o dinheiro que ganha em materiais que o ajudam nas ilustrações, mas também adora gastar com objetos *gamers* e decoração como: luzes *LED* e luz negra para deixar o depósito um pouco mais a sua cara.

Ele é do bem e não quer o mal dos outros. Odeia ser obrigado a fazer o que não gosta, quando está sob pressão deposita o nervosismo nos seus dedos da mão, que se mexem sem parar. Sua comida favorita é stroganoff.

Gabriela (Principal)

Jovem de voz agradável e segura, magra, baixa e tem mechas coloridas em seu cabelo curto. Gabriela tem um linguajar jovem como o de Danilo. Tem 22 anos, faz faculdade de Arquitetura e Urbanismo na UnB, mas não está muito satisfeita com o curso e pensa em alguma estratégia para mudar isso. Gabi, como é chamada pelo melhor amigo, está sempre disposta a jogar videogame, não tem compromissos profissionais e mora com os pais mantendo uma relação ok, mas que tem seus embates. Gabi e Danilo são amigos de longa data, ela acredita muito no talento dele e o incentiva no sonho. Na verdade, Gabi se preocupa mais com os outros do que consigo mesma.

Assim como Danilo, Gabriela vive colada com o celular e conectada ao mundo virtual. Mesmo confusa com seu futuro, ela leva a vida de uma maneira mais leve. É uma mulher segura de si, sensível e gosta de se arriscar se jogando para novas experiências.

11.2 Roteiro

RETRATO

de

Pedro Henrique Chaves

pedrohenriquechaves.cinema@gmail.com

www.pedrohenriquechaves.com

EXT. RUA COMERCIAL - NOITE

Um completo silêncio toma conta da rua vazia. As luzes dos postes se escondem por entre a névoa.

No centro, ao fundo, uma LUZ NEGRA rompe a escuridão. Ela escapa pela janela aberta de uma das sobrelojas.

De repente, um GRITO ecoa.

INT. LOJA - TARDE

A ponta do lápis movimenta com precisão em cima da folha. Aos poucos o rascunho de um personagem se forma no caderno.

Os traços aceleram até umas das linhas virar rabisco.

De uniforme, DANILO(24) vira a página e encara a folha em branco.

Seu celular toca, é GABRIELA(22).

GABRIELA (V.O.)
(pelo telefone)
Oi! Pode falar?

DANILO
Fala um lugar, um animal e se é
presente, passado ou futuro.

GABRIELA (V.O.)
Uhm... Futuro, estação de trem e uma
ovelha.

Mais empolgado, Danilo volta a desenhar.

GABRIELA (V.O.) (CONTINUA)
Que isso? É pra aquele concurso?

DANILO
Uhum.

GABRIELA (V.O.)
Ah massa! Relaxa, depois a gente se
fala, então. Beijo.

Danilo desliga. O telefone da loja começa a tocar.

ARTHUR(60) vem dos fundos com uma CAIXA. Ele fecha o rosto para Danilo, que se concentra no desenho novo.

De repente, Arthur arranca o caderno das mãos de Danilo.

ARTHUR

Chega, Danilo! Você tem sorte de eu gostar muito do seu pai.

DANILO

Desculpa, Arthur. Eu já tava--

O telefone para de tocar.

ARTHUR

(com o caderno na mão)

Esse vai para sua conta... Sobe com a caixa depois.

Danilo confirma. O telefone da loja volta a tocar.

DANILO

(atende)

Art House, papelaria. Boa tarde.

EXT. LOJA / RUA COMERCIAL - NOITE

Uma papelaria tradicional, organizada e com paredes em tons pastel. Danilo guarda um banner escrito: "Cadernos 40% off" e fecha o portão.

Pouco movimento ao redor. Danilo carrega a caixa e caminha para--

DETRÁS DA LOJA

É escuro e vazio. Danilo puxa CHAVES PRESAS A UMA CORDA RETRÁTIL na lateral da mochila e abre a porta.

Na hora que vai entrar, escuta passos em folhas secas bem próximo dali.

Danilo se vira, mas não encontra nada. Ele entra.

INT. CASA DE DANILO - SALA - NOITE

As LUZES COLORIDAS da escada acendem uma por uma para revelar o lugar.

O andar de cima é o depósito da loja com estantes de estoque e cadeiras empilhadas. Tudo bagunçado, mas improvisado para morar. Nas paredes: adesivos, cartazes e grafites em cores néon.

Danilo deixa a caixa no canto e tira algumas folhas de caderno do bolso. Ele escolhe uma para por no SCANNER.

Pelo celular, aperta o botão "imprimir".

Danilo pega a folha impressa. É o rascunho de um personagem que tem corpo de humano e cabeça de ovelha correndo em uma estação de trem futurista.

Com uma fita crepe, Danilo prega o desenho junto as suas várias outras artes e estudos espalhados pela parede: Personagens, cenários, figurinos, acessórios... Todos são fantasiosos e de universos místicos-- ele tem talento.

INT. CASA DE DANILO - QUARTO - NOITE

Na estante ao canto, iluminados pela TV, um PORTA-RETRATO DA FAMÍLIA que imita uma caixa de emergência com a frase: "Em caso de saudade quebre o vidro". Embaixo, um papel escrito à mão, completa: "Ou venha nos visitar, ou ligue".

Danilo e Gabriela estão em uma partida online de um jogo de terror e perseguição.

GABRIELA (V.O.)

(pelo headset)

Vou chamar atenção dele e você corre pra abrir o portão... Assassino na floresta, Dan! Vai que dá.

Danilo usa um HEADSET GAMER e tira fotos da TV.

GABRIELA (V.O.) (CONTINUA)

Danilo? Ei! Tá ouvindo? Dan, onde você tá?

DANILO

Na cabana. Calma! Tá com uma textura massa...

GABRIELA (V.O.)

Para com isso e joga, véi!

A música do jogo se intensifica-- o avatar de Danilo está em perigo. Danilo larga o celular e foca no jogo.

DANILO

(Leva um susto)

Ele tá aqui, Gabi! Tomei dano!

GABRIELA (V.O.)
Se você morrer já era!

DANILO
Tô lutando! Preciso de kit médico.

Danilo aperta o botão do controle repetidamente, mas gritos perfuram seus ouvidos e o som diminui-- fim da partida.

GABRIELA (V.O.)
Porra, Dan! Assim não dá, véi.

DANILO
Foi mal. Vacilei... Que horas são?

GABRIELA (V.O.)
Quase dez.

DANILO
Já?

Ele pega o celular: 2 chamadas perdidas da mãe.

Danilo respira fundo e come um HAMBÚRGUER.

GABRIELA (V.O.)
Tem que mandar até quando o rolê do concurso?

DANILO
(mastiga)
28.

GABRIELA (V.O.)
DANILO! Isso é tipo daqui 5 dias.

DANILO
Pelo jeito vou passar a vida nessa loja de merda. Não tenho nada bom ainda.

GABRIELA (V.O.)
Como não, véi? Você é o artista mais foda que eu conheço.

DANILO
Tenho que te apresentar artistas novos... Bora, vou jogar sério agora.

EXT. RUA COMERCIAL - NOITE

De longe, um HOMEM olha para a janela da sobreloja. Não dá para ver seu rosto no escuro.

Da janela, a mesma luz negra de antes.

INT. LOJA - DIA

Os dedos de Danilo batem seguidamente na mesa. Ele tem uma PULSEIRA no punho direito.

Danilo não esconde o olhar caído de quem não dormiu bem. Ele observa a CLIENTE(40) que se aproxima de uma pilha de CADERNOS DE CAPA NEUTRA. Arthur está em sua mesa ao fundo.

CLIENTE

Com licença, você não tem nada um pouco diferente? É para o meu filho.

DANILO

Vô ficar te devendo. Mas esses estão na promoção.

CLIENTE

Vou levar só um mesmo.

Os dois vão até o caixa.

DANILO

Quer deixar seu telefone? Aí, se chegar uns cadernos mais legais a gente te liga.

A cliente a nota o telefone e percebe um desenho em cima do balcão.

CLIENTE

Bonito!

Danilo dá um sorriso de canto e esconde o desenho.

DANILO

Ficou 15,90.

Ele finaliza a venda.

ARTHUR (O.S.)

Encontrei sua mãe na igreja ontem. Você deveria ligar para ela. Perguntou de você.

DANILO

Eu ligo pra ela mais tarde.

Danilo guarda o PEDAÇO DE PAPEL com telefone da cliente na mochila. Ao lado da mochila, ele percebe a lixeira cheia de DESENHOS RASGADOS.

INT. CASA DE DANILLO - SALA - NOITE

Danilo não consegue criar uma arte que goste.

SÉRIE DE PLANOS:

- A) Ele desenha.
- B) Joga rascunhos fora.
- C) Destaca algumas artes da parede.
- D) Liga para Gabriela por vídeo (ela não atende).
- E) Corta uma página de gibi.
- F) Encara com sono uma folha em branco.
- G) Anda de um lado para outro.
- H) Folheia seu portfolio pronto.

TUDO TERMINA EM--

INT. TEATRO - NOITE

Danilo tem a perna inquieta e acena com a cabeça para o outro FINALISTA(25) ao seu lado na plateia.

No palco, um pano vermelho cobre um QUADRO e os holofotes iluminam a EXECUTIVA(45) gringa por trás do púlpito.

EXECUTIVA

Finally, on behalf of "Speed Up Games", we are proud to announce the art winner and her artist who besides earning 5 thousand dollars will be part of the developing team of our new game. These two young artists were selected from over 700 exceptional illustrators from around the
(MAIS)

EXECUTIVA

Por fim, em nome da "Speed Up Games" estamos felizes em anunciar a arte ganhadora, e seu artista que além de ganhar 5 mil dólares vai integrar a equipe de criação do nosso novo jogo. Esses dois jovens artistas foram selecionados dentre mais de 700 outros incríveis ilustradores pelo mundo.
(MAIS)

EXECUTIVA
(CONTINUA)

world. Congratulations on getting into the final and thank you for sharing your projects with us...

EXECUTIVA
(CONTINUA)

Parabéns por terem chegado até a final e obrigada por compartilhar seus projetos com a gente...

De cabeça baixa, Danilo dá uma última olhada para o outro Finalista, que tem a postura ereta e confiante. Danilo fecha os olhos.

EXECUTIVA (O.S.)

Please, welcome the new Speed Up Games' artist... Danilo Rodrigues.

EXECUTIVA (O.S.)

Por favor, recebam o novo artista da Speed Up Games... Danilo Rodrigues

Atônito, Danilo abre os olhos e cumprimenta o outro Finalista. Ele avança sob as luzes do palco.

Danilo e a Executiva posam com o certificado ao som de aplausos e chamados em inglês dos jornalistas. Danilo abre um sorriso largo para os flashes das câmeras.

A Executiva tira o pano de cima do quadro e revela a arte ganhadora-- EM BRANCO.

Todos agem normalmente, menos Danilo, que tenta impedir as fotos.

OS FLASHS OFUSCAM A TELA.

INT. CASA DE DANILO - SALA - NOITE

De repente, Danilo acorda ofegante sobre a mesa. Com o olhar perdido repara em volta algumas folhas em branco.

Suas artes presas na parede, todas se foram! Os papéis continuam grudados, mas em branco.

Ele confere o verso das folhas uma por uma, cada vez mais rápido. Olha nas gavetas, na pasta e NADA! É como se nunca tivesse feito nenhum desenho.

Danilo se afasta assustado. Ele dá um passo, *POW!* Mais um, *POW!*

Batidas de martelo vêm do teto exatamente acima da cabeça de Danilo. Ele não se mexe e as batidas param.

Está sozinho.

Danilo volta a andar bem devagar. Mas as marteladas seguem seus passos. Ele acelera até o outro lado da sala e o barulho fica mais rápido e, agora, constante.

POW! POW! POW!

Imóvel, Danilo encara o teto branco. Sua respiração é pesada e, só com o olhar, acompanha o som das marteladas que se move pelo teto. As batidas descem pela parede até ficarem na altura de seu olhar.

Com calma, ele se inclina com a orelha na parede. As batidas param.

Danilo se vira e...

Vê o Homem com MÁSCARA DE OVELHA no espelho. Ele olha de novo, mas encara o seu próprio reflexo. Foi tudo muito rápido.

A tensão acaba e Danilo tira o celular do bolso: (em inglês)
Email: Speed Up Games. Prazo final em 3 dias.

EXT. RUA COMERCIAL - DIA

Danilo bate a porta de casa e se apressa até o portão da loja. Enquanto seu CELULAR TOCA, ele termina de vestir o uniforme.

Danilo chega até o portão fechado, pega fôlego e atende.

DANILO

Oi, Arthur! Desculpa.

ARTHUR (V.O.)

(pelo telefone)

Eu quero as chaves do depósito e o uniforme na minha mesa em 1 semana.

DANILO

Por favor, não! Eu tô tentando arranjar outra coisa, mas eu preciso de mais tempo.

ARTHUR (V.O.)

Ótimo. Então você já sabe o que fazer.

DANILO

Eu vou melhorar as vendas. Eu prome--

Arthur desliga. Danilo soca o portão da loja.

INT. CASA DE DANILO - QUARTO - MADRUGADA

Enrolado no cobertor, Danilo desenha no TABLET. A TV está ligada e ele usa o headset.

DANILO

Ela não mora mais aqui?

GABRIELA (V.O.)

Faz tempo que trabalha fora. Numa agência super foda.

DANILO

Que massa! Ela falava disso na escola.

GABRIELA (V.O.)

Pois é. Deve ser legal ter dinheiro e saber o que quer da vida. Ela postou uma foto ontem, tá muito diferente... Bora outra? Tô nervosa pra minha entrevista amanhã, sem sono.

DANILO

Tô terminando.

GABRIELA (V.O.)

Beleza. Vou pegar alguma coisa pra comer rapidinho.

Danilo dá os toques finais com a caneta digital. Ele olha para o desenho e joga o tablet de lado.

Ele mexe no celular e vai até o--

INT. CASA DE DANILO - BANHEIRO - MADRUGADA

Venta forte e Danilo apoia o celular NA BANCADA para fechar a janela.

O Homem está no meio da rua e olha fixamente para Danilo. Não é possível ver uma de suas mãos e nem seu rosto.

Danilo tenta se esconder por trás das cortinas.

DANILO

Gabi, tem um cara me encarando.

GABRIELA (V.O.)

(mastigando)

Como assim?

Devagar, o Homem tira a mão das costas e coloca uma máscara de ovelha.

DANILO
 Ai, caralho.
 (para o Homem)
 Que isso, cara? Vai embora!

GABRIELA (V.O.)
 Para de gritar, véi!

O Homem corre em direção à loja. Danilo corre para dentro.

INT. CASA DE DANILO - SALA - MADRUGADA

Danilo se depara com luz negra em toda a casa. Os grafites brilham em cores néon e as luzes da escada piscam sem parar.

GABRIELA (V.O.)
 Ei, tá tudo bem?

Antes de conseguir descer as escadas, a porta da casa abre de repente. Danilo corre de volta para o **QUARTO** e fecha a porta sanfonada atrás dele.

GABRIELA (V.O.) (CONTINUA)
 Danilo! Fala comigo! O que tá acontecendo?

Na **SALA**, o Homem sobe as escadas lentamente. Ele tem uma respiração abafada e com luvas segura um **MARTELO** na mão direita, mesma mão que tem uma **PULSEIRA**.

GABRIELA (V.O.) (CONTINUA)
 Você tá jogando? Para com isso! Tá me ouvindo?

No **QUARTO**, Danilo procura alguma coisa para se proteger. Ele quebra o porta-retrato da família na quina da estante e pega um pedaço do vidro.

GABRIELA (V.O.) (CONTINUA)
 O que foi isso?
 (chorosa)
 Para de brincadeira, Dan. Por favor.

Sem tempo de achar um esconderijo, Danilo apoia na parede do **BANHEIRO**. Pelo **ESPELHO**, consegue ver a porta do quarto.

Sem pressa, o Homem caminha pela **SALA**. Ele arrasta o martelo na parede e **RASGA** alguns desenhos.

DANILO
(sussurra)
Gabi!

GABRIELA (V.O.)
Que merda, Danilo! O que tá
acontecendo?

DANILO
Ele tá aqui...

TOC! TOC! TOC!

O Homem bate na porta do quarto como se pedisse para entrar.

GABRIELA (V.O.)
Que cara? O que ele fez? Fala comi--

Danilo tira o headset e enrola uma blusa na mão para não machucar com o vidro.

Silêncio...

O olhar de Danilo se divide entre o reflexo da porta e a JANELA ABERTA do banheiro.

TRIM! TRIM!

Danilo rapidamente alcança o celular na bancada e recusa a ligação de Gabriela.

O Homem abre a porta do quarto de uma vez.

Danilo está encurralado. Ou ataca, ou pula da janela.

O Homem se aproxima.

Danilo precisa fazer alguma coisa AGORA! Em uma última saída, ele pega o celular: Aperta o botão "imprimir".

O SCANNER começa a funcionar na **SALA**. O Homem olha em direção ao som.

Rápido, Danilo pula do 1º andar.

EXT. RUA COMERCIAL - MADRUGADA

Danilo machuca o tornozelo com a queda. O grito de dor o faz voltar para a realidade.

A luz que vem da janela não é mais luz negra e só sua

respiração ofegante é ouvida na rua vazia.

Ele pega o celular, o vidro e manca o mais rápido que pode para longe dali. As fracas luzes dos postes iluminam o caminho.

Danilo tem dificuldade em discar um número. Ele liga para sua MÃE. . . Caixa postal.

De longe, som de carro que se aproxima em alta velocidade. Ainda não acabou e Danilo deve correr por sua vida.

O carro faz a curva e para no início da rua. É o tempo de Danilo desistir da ligação e mancar com os faróis contra suas costas.

O motorista acelera em direção a ele, mas Danilo não tem mais forças para escapar.

O carro freia e o motorista corre atrás de Danilo. JÁ ERA! O motorista agarra Danilo pelas costas e os dois caem no chão...

É GABRIELA quem o abraça forte. Danilo chora em posição fetal e larga o pedaço de vidro.

INT. CASA DE DANILO - SALA - MADRUGADA

Gabriela olha atentamente para todos os desenhos em volta. Nada prova que o Homem esteve ali-- sem luz negra ou arte rasgada.

Danilo bebe água e apoia o tornozelo em uma bolsa de gelo.

Ela pega o DESENHO IMPRESSO do scanner.

O olhar de Gabriela revela a preocupação, mas também o carinho que tem pelo amigo.

GABRIELA

Você pode ficar um tempo lá em casa se quiser... Preciso ir, tenho a entrevista mais tarde.

DANILO

Que entrevista?

Gabriela abraça Danilo e aperta o desenho impresso contra o peito do amigo. Ela sai.

DANILO (CONTINUA)
Te amo, Gabriela.

GABRIELA (O.S)
(de longe)
Eu só te amo se você enviar isso logo!

Danilo olha para o desenho.

INT. CASA DE DANILO - SALA - FIM DE TARDE (ALGUNS DIAS DEPOIS)

De bota ortopédica, Danilo organiza em volta.

Ele alcança o celular na mesa e checa se tem alguma notificação. Email: 0 emails não lidos.

Danilo deixa o celular e passa pela CAIXA no canto, aquela que Arthur tinha pedido para guardar. Danilo olha a pilha de CADERNOS DE CAPA NEUTRA dentro.

Leva um tempo até tomar uma decisão... Ele pega os MATERIAIS e começa a desenhar na capa de um dos cadernos.

INT. CASA DE DANILO - SALA - FIM DE TARDE (MAIS TARDE)

Danilo termina de estilizar o caderno.

Ele procura alguma coisa na mochila. Tira o pedaço de papel com o número da Cliente de um dos bolsos.

Danilo disca o número e começa a chamar. Ele olha sorridente para a arte na capa do caderno.

R E T R A T O

FIM.

11.3 Pitch Deck





RETRATO é um terror - psicológico que conta a história de Danilo (24), gerente de uma papelaria que sonha em trabalhar com criação de jogos de videogame. Ele mora sozinho no depósito da loja e para ganhar um concurso de desenho e se tornar um artista de sucesso, ele precisa superar o medo de expor seu trabalho. Mas tudo fica mais difícil quando Danilo está prestes a perder o emprego na loja, e começa a vivenciar acontecimentos bizarros que o fazem duvidar de sua carreira.

Danilo se empenha para melhorar suas artes, mas sua autocobrança o impede de criar algo para a competição, então ele acaba com muitos desenhos engavetados. O prazo para o fim das inscrições se aproxima, e com toda a pressão de seu futuro na mão, Danilo se vê preso em incidentes aterrorizantes que o assombram até o ponto de ter sua casa invadida por um Homem misterioso.

Então, Danilo precisa contar com sua melhor amiga, Gabriela, para completar a missão de escapar do assassino e, por fim, entender que a verdadeira batalha a ser vencida é com suas inseguranças. Depois de enfrentar seus medos, a solução para amadurecer seu lado artístico foi fazer da papelaria uma poderosa vitrine para seu trabalho.

SINOPSE



PERSONAGENS

Ligação de - Gabi -

2 chamadas perdidas de - Mãe -



DANILO



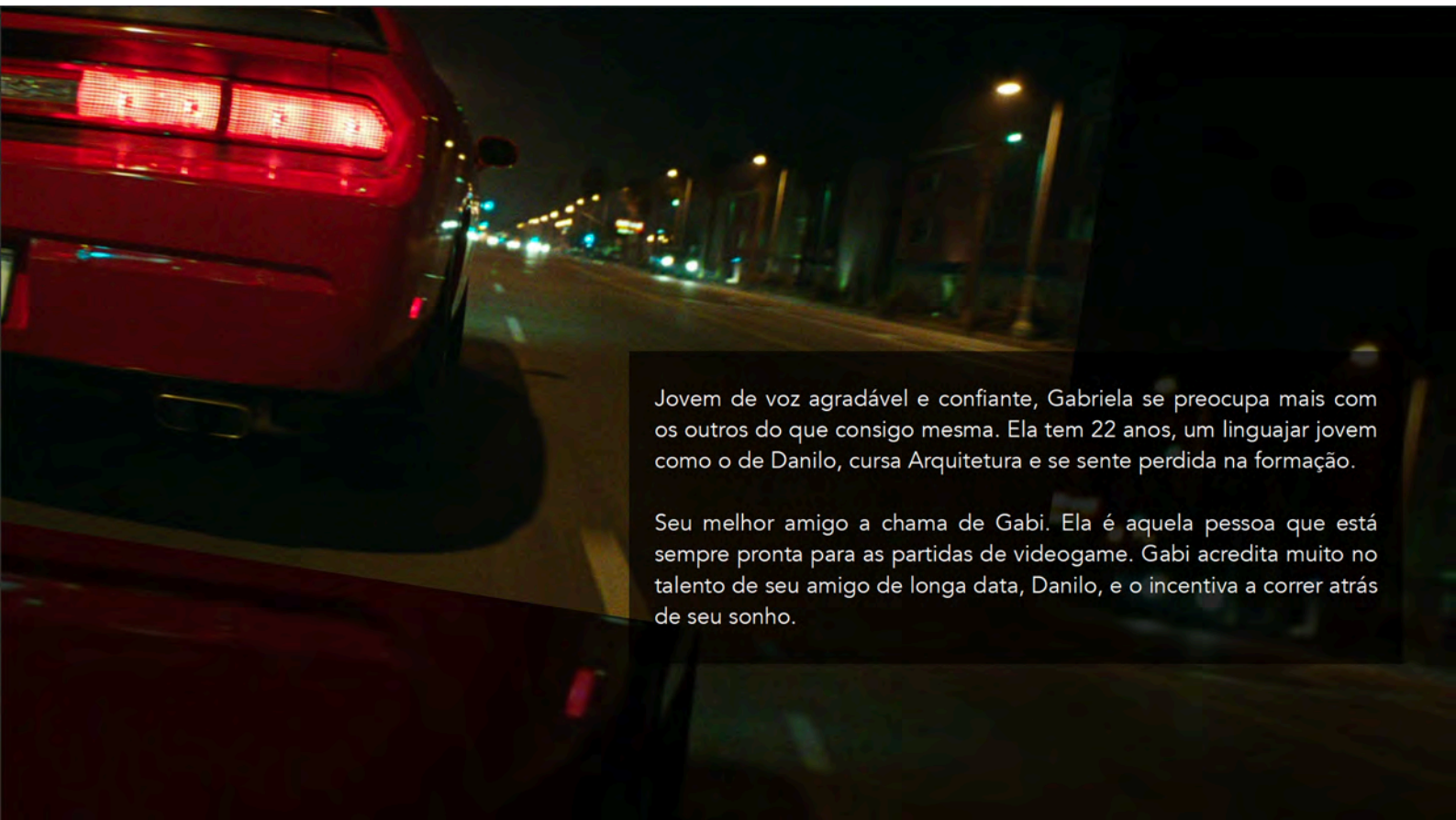
Danilo busca independência e quer provar ser um adulto responsável que mora sozinho e ganha a vida no mundo artístico aos 24 anos.

Ele é orgulhoso, sua prioridade é ter uma carreira de sucesso e maior pesadelo é fracassar, o que explica sua dedicação e o porquê de tanta exigência consigo mesmo.

“Dan” nunca foi de mostrar insegurança. No entanto, a pressão de seu trabalho na papelaria, a chegada da idade adulta e suas ambições o obrigam a enfrentar seus medos.



GABRIELA



Jovem de voz agradável e confiante, Gabriela se preocupa mais com os outros do que consigo mesma. Ela tem 22 anos, um linguajar jovem como o de Danilo, cursa Arquitetura e se sente perdida na formação.

Seu melhor amigo a chama de Gabi. Ela é aquela pessoa que está sempre pronta para as partidas de videogame. Gabi acredita muito no talento de seu amigo de longa data, Danilo, e o incentiva a correr atrás de seu sonho.





CENÁRIOS



LOJA









A person wearing a dark, glossy bunny mask stands in front of a window with a grid pattern. The scene is dimly lit, with some green foliage visible through the window panes. The title "A PERSEGUIÇÃO" is written in white, stylized, handwritten-style text across the center of the image.

A PERSEGUIÇÃO







PALETA DE COR





VISÃO DO DIRETOR

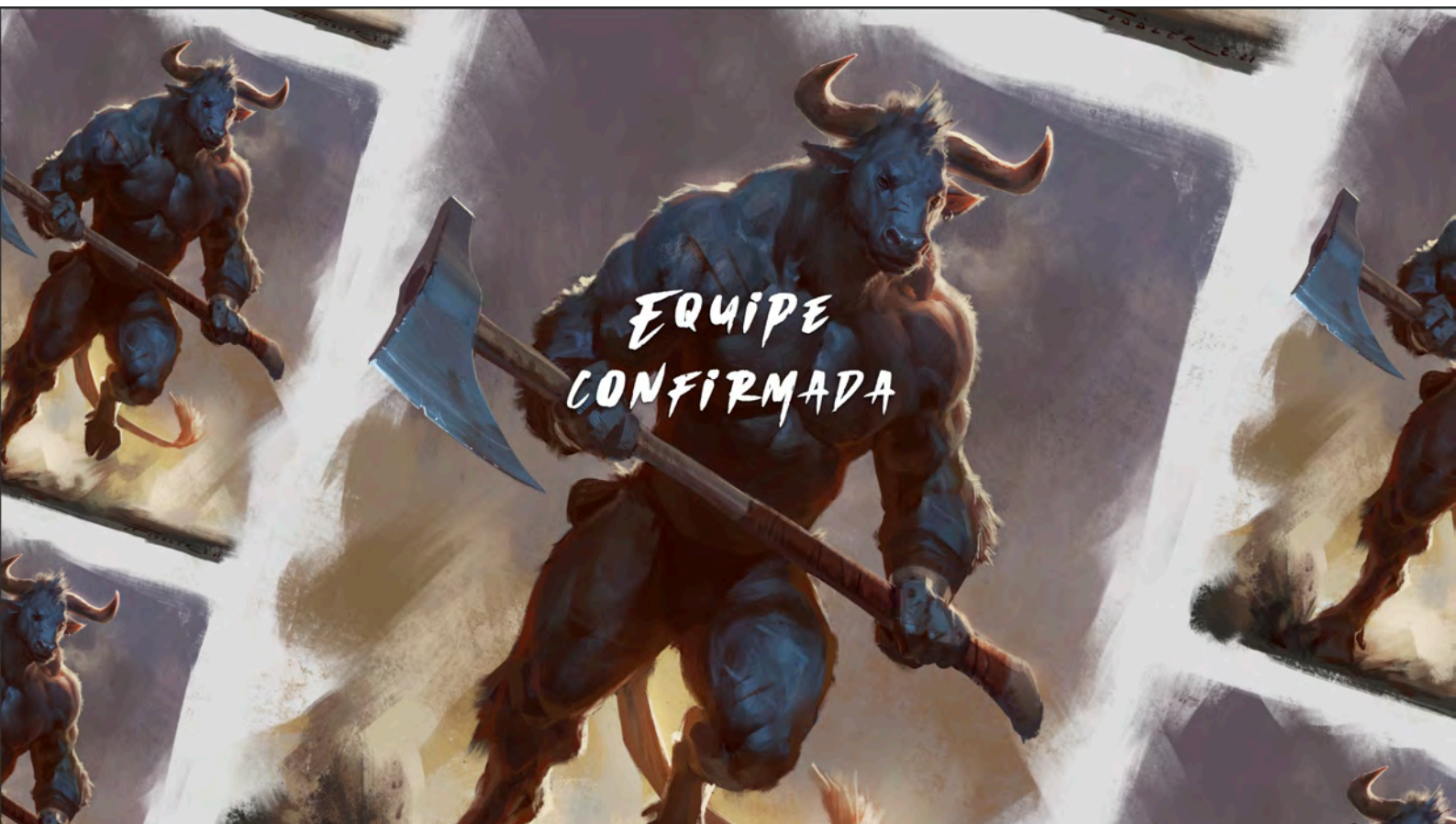
RETRATO surge de um processo íntimo com reflexões sobre o que significa ser adulto e, mais importante, ser artista. O filme usa linguagem jovial e efeitos gráficos para falar sobre vida adulta, carreira e auto-sabotagem.

Além de ser uma oportunidade para desafios de investigação de um novo gênero, o curta discute temas relevantes como a pressão em conquistar uma vida profissional de sucesso e a importância de verdadeiras amizades, principalmente entre homens e mulheres. A maioria dos filmes apresenta relacionamentos românticos, mas é fundamental aumentar a representação de amizades sinceras entre os gêneros.

Buscando uma experiência imersiva de viagem ao psicológico do personagem, o sound design e a mixagem de som serão algumas das principais ferramentas do curta (sempre partindo do ponto de vista de Danilo). O vídeo game dentro da história a torna mais moderna e abrangente, mas também é uma saída lúdica para abordar as ansiedades do protagonista sobre sua carreira e seu futuro.

Filmes como CISNE NEGRO e CORRA são ótimas referências de narrativas de suspense com discussões psicológicas e a animação ENTERGALACTIC um bom guia estético. RETRATO pretende trazer uma nova perspectiva sobre curtas-metragens focados em um personagem, e voltado para um público de 16 a 30 anos.





EQUIPE CONFIRMADA

WILLIAM COSTA

como Danilo

William Costa, 28 anos, estreou como antagonista na série da HBO, PICO DA NEBLINA, dirigida por Fernando Meirelles, CIDADE DE DEUS, e Quico Meirelles, produzida pela O2 Filmes. William também atuou em MEU NOME É BAGDÁ, de Caru Alves, que ganhou o prêmio Geração 14Plus de Melhor Longa-Metragem no 70º Festival Internacional de Cinema de Berlim, e O PASTOR E O GUERRILHEIRO, de José Eduardo Belmonte, com estreia prevista para 2022. Além da série do Globoplay, SEGUNDA CHAMADA, trabalhou recentemente na segunda temporada da série da Netflix, IRMANDADE.





PÂMELA GERMANO

como **Gabriela**

Pâmela Germano é atriz de cinema e teatro. Atuou no curta-metragem de ficção AS MIÇANGAS com estreia internacional no Berninale Shorts 2023 e estrelou no curta O MISTÉRIO DA CARNE com estreia no Sundance Film Festival em 2019. Esse ganhou o Silver Lynx de Melhor Curta-Metragem no FEST - Novos Diretores I Festival de Novos Filmes e Melhor Curta-Metragem no 28º Festival Biarritz Amérique Latine. Pâmela fez parte do elenco principal do longa FOGARÉU, dirigido por Flávia Neves, produzido pela Bananeira Filmes e que ganhou em terceiro lugar na Mostra Panorama do 72º Festival Internacional de Cinema de Berlim, ela também integrou o elenco do curta CASA DE PRAIA, exibido no 51º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro em 2018. Pâmela é a idealizadora da Chapeuzinho Escarlata, peça do Coletivo Columna que conquistou o terceiro lugar na categoria Espetáculo Adulto no Prêmio DF Teatro Web 2018, realizado pelo Grupo Tripé.



PEDRO HENRIQUE CHAVES

Diretor e roteirista

Pedro Henrique Chaves é um diretor-roteirista brasileiro. Nascido em Brasília, foi como ator que ele se apaixonou por cinema e na direção descobriu como é bom emocionar o público com suas histórias. Desde os 17 anos, Pedro dirige filmes em diversos países, incluindo Brasil, Tailândia e Canadá.


Seu último curta, FOGUETE, estreou no New York Latino Film Festival (NYLFF) apresentado pela HBO e foi exibido em diversos festivais nacionais e internacionais, como a Mostra de Cinema de Tiradentes e o NewFilmmakers LA, que tem parceria com a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. FOGUETE também foi ganhador do Festival Acadêmico de Cine Universitário Internacional (FACIUNI), que tem apoio da DirecTV, WarnerMedia, Sundance Collab e CAA, ganhando uma bolsa de estudos para a USC School of Cinematic Arts Summer program.

A woman with long dark hair, wearing a black face mask and a white and grey striped shirt, is holding a professional camera up to her eye. She is outdoors, with a green lawn and some people in the background. The camera has a microphone attached to it.

ELISA SOUZA

Diretora de fotografia

Elisa Souza é uma diretora de fotografia brasileira, formada em Audiovisual pela Universidade de Brasília e no mestrado de Cinematografia do renomado American Film Institute em Los Angeles. Com experiência em equipes de câmera para curtas, longas e séries de televisão, trabalhou em projetos como "O Mistério da Carne", exibido no Festival de Sundance em 2019, e "Bela Raízes", produzida pelo Canal Futura e disponível na Amazon Prime Video. Elisa fotografou diversos curtas metragens que ganharam prêmios nacionais e internacionais, incluindo "O Homem que não Cabia em Brasília", e sua estreia em longas veio com o documentário "Cracolândia". O filme, rodado em São Paulo, Vancouver, Nova York, Zurique e Oslo, teve sua estreia na 44ª Mostra de São Paulo, com distribuição da O2 Play.

A hand-drawn sketch of a person's face and upper body, drawn in black ink on a piece of lined paper. The drawing is simple and expressive, showing the outline of the head, eyes, nose, and mouth. The background is a blurred image of a hand holding a pen over the sketch.

Pedro Henrique Chaves

E-mail: pedrohenriquechaves.cinema@gmail.com

Site: www.pedrohenriquechaves.com

Tel. +55 (61) 9 9923-5880