



CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

BACHARELADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Eduardo Gomes Gonzaga

2000.com

RECIFE

2024



CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

BACHARELADO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

2000.com

Relatório do trabalho de conclusão de curso realizado pelo aluno Eduardo Gomes Gonzaga à banca avaliadora da graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pernambuco, sob orientação da prof.^a Mannuela Costa.

RECIFE

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Gonzaga, Eduardo Gomes.

2000.com / Eduardo Gomes Gonzaga. - Recife, 2024.

122 : il., tab.

Orientador(a): Mannuela Ramos da Costa

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual - Bacharelado, 2024.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Ficção. 2. Curta-Metragem. 3. Cinema. 4. Cinema de Horror. 5. Slasher. I. Costa, Mannuela Ramos da. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

IDENTIFICAÇÃO E FICHA TÉCNICA

Título: 2000.com

Aluno: Eduardo Gomes Gonzaga

Orientador: Mannuela Ramos da Costa

Curso: Cinema e Audiovisual

Formato: Realização de Curta-Metragem

Custo: R\$ 1.710,00

Sinopse: No início da década de 2000, um grupo de amigos empolgados com uma festa de aniversário veem suas vidas em jogo ao se depararem com um grupo de agressores vindos da internet determinados a acabar não só com a comemoração, como também com suas vidas.

Direção, Roteiro: Eduardo Gomes Gonzaga

Assistência de Direção: Geovanna Melo

Produção: Pietra Couto

Assistência de Produção: João Oliveira, Tiago Costa

Direção de Fotografia: Átila Teodoro

Assistência de Fotografia: Laura Oliveira

Direção de Arte: Dadu Saldanha

Assistência de Arte: Julia Santiago, Gustavo Rafael, Maria Cabral, Sofia Vaz

Som Direto: Maysa Carolino, Corina Santiago

Edição e Mix de Som: Pietro Lório

Montagem: Eduardo Gomes, Átila Teodoro

Preparação de Elenco: Rony Severiano

Elenco: Malu Oliveira, Tom Alvim, Agnes Vitoriano, Gabriel Paes, Erre Martin, Pedro Lemos, Diogo Cabral, Cecília Assy, Fábio Cabral, Gustavo Rafael, Dadu Saldanha, Julia Santiago, Rony Severiano, Fellipe Nery, Elenice Torres, Maasiel Megidon.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, Elenice, meu pai, Maasiel, Tia Dinda, Tia Édia, Tio Dindo, Tio Júnior e Helenice, minha avó, deixo aqui registrada minha gratidão por sempre me incentivarem, mesmo nem sempre concordando com algumas das minhas escolhas. Vocês são minha base e tenho muita sorte de ter vocês como família.

A Maria, Amizade, Malu e Joana, amizades mais antigas que cultivo, por sempre me ouvirem e me fazerem se sentir em casa. A Geo, Tiago, John, Laura e Pietra, companheiros de cinema, que juntos pude construir as mais bonitas lembranças durante o curso. A Felipe, que primeiro ouviu o rascunho dessa história em dezembro de 2020 e que igualmente construí infinitas lembranças. A Didi, Sarah e Gabi, presentes que minha breve passagem por letras me deu e que carrego comigo para sempre. A Mare, parceira dessa reta final, que entre áudios e desabafos, me ajudou a não surtar de vez. Amizade como a de todos vocês não se acha sempre, e valorizo demais ter vocês comigo.

A professora Mannu Costa, que aceitou me orientar e ao longo do processo ouviu minhas ideias e deu os melhores direcionamentos para que eu seguisse a tempo com o projeto.

A Marcelo Costa e Daniel Bandeira, pela disponibilidade e por terem aceitado o convite de participar da minha banca avaliadora.

Aos meus outros colegas de curso, professores, e todos aqueles que habitam esse universo do CAC, que desde o primeiro dia me acolheu.

Por fim, agradeço especialmente a todos que compuseram a equipe de 2000.com e que me ajudaram a dar vida a essa ideia. Vocês acreditaram desde o início no meu trabalho, e fico muito feliz em saber que conseguimos torná-lo real. Muito, muito obrigado.

SUMÁRIO

RESUMO.....	7
APRESENTAÇÃO.....	8
JUSTIFICATIVA.....	11
STORYLINE.....	13
ARGUMENTO.....	14
PERFIL DOS PERSONAGENS.....	17
VISÃO DA DIREÇÃO.....	23
1. PRÉ-PRODUÇÃO.....	29
1.1 – ROTEIRO.....	29
1.2 – FORMAÇÃO DE EQUIPE.....	30
1.3 – PLANEJAMENTO.....	33
2. PRODUÇÃO.....	35
2.1 – DIÁRIA 1.....	35
2.2 – DIÁRIA 2 e 3.....	36
2.3 – DIÁRIA 4 e 5.....	37
3. PÓS-PRODUÇÃO.....	40
3.1 – MONTAGEM.....	40
3.2 – COLORIZAÇÃO.....	41
3.3 – DESIGN DE SOM.....	41
3.4 – DESIGN GRÁFICO.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	44
ANEXOS.....	45

RESUMO

Este relatório documenta o processo de realização do curta-metragem de ficção *slasher* 2000.com, desde a elaboração do roteiro, escolha de elenco e equipe, pré-produção, filmagens até sua pós-produção. Durante esse intervalo, cerca de 2 anos, atuei como roteirista, diretor, montador e liderei a equipe para que o filme saísse do papel. Muitos obstáculos foram aparecendo ao longo dos meses, incluindo uma greve, e aqui narro toda essa jornada, que por si só renderia um filme a parte.

Palavras-chave: Curta-metragem; Realização Audiovisual; Ficção; Slasher.

APRESENTAÇÃO

Meu contato inicial com o curso de Cinema e Audiovisual data de 2019 quando, ainda cursando Letras-Inglês, decidi explorar disciplinas de cinema como eletivas. Fascinado por finalmente estar estudando algo que eu de fato tinha interesse, cinema brasileiro com Cid e produção com Mannu, ambas do segundo período, foram as primeiras disciplinas que cursei. A primeira citada despertou meu interesse pela filmografia do nosso país e no ano seguinte, em meio a pandemia, por meses “acampeei” no Canal Brasil explorando os filmes que Cid tanto mencionava em sala de aula. Já em produção, como trabalho final da cadeira pude estar em set pela primeira vez e conhecer a sinfonia de pessoas que é fazer um filme. Atuei como continuísta em um curta gravado à noite, com crianças, tendo um supermercado de Camaragibe como locação. Não foi curto o volume de adversidades que apareceram, e mesmo com elas tirei dessa experiência o desejo de entrar cada vez mais nesse mundo e abraçá-lo.

Em 2021, enfim realizei meu primeiro curta, [feliz feliz triste](#) (Eduardo Gomes, 2021), onde assumi quase todas as funções da equipe, com exceção da ajuda de três amigos e meu gato. Possuindo uma única diária a disposição e muita vontade de fazer acontecer, guardo dessa experiência a expressão "tudo pela arte", repetida por meus amigos, que viria a se tornar um mantra pessoal que reflete a dedicação que coloco em cada projeto que participo.

No ano seguinte, em 2022, encabecei mais uma missão impossível: rodar em 2 dias um curta de horror filmado inteiramente no CAC, com diversos personagens e tendo o professor Cid como antagonista da história. A escala e a complexidade envolvida cresceram consideravelmente levando em consideração o filme anterior, e mesmo tendo o tempo e a falta de uma pré-produção detalhada como adversidades, conseguimos rodá-lo. Analisando esses dois projetos, eu tinha em mente a ideia de progressão do meu desenvolvimento artístico quando optei por 2000.com, uma ideia antiga, ser meu anteprojeto e consequentemente meu TCC.

Minha criatividade gosta de se sentir desafiada, e sempre que posso estou em busca de novos desafios para exercê-la. Consequentemente, meu trabalho como diretor e roteirista também se traduz assim. A cada curta eu sempre tento alçar um voo mais alto, aumentando as demandas e a escala do projeto, e com alívio após sua realização posso afirmar que no curta que narro aqui, mais uma vez consegui alcançar esse objetivo. 2000.com é um curta que me permiti inflá-lo ao máximo, fazendo uma história de época e adicionando um elenco extenso somado uma série de

locações distintas. O curta-metragem homenageia a década de 2000, uma era marcada pela popularização da internet no Brasil e pelas primeiras interações digitais que moldaram a sociedade contemporânea. Esse aspecto jovem da época, com a presença de celulares de *flip*, revistas e cenários maximalistas bebe da estética de filmes jovens do período como *But I'm a Cheerleader* (Jamie Babbit, 1999) e *Nowhere* (Gregg Araki, 1997). Ambos se passam no final dos anos 90, e toda a estética pautada no excesso de cores que viria a se popularizar nos anos seguintes, aqui já dava seus primeiros sinais.

Já a escolha do subgênero *slasher* para este projeto é uma expressão de minha paixão pelo terror e uma homenagem às obras clássicas que moldaram meu interesse pelo gênero. Vera Dika, especialista em filmes dos anos 1970 e 1980 e na sua relação com o presente, aborda em seu livro *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle* (1990), que o ciclo marcado por *Halloween* (John Carpenter, 1978) e *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980) desenvolveu um conjunto de convenções narrativas que definem o subgênero até os dias atuais.

O horror do curta se desenvolve na tradição do cinema de terror que explora os medos contemporâneos, se apropriando desses clichês narrativos do gênero como ligações telefônicas entre a vítima e o assassino, perseguições violentas e a presença de uma figura mascarada portando uma faca, mesclando ao contexto da década de 2000. As referências estéticas ao período, como a paleta de cores vibrantes, são uma forma de recriar a atmosfera visual da época, enquanto a narrativa aborda as questões de segurança online e gera uma reflexão sobre a evolução dos perigos associados à internet.

Este projeto não só presta homenagem à estética e à cultura dos anos 2000, mas também posiciona o terror como um meio de reflexão crítica sobre a tecnologia e suas implicações sociais. Em alguns diálogos os protagonistas questionam o fato de seus próprios amigos estarem indo se encontrar com gente que conheceram online, e como isso os colocava em risco. Com esse choque, de que desde aquela época essa discussão tão atual por conta dos inúmeros aplicativos de relacionamento já existia, o curta explora a tensão entre nostalgia e a realidade dos perigos digitais, oferecendo uma visão crítica e atual sobre o impacto da internet na sociedade.

Apesar das dificuldades enfrentadas durante a produção, *2000.com* é um marco significativo na minha trajetória como cineasta, e acredito que ele já ocupa um lugar especial como

projeto favorito em que participei. Espero que este trabalho se destaque não apenas como uma realização pessoal, mas também como uma contribuição para essa discussão contemporânea.

JUSTIFICATIVA

2000.com nasce de uma união entre elementos estéticos e temáticos que, juntos, dialogam tanto com o passado quanto com o presente. A ideia inicial surgiu do desejo de capturar a estética Y2K, termo guarda-chuva que engloba as tendências visuais e culturais marcante do final dos anos 90 e início dos 2000. Essa estética é marcada pela presença de elementos tecnológicos da época, como câmeras digitais, monitores CRT, MP3, pelas interfaces digitais emergentes do Orkut, MSN, e pela poluição visual maximalista que traduzia as expectativas para o novo milênio. Ao revisita-la no filme, busco não apenas evocar a nostalgia dessa época, mas também explorar como as ansiedades sociais daquela década em relação ao lado desconhecido da internet ressoam até hoje.

No início dos anos 2000, a internet começava a se popularizar no Brasil, trazendo consigo promessas de conexão global e democratização da informação, mas também novos desafios e perigos. A estética Y2K é importante neste projeto justamente porque encapsula um momento de transição, uma era pré-redes sociais e pré-smartphones, onde a internet ainda era um espaço desconhecido e pouco regulamentado. Retomar essa estética e esse período histórico no filme serve como uma forma de explorar como os perigos digitais surgiram e evoluíram, refletindo um contraste entre a visão que as pessoas no começo do milênio tinham com essas tecnologias e as ameaças reais que vivenciamos hoje.

A escolha do gênero de terror está intrinsecamente ligada a esse contexto. O cinema de horror é historicamente uma ferramenta poderosa para abordar medos coletivos e questões sociais. Filmes como *Pânico* (Wes Craven, 1996) e *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (Jim Gillespie, 1997), referências claras para 2000.com, já usavam o gênero *slasher* para explorar ansiedades juvenis relacionadas à privacidade, à vulnerabilidade e às consequências dos segredos mal guardados. Em 2000.com, uso o terror para explorar um medo mais contemporâneo: os riscos das interações online, especificamente o fenômeno do *catfishing*, crime que consiste na prática de criar uma identidade falsa na internet para enganar ou assediar pessoas, que se tornou uma preocupação crescente com a explosão das redes sociais.

No contexto social atual, a relevância desses temas é inquestionável. A privacidade digital, a segurança online e a vulnerabilidade nas redes sociais são preocupações urgentes na era das *fake news*, das violações de dados e da manipulação digital. Embora o filme seja ambientado nos anos 2000, ele ecoa essas preocupações contemporâneas, mostrando como os perigos digitais

não apenas persistiram, mas se intensificaram. A tecnologia avançou, mas as ameaças associadas à exposição online continuam a evoluir, e 2000.com serve como um lembrete dessas questões.

Em síntese, a estética Y2K, o gênero de horror e os temas de segurança digital são os pilares de 2000.com. O filme não só faz uma homenagem a uma era passada, mas também a utiliza como lente para refletir sobre os desafios de um mundo cada vez mais conectado e digitalizado. Ao revisitar o início dos anos 2000, busco estabelecer um diálogo com o presente, mostrando que, embora a tecnologia tenha avançado, os riscos inerentes à vida digital continuam relevantes e, talvez, mais ameaçadores do que nunca.

STORYLINE

O que era para ser uma festa se transforma em um pesadelo quando o sumiço de seus amigos revela a Ju e Rafa um grupo de agressores vindos da internet. Enquanto tentam sobreviver ao ataque uma colega aparece para ajudar, transformando a noite de festa em um banho de sangue.

ARGUMENTO

O ano é 2005 e Davi se encontra com um amigo mais velho que conheceu em uma comunidade do Orkut. Esse encontro ocorre em uma loja de discos e o homem se porta de forma estranha, o tempo todo observando se tem câmeras e olhando fixamente para uma cabeça de a La Ursa na decoração. O dono da loja pergunta se está tudo bem e por fim Davi acaba levando um CD do Rouge (sim, aquele da capinha rosa).

Na piscina de sua casa, Ju toma sol e tenta fazer uma ligação sem sucesso. Rafa dá uns mergulhos e se apoia na borda. Os dois conversam sobre a festa de Mari que vai acontecer mais tarde, mas nem Davi nem Cadu dão sinais de vida, apesar de terem marcado de ir se arrumar lá. Ju ironiza que se fosse um dos amigos novos que Davi conversa na internet ligando, ele atenderia na hora. Ju pergunta se Babi vai para a festa, e Rafa tira onda pois sabe que Ju está afim dela.

Em um porão, é possível ver uma sacola jogada no chão com o CD do Rouge melado de sangue. Ao lado dele, a mão de Davi jogada

Em seu quarto, Ju se arruma para a festa e fala com Mari em uma ligação. A tela está dividida e Mari já está fantasiada de Britney Spears. Elas conversam sobre Babi e Mari revela que ela está afim de Ju. Também se perguntam onde foram parar os meninos.

Em um orelhão, Cadu visivelmente aflito tenta fazer uma ligação para Ju enquanto é filmado de longe por uma pessoa vestida de a La Ursa. Uma segunda a La Ursa acerta a cabeça de Cadu com um taco. Ele grita, leva um último golpe e é carregado por ela.

Em sua casa, Mari prepara a decoração de sua festa de aniversário e troca SMS com Cris, seu flerte. O telefone fixo está tocando. Em meio às mensagens, Cris vem com um papo estranho de ir de Zé do Caixão ou Michael Myers já que a festa é a fantasia, e ela de Laurie. Mari pergunta se não era o Michael que tenta matar a Laurie nos filmes e sua feição muda. Ele responde que não, se ela não atender a merda do telefone. Mari treme, larga o celular e atende à ligação. Cris está na linha e Mari responde que ele não precisava assustá-la. Do lado de fora, Mari consegue ver uma figura de a La Ursa falando no telefone. De dentro da casa outra a La Ursa sai de dentro do banheiro segurando o taco e Mari ameaça ligar para polícia. Sem sucesso, Mari grita que os pais estão voltando de viagem, mas na ligação Cris revela que os pegou. Ela alega que os convidados estão chegando e Cris pergunta como, já que ela mudou o endereço da festa para a casa de Ju. Mari e a

La Ursa correm até o celular de Mari, mas a La Ursa o alcança antes. Com Mari caída no chão, a La Ursa coloca o celular no ouvido de Mari, que escuta as últimas palavras de Cris, ironizando como é bonzinho já que não encostou nela. A La Ursa levanta o taco e a golpeia, similar à cena do orelhão.

Em seu quarto, Ju vestida de noiva termina sua maquiagem de Madonna. Rafa, vestido de Matrix, usa o computador e conversa sobre Babi ter deixado um flerte pra ela no status do MSN.

Ju e Rafa falam sobre uma comunidade do Orkut que Davi está sobre o bug do milênio e teorias da conspiração. A tela do computador mostra Davi postando que estava à procura de alguém para se relacionar e entre os membros é possível ver que Mari também fazia parte da mesma comunidade. Ju sai do quarto, e Rafa continua mexendo no computador.

Mari aparece desacordada jogada em cima do bolo.

Dentro de casa, Ju é filmada por uma das La Ursas enquanto termina de se fantasiar de Madonna. Ainda no quarto, Rafa continua a ler as mensagens e chama por Ju, que não responde. Ao sair do quarto, Rafa é encurralado pelas duas La Ursas, que o esfaqueiam. Na cozinha, Ju termina de preparar um sanduíche e vai na dispensa buscar ketchup quando uma das La Ursas entra na cozinha a procurando, mas não se encontram. Ao retornar para o quarto, Ju vê a La Ursa escondendo o corpo de Rafa no banheiro, leva um susto, e corre para se trancar no quarto.

O primeiro convidado chega na casa de Ju e é recepcionado pelas La Ursas, que também o esfaqueiam. Distante, Babi observa a cena enquanto chega na festa carregando bebida e uma espada referente a sua fantasia de Kill Bill. No quarto, Ju liga pra polícia. As La Ursas carregam o corpo do primeiro convidado e se separam, com uma delas indo atrás de Ju.

Ju fala com a polícia e sai do quarto indo atrás de Rafa. A La Ursa surge por trás e ela consegue desviar, se trancando de volta no quarto. Na cozinha, Babi joga a bebida na La Ursa que estava escondendo o corpo do primeiro convidado e a ameaça com um isqueiro. Babi escuta barulhos vindos do quarto de Ju e corre até lá.

A La Ursa tenta arrombar a porta e Ju procura algo para se defender. A La Ursa consegue entrar no quarto, encurrala Ju e revela ser Cris fantasiado. Babi surge por trás e o atinge com sua espada. Babi e Ju se abraçam. As amigas de Babi chegam na casa, mas são surpreendidas pela

outra a La Ursa. Ju e Babi interrompem o abraço e correm até elas. Os pais de Ju chegam de viagem e encontram a porta de casa aberta. Ju e Babi chegam na sala e encaram os pais. Uma das amigas de Babi está morta estirada no chão. Por fim, é revelado a La Ursa por cima de uma das amigas de Babi durante a troca de olhares. A La Ursa termina de matar a menina. O pai fala “Putá que...” e a mãe dá um grito desesperado. A tela escurece com o título 2000.com aparecendo e os créditos sobem. Em uma cena pós-crédito, a La Ursa sobrevivente retorna à loja de discos para matar seu dono.

PERFIL DOS PERSONAGENS

PRINCIPAIS

JU

Juliana tem 21 anos, é negra e ama ser jovem. É extrovertida e gosta de se comunicar com os amigos, encher seu *Fotolog* de fotos com a galera e legendas de música. Na sua casa, a MTV reina e fica ligada 24h junto com seu computador. É sempre Ju que chega com as músicas e tendências novas para apresentar aos seus amigos, não é de se espantar que ela sonha em ser VJ. Poucos sabem, mas apesar de comunicativa, ter tatuagens e um curto cabelo colorido, Ju esconde um lado tímido quando falam sobre Babi, seu ponto fraco.

Ju é de classe média alta e vive com seus pais em um ambiente confortável, uma casa com primeiro andar em um condomínio com piscina e área de lazer. Estudou a vida toda em colégios particulares e tem como melhor amigo Rafa, que conhece há mais tempo do que pode se lembrar, e a acompanhou nas vezes que mudou de colégio. Ama Cássia Eller, Marisa Monte, Nando Reis, SNZ, Shakira, Madonna e *Destiny's Child*. Quando experimenta roupas no shopping, nunca perde muito tempo e sempre vai decidida pois gosta de peças coloridas, *croppeds* e quase nunca foge disso. Ao contrário de Rafa, que sempre demora anos pra se decidir até que Ju eventualmente termine escolhendo pra ele. Sempre que pode está em uma festa, na praia, pegando sol e exibe com orgulho sua marquinha de biquíni.

Ju menstruou pela primeira vez aos 13 anos e isso aconteceu justamente na aula de matemática. Sem saber o que fazer, e com vergonha até de contar para Rafa, pediu para sair da sala e foi correndo até o banheiro do ginásio onde encontrou Mari, que era de outra sala e estava fugindo da educação física. Desde então as duas ficaram bastante amigas e sem saber formaram ali o que seria o início do seu grupo de amigos que perdura até hoje, mesmo fazendo uns anos que a escola tenha acabado.

Em sua bolsa sempre carrega um óculos de sol, seu celular de *flip*, uma revista MTV e um MP3. Não é muito a favor dos amigos saírem se encontrando com pessoas que conheceram na internet e nem tem tal hábito. Gosta dos amigos que tem e é apegada a eles. Fez alguns novos

quando optou por cursar publicidade em uma faculdade particular, e não sente a necessidade de ir até a internet atrás de outros.

RAFA

É o melhor amigo de Ju, sempre sorrindo e extrovertido até demais. Tem 20 anos, é branco, tem o cabelo curto, conhece todo mundo e sempre está por dentro das fofocas. É bastante querido no ciclo social e muitas vezes acaba levantando Ju quando ela está insegura. Apesar disso, está longe de ser o chaveirinho dela como sua mãe pensa. Seu ciclo de amigos é bem maior que o dela e sempre que estão reunidos apresenta ela para o pessoal.

Rafa também é ligado no Orkut, MSN e *Fotolog*, mas quem vê suas fotos nem imagina que ele tenha um lado nerd que ama cinema. Seu filme favorito é *Matrix* e briga com todos criticam as continuações na sua frente. Na locadora da sua rua já é conhecido e mantém uma amizade com o dono, que lhe recomendou o filme *Dançando no Escuro*. Com ele conheceu Björk e ficou obcecado pois nunca tinha ouvido nada parecido. Sua música favorita dela é *Army of Me*. Durante as madrugadas da MTV conheceu artistas como *Everything but the Girl*, *Aphex Twin* e *Daft Punk*.

Sempre seletivo, Rafa nunca namorou e não é muito comum ver ele beijando gente em festa. Seus flertes sempre são bem escondidos e acha uma bobagem isso de conhecer gente na internet. Atualmente cursa jornalismo em uma universidade pública, sendo essa a primeira vez que não estuda junto de Ju. Sempre que pode dá um jeito de fazer seus trabalhos em vídeo unindo sua paixão pela imagem e movimento. Assim como Ju, Rafa também é classe média mas vive em condições menores do que a amiga. Mora em uma casa comum de bairro com os pais, que sempre se esforçaram para pagar as caras mensalidades das escolas que priorizaram que o filho estudasse.

Seu estilo tende mais para lado de roupas pretas, camisas de banda e calça, mesmo não sendo emo. Não curte muito usar short e as únicas vezes que vão ver ele vestindo é na piscina, pois tem pavor de usar sungas. Por conta das roupas pretas e óculos escuros que sempre carrega, muita gente confessa que achava que ele seria antipático antes de conhecer. Mas assim que abre seu sorriso e começa a falar apressado sobre tudo, ele conquista qualquer um. Seus pais são amigos dos pais de Ju desde que eram pequenos e vivem brincando que se conhecem desde o berçário. Na

sétima série Ju apresentou ele a Mari e também ficaram muito próximos, amizade que refletiu também nos seus pais que igualmente viraram amigos.

MARI

Muito amiga de Ju, Mari não chega a ser tão extrovertida quanto ela. É branca, tem um cabelo longo e é a melhor em dar conselhos, mesmo não seguindo exatamente o que fala. Sempre foi meio travada quando o assunto é flerte e coisas do tipo, mas recentemente vem se soltando mais desde que passou a usar o meio virtual pra ir atrás de conhecer gente. Tem uns meses que conheceu Cris numa comunidade de paquera no Orkut, e desde então sempre que pode está trocando mensagens no MSN e SMS com ele. Mari passou a se sentir mais confiante e até seguiu sem relutar a dica de Ju de ir vestida de Britney Spears em seu aniversário.

Seu estilo está em transição, se sentindo cada vez mais confortável em usar *croppeds* e biquínis. Nos tempos livres gosta de ir atrás de teorias da conspiração e alugar fitas de documentários na locadora. Mari acreditava de pé junto que o mundo fosse se acabar na virada do milênio, e até hoje jura que o governo fez algum sacrifício macabro para impedir isso. Foi por causa dela que Davi também entrou na comunidade do Orkut conspiracionista, na esperança de encontrar alguém para se relacionar assim como ela achou.

Por conta de seus pais juízes, entre os amigos de seu círculo social Mari é a que tem melhor condição. Mora em uma luxuosa casa com um extenso jardim, piscina e um chalé de apoio, local que virou *point* dos amigos para fazer festas. Seus pais não costumam se importar, muito pelo contrário, estão sempre ocupados com trabalho e sempre deixaram a filha livre sem supervisão. Quando questionados afirmaram que foi para que tomasse as próprias decisões, mesmo com a realidade seja falta de tempo. Por conta dessa ausência, sempre está em busca de novas amizades e pessoas para suprir essa ausência de afeto que sente.

SECUNDÁRIOS

DAVI

Criado por sua mãe, com quem compartilha uma relação próxima, Davi tem 20 anos e cresceu assistindo comédias românticas na Sessão da Tarde, o que influenciou sua visão romântica e idealista do mundo. Davi é branco, magrelo, e tende a confiar demais nas pessoas, muitas vezes ignorando os sinais de alerta dos amigos. Durante madrugadas assistindo TV a cabo, se apaixonou pela série A Feiticeira, chegando ao ponto de gravar todos os episódios nas fitas de sua mãe.

Sua vida social se expandiu principalmente pela internet, onde, em salas de bate-papo da UOL e comunidades do Orkut, ele começou a interagir com Guga e Cris, dois indivíduos que conheceu online. Mesmo com o melhor amigo Cadu o alertando sobre os perigos de confiar cegamente em desconhecidos virtuais, Davi ignorou os conselhos, deixando-se envolver pela aparente simpatia dos dois em um grupo de teorias da conspiração. O guarda-roupa de Davi reflete seu jeito mais jovem, sendo composto principalmente por regatas, shorts e seus icônicos All Star, que coleciona em várias cores. Ele tem o sonho de participar do BBB, algo que ele frequentemente menciona de forma descontraída. Até que isso aconteça, leva seu curso de Letras sem muita paixão, tendo escolhido a graduação por falta de opção melhor. Davi vive em um apartamento modesto com sua mãe, sem muitos luxos em comparação aos seus amigos.

CADU

Melhor amigo de Davi, Cadu tem 22 anos e assume o papel de um irmão mais velho, sempre tentando o proteger de suas decisões impulsivas, muitas vezes ingênuas. Ele é conhecido por seu estilo despojado e simples, geralmente vestindo bermudões, regatas e chinelos. Nunca se preocupa com a combinação de roupas e mantém um volumoso cabelo cacheado que se recusa a cortar, odiando qualquer sugestão de mudança no visual.

Desde o início, Cadu se mostrou contrário à ideia de Mari e Davi conhecerem pessoas pela internet, pois diferente deles vê os riscos envolvidos. Por ser extrovertido, nunca teve problema com socialização, motivo que o faz não conseguir compreender a necessidade dos amigos de buscarem na internet um meio de conhecer gente nova. Apesar disso, sua natureza

compreensiva o fez ouvir os desabafos dos amigos sobre suas dificuldades de fazer novas amizades, e eventualmente passou a aceitar a situação, mesmo não concordando totalmente.

Ele é a figura mais calma e equilibrada do grupo, mantendo uma postura tranquila. Essa sensatez natural faz com que seja visto, assim como Babi, como o lado mais racional entre os amigos, sendo aquele a quem todos recorrem quando precisam de conselhos. Cursa engenharia de pesca na rural e se diz estar satisfeito no curso, mesmo tentando em segredo conseguir sua transferência para educação física.

Em termos de gosto musical, Cadu é fã de bandas como Capital Inicial, Skank e Jota Quest, ouvindo em sua maioria músicas consideradas básicas no cenário nacional. Ele não busca explorar muito além desse estilo, preferindo a familiaridade que essas bandas que tocam na rádio o proporcionam.

GUGA E CRIS

Irmãos, possuem um físico imponente, personalidades perturbadoras e descobriram na internet um meio para enganar, torturar e destruir pessoas, especialmente aquelas mais jovens e vulneráveis. Ambos são altos, fortes e utilizam sua força física para manipular suas vítimas. Sem a presença de um pai, e com uma mãe doente, foram moldados desde cedo por um ambiente de negligência e violência. Guga e Cris cresceram sem supervisão, muitas vezes nas ruas, onde começaram a praticar pequenos roubos.

Com o tempo, a raiva e frustração que sentiam por não terem condições financeiras foram evoluindo para algo muito mais sombrio. A internet lhes deu acesso ao submundo dos filmes *snuff*, onde violência e morte são retratadas de forma explícita em vídeos caseiros. Fascinados por essa realidade macabra, eles não apenas consumiam esses vídeos, mas passaram a produzir os seus próprios. Agora, eles filmam os atos horríveis que cometem contra suas vítimas e compartilham os vídeos no mercado sombrio de conteúdo violento, obtendo prazer ao assistir suas atrocidades repetidamente.

Apesar de sua crueldade, Guga e Cris são calculistas e sabem escolher cuidadosamente suas vítimas, sempre buscando jovens desavisados com dinheiro de um mesmo grupo, para que eles possam influenciar e controlar. Suas habilidades de manipulação online os tornam ainda mais

perigosos, já que conseguem atrair vítimas para suas armadilhas com promessas falsas, levando-as a situações das quais raramente saem ilesas. Os dois tem 27 anos.

BABI

Inalcançável e descolada, Babi tem 25 anos e é a mais velha do grupo. Trabalha em uma locadora de filmes junto com duas amigas, onde entre um cliente e outro desenvolveu seu amor pelo cinema, especialmente os filmes de Tarantino, de quem é fã. Babi tem uma aura descolada que a diferencia dos amigos, raramente demonstrando suas emoções. Ela se orgulha de ser a mais resistente do grupo quando se trata de bebidas, alegando nunca ficar bêbada e podendo aguentar qualquer drink.

Seu comportamento blasé e reservado faz com que muitos a vejam como inacessível. Ju, que tem 21 anos, tem uma queda por Babi, o que torna sua presença ainda mais intrigante. Apesar de ser discreta sobre seus sentimentos, Babi tem uma relação próxima com Ju, embora nunca dê muita pista sobre o que realmente sente.

Seu cabelo curto, geralmente solto com mechas descoloridas, complementa seu estilo, e ela costuma usar roupas escuras e acessórios discretos. Tentando parecer com ela, Ju também aderiu ao mesmo corte. A falta de expressividade e suas reações quase sempre neutras a tornam um enigma para os outros, reforçando a imagem de uma pessoa sempre no controle, tanto das situações quanto de suas próprias emoções.

VISÃO DA DIREÇÃO

TEMA

O curta-metragem 2000.com tem como proposta principal realizar uma homenagem a década de 2000, durante o início da popularização da internet no Brasil. Sua narrativa incorpora elementos nostálgicos da época, adicionando terror e suspense. Ambientado em 2005, ano que marca a chegada da versão em português do Orkut no país, o filme utiliza essa rede social como pano de fundo para questionar e discutir questões de segurança digital. A obra não busca apenas resgatar memórias desse período, mas também incentivar o público a refletir sobre os perigos e vulnerabilidades que a internet introduziu no passado, e que até hoje se fazem presentes.

O Brasil, apesar de vasta produção cinematográfica, apresenta uma escassez de curtas-metragens de horror, um gênero que ainda encontra pouca expressão em solo nacional. Esta carência de produções inspirou a criação de 2000.com, cuja proposta insere-se dentro do subgênero *slasher*, inspirado por referências clássicas como *Pânico* (Wes Craven, 1996), *Halloween* (John Carpenter, 1978) e *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980).

Slasher é uma vertente do cinema de horror caracterizada por narrativas em que um assassino em série, frequentemente mascarado, persegue e elimina em sequência um grupo de jovens, geralmente deixando apenas uma última sobrevivente, conhecida como *final girl*. Esta personagem desempenha o papel de heroína ao confrontar o vilão no clímax do filme, revelando sua identidade, e por consequência suas motivações. A estrutura narrativa do *slasher* segue uma fórmula estabelecida que combina violência gráfica, uma crescente de suspense e a eliminação gradual de seus personagens.

Em 2000.com, decidi contrariar essa fórmula invertendo alguns pontos. Ao invés de manter a identidade do assassino oculta até o clímax, no curta a identidade dos antagonistas é clara desde o início para o espectador. Já no papel da *final girl*, resolvi duplicar essa função e adicionar o fator surpresa com a chegada da personagem Babi, que também cumpre o papel de sobrevivente.

Carol J. Clover, autora do livro *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (1992), obra que investiga a popularização das produções de horror a partir dos anos 70, diz que a *final girl* representa não apenas a sobrevivente, mas também as limitações impostas pela fórmula do gênero de horror, pois supera o vilão e reivindica a narrativa para si. Essa

personagem, que muitas vezes começa como vulnerável, evolui ao longo do filme, enfrentando e por fim derrotando o assassino. Tal diferenciação dos demais personagens, que no gênero são bastante conhecidos por tomarem decisões pouco racionais, ressoa com o público e nos faz torcer por ela. Duplicando esse papel, consegui resgatar o fator surpresa que omiti com a revelação da identidade dos assassinos no início, transferindo para a revelação da chegada da personagem Babi. Com ela também pude trabalhar esse lado mais agressivo da *final girl*, adicionando a cena em que ela derrota um dos antagonistas com sua espada.

A escolha pelo uso das fantasias da La Ursa, figura emblemática do folclore pernambucano, reforça a conexão com a cultura local. Muitos pernambucanos cresceram ouvindo histórias e cantigas relacionadas à La Ursa, o que faz dessa figura um elemento presente no imaginário coletivo. Ao resgatar essa referência, o filme intensifica o fator nostálgico que permeia a narrativa, reforçando a proposta de ligar a nostalgia com o horror.

O uso de violência explícita, uma característica marcante do *slasher*, será explorado nas cenas de perseguição e confronto físico. Para isso, as equipes de arte e fotografia desempenham papéis cruciais, garantindo que as cenas de luta e mortes sejam ensaiadas antes de suas filmagens. A presença do sangue e das feridas será um artifício não apenas de choque visual, mas também de tensão narrativa, acentuando a vulnerabilidade das vítimas e a brutalidade dos agressores, ao tempo em que eles se aproximam dos protagonistas.

A escolha da década de 2000 como período de ambientação não é aleatória; trata-se de um espaço temporal com o qual o tenho uma conexão pessoal, uma vez que cresci nessa época. Este vínculo emocional me permitiu uma recriação detalhada da estética da época, com objetos de cena e figurinos que capturam o espírito cultural daquele momento. Para os espectadores que vivenciaram os anos 2000, a identificação com esses elementos despertará a nostalgia. Para os mais jovens, que não vivenciaram diretamente essa década, o filme oferecerá um vislumbre desse período que, embora recente, já se tornou objeto de desejo, como visto nas tendências da moda Y2K que voltaram com tudo, nos jovens voltando a utilizar câmeras digitais, e nos infinitos *TikToks* ensinando como reproduzir a estética da época em fotos e vídeos.

2000.com não é apenas uma homenagem à nostalgia dos anos 2000, mas também uma oportunidade para conscientizar sobre questões contemporâneas. Ao tratar de temas como a presença de perfis falsos nas redes sociais e o perigo das interações online, o curta se posiciona

como um alerta sobre segurança digital. Mesmo após duas décadas da popularização da internet no Brasil, muitos dos riscos abordados no filme permanecem atuais, especialmente em relação à exposição digital e o quanto você compartilha de sua vida. Portanto, o curta não se limita a entreter os fãs de horror, mas também busca educar o público sobre os perigos inerentes à nossa relação com as redes sociais, frisando que, apesar do avanço tecnológico, os riscos continuam presentes.

DIREÇÃO

A direção de 2000.com busca construir uma crescente tensão ao longo da narrativa, de modo a envolver o espectador de forma gradativa, intensificando a presença dos antagonistas à medida que a trama avança. Essa progressão é cuidadosamente estruturada com o uso de contraste entre momentos de tensão e alívio, como exemplificado pela transição entre a CENA 01, que termina com o olhar desconfiado do dono da loja de discos, e a CENA 02, que começa abruptamente com Ju e Rafa na piscina dando falta do amigo que estava na cena anterior. Esse ritmo, que alterna entre a calma e o suspense, foi concebido como uma maré que avança e recua, culminando em um clímax em que o terror finalmente toma conta de maneira irreversível.

O papel da direção é fundamental para transmitir essa escalada emocional, extraindo dos atores, especialmente de Ju e Rafa, a sensação de angústia e instinto de sobrevivência que permeiam a trama. A construção dessas cenas será previamente ensaiada pelo elenco em conjunto com a equipe de arte e fotografia, de modo a garantir a coesão entre os elementos técnicos, como a posição de câmeras, presença do sangue sob os figurinos e a movimentação dos atores.

Outro ponto de destaque é a escolha dos atores que interpretarão Ju e Rafa. Malu e Tom possuem uma relação pré-existente, tendo feito teatro juntos durante anos na época da escola, o que traz uma camada de autenticidade à amizade que seus personagens tem em tela. A intenção é que ela transpareça nos diálogos e interações dos, tornando a amizade crível e permitindo que o público se conecte com eles.

Além do elemento de suspense e horror, 2000.com também incorpora um toque de comédia de absurdos, o que contribui para suavizar possíveis limitações inerentes ao cinema universitário. O uso do humor não apenas cria um contraponto ao horror, mas também serve como uma estratégia para lidar com cenas que eventualmente não atinjam o impacto esperado. Tenho plena consciência dos desafios que o gênero de terror impõe na hora da realização, especialmente

no que diz respeito a criar uma atmosfera convincente dentro das limitações do projeto. No entanto, ao incluir momentos cômicos, é possível evitar que o filme pareça pretensioso ou forçado em sua tentativa de ser algo que não é, permitindo, assim, que o público aceite certas excentricidades ou imperfeições como parte do tom geral da obra.

DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte de 2000.com assume um papel central na construção tanto da veia nostálgica, quanto da atmosfera de terror presente no curta, sendo a maior demanda em termos de organização e execução. Para otimizar o processo, a equipe de arte foi dividida em três frentes principais: figurino, maquiagem e cenografia. No figurino, buscamos recriar de maneira fiel as tendências dos anos 2000, com peças que remetessem diretamente à moda da época. A seleção incluiu regatas, saias e combinações exageradas de peças, que ajudaram a reforçar o contexto temporal da narrativa. Além das roupas cotidianas, também foi necessário planejar as fantasias que os personagens usariam na festa, resultando na escolha do Neo, Harry Potter, Kill Bill, fora Madonna e Britney Spears. Também foi necessário confeccionar a roupa da La Ursa, e para a criação desse figurino, utilizamos TNT, fitas e cola, por cima de camisas e calças de base que foram adquiridas em brechó.

A segunda frente da direção de arte envolveu o trabalho com maquiagem artística, responsável por criar os efeitos de sangue e ferimentos sofridos pelos personagens ao longo da trama. A criação dessas cicatrizes, escoriações e banhos de sangue foi cuidadosamente planejada, considerando a viabilidade técnica de repetição de tomadas, caso fosse necessário refazer algum take.

Por fim, a cenografia foi dedicada a preencher com elementos de época os espaços que seriam utilizados como locação, especialmente o quarto de Ju, principal cenário do curta. Para isso, buscamos objetos que remetessem aos anos 2000, como celulares da época, tocadores de disco, revistas populares, pôsteres de bandas, CDs e até um monitor de computador antigo, criando um ambiente maximalista com referências culturais da época, que reforçam o sentimento de nostalgia. Além disso, outros itens necessários para a ambientação das cenas também foram pensados, como os elementos de decoração do aniversário de Mari, assegurando que estivessem de acordo tanto com o perfil da personagem, quanto das tendências do período.

SOM

A principal demanda do som envolve a criação de um ambiente sonoro que amplifique a tensão e o impacto das cenas de terror, sendo fundamental o uso de foley durante a pós-produção. O foley será responsável por reproduzir os sons específicos que não podem ser captados adequadamente durante as filmagens, como o som de facas e sangue esguichando. Esses elementos sonoros são essenciais para reforçar o clima de suspense e violência que permeia o curta.

Apesar da necessidade de uma diária no LIS/estúdio durante a pós-produção para a criação desses sons, outros podem ser aproveitados das diárias, como a ambiência das cenas. Em estúdio, também foram gravadas as vozes do personagem Cris que são utilizadas em uma ligação de telefone com a Mari, na cena 06. Durante a pós, essa voz foi tratada, sendo aplicado nela um filtro de abafamento, para simular a falta de qualidade presente nos celulares da época. De uma forma geral o som se torna uma ferramenta chave para aumentar a verossimilhança das cenas de perseguição e violência, contribuindo para a construção da visceralidade delas.

FOTO

O curta se passa no intervalo de um único dia, e essa cronologia pode ser percebida com a presença da iluminação solar no início, que gradualmente vai escurecendo a partir da cena da morte da Mari, até chegar na reta final, onde as cenas são noturnas. A fotografia de 2000.com também será essencial para enfatizar as mudanças de tom ao longo do curta, acompanhando a crescente de tensão que a narrativa propõe. Desde as primeiras cenas, a fotografia deve refletir o contraste entre momentos de leveza e a crescente sensação de perigo. Na loja de discos e no quarto de Ju, os espaços naturalmente carregados de cores e elementos visuais oferecem uma oportunidade para a fotografia explorar ao máximo essa "poluição visual" típica da época, com saturação elevada e iluminação que destaque a estética vibrante dos anos 2000. A correção de cor também será estratégica, potencializando essa paleta colorida.

Por outro lado, as cenas externas, como as da piscina e do orelhão, serão marcadas por uma iluminação mais natural e clara, captando a luz do dia e reforçando o contraste entre os espaços abertos e os momentos de maior tensão, que ocorrem em ambientes fechados. As cenas

internas, especialmente as que ocorrem no chalé e no porão, adotarão uma abordagem mais abafada e sombria para aumentar a sensação claustrofóbica e de ameaça iminente. Essa variação de iluminação será fundamental para criar a atmosfera de suspense e antecipação, características do gênero *slasher*.

1 – PRÉ-PRODUÇÃO

1.1 – ROTEIRO

O roteiro de 2000.com passou por uma série de transformações ao longo dos anos, sendo a base estrutural do projeto. A ideia original surgiu em 2020, durante um projeto de sala de roteiristas idealizado e formado por alunos do curso de Cinema, durante a pandemia. Nesse ambiente, cada aluno apresentava propostas de roteiro, e foi nesse contexto que a ideia de "Bug do Milênio" começou a ganhar forma. O conceito inicial envolvia um longa-metragem situado na virada de 1999 para 2000, no auge da histeria coletiva sobre o suposto fim do mundo. A narrativa centrava-se em um grupo de estudantes do terceiro ano que, aos poucos, eram sequestrados por uma gangue de a La Ursas denominada "O Culto do Milênio". Os antagonistas planejavam uma oferenda coletiva, inspirada no trágico massacre de *Jonestown*, na crença de que isso poderia evitar um colapso iminente.

Reconheço que a ideia parecia absurda e carente de coesão, resultado da influência estética do cinema de Gregg Araki, que havia descoberto recentemente. O estilo *camp* e os exageros narrativos de suas obras borbulhavam em minha mente, e eu sentia a necessidade de assim como ele, criar um projeto pautado no exagero. A identificação com o período de transição entre o final dos anos 1990 e o início dos anos 2000, tempo em que a maior parte de sua filmografia foi filmada, não era acidental; afinal, foi nessa época que vivi minha infância. Esse fator nostálgico, sempre presente nas narrativas que desenvolvo, tem uma raiz pessoal. Lembro-me claramente de uma aula de direção de arte em que apresentei meu primeiro curta Feliz Feliz Triste (Eduardo Gomes, 2021) quando o professor Marcelo Costa, surpreso com o acervo de fitas, vinis, tocadores que aparecem no filme, perguntou como consegui reunir todos aqueles itens. Para sua surpresa, respondi que simplesmente os tinha em casa.

Essa coleção, herdada dos meus pais que sempre cuidaram de suas coisas e não se desfizeram de objetos ultrapassados por novas tecnologias, influenciou diretamente o nascimento de 2000.com. Percebi, ao longo do tempo, que esse hábito de acumular itens nostálgicos não é tão comum quanto pensava, o que me fez valorizar ainda mais meu "acervo", como o professor Marcelo o denominou. O filme, portanto, não surgiu apenas de uma necessidade narrativa, mas também de uma vontade de utilizar esses objetos como parte da ambientação de algum projeto.

Em 2023, durante a disciplina de anteprojeto, ressuscitei a ideia original de 2020 e escrevi o primeiro tratamento do roteiro, que acabou sendo bem mais extenso do que a versão final aqui apresentada. Após adiar o TCC por um período, comecei a ter reuniões com Mannu, minha orientadora, que logo expressou preocupações com a escala do projeto, especialmente pela dificuldade de realizar um filme de época e pela extensão do roteiro. Consegui tranquilizá-la em relação aos objetos de cena, explicando que já possuía muitos deles em casa, mas concordei que ajustes seriam necessários para tornar o filme viável.

Em busca de um segundo parecer, consultei meu amigo Deibi Maciel, formado no curso, que acabou oferecendo uma revisão completa do texto. Ele levantou pontos importantes, como a ideia de sintetizar diálogos e unir algumas cenas para melhorar o ritmo do filme. Deibi também sugeriu que durante o processo de escrita eu me levantasse e simulasse as cenas de ação envolvendo as La Ursas, como forma de visualizar a cena, garantindo que os movimentos fossem críveis, o que se mostrou uma dica valiosa, pois muitas das cenas, na versão original, careciam de realismo.

Outro aspecto que trabalhamos juntos foi o humor. Embora já presente na versão inicial, decidimos ampliá-lo nos tratamentos subsequentes. O curta, sendo uma produção de baixo orçamento universitário, apresentava desafios inerentes à realização de um bom filme de terror nessas condições. Mesmo com a disposição para enfrentar esses desafios, reconheci que algumas cenas poderiam não atingir as expectativas. Assim, incorporamos um tom que não se leva tão a sério, o que permitiu que o humor funcionasse como uma espécie de escudo para eventuais falhas. Se uma cena de terror não funcionasse como esperado, o espectador seria levado a acreditar que isso fazia parte da proposta, dada a presença de momentos descontraídos nos diálogos dos personagens.

Por volta de fevereiro de 2024 o último tratamento estava finalizado.

1.2 – FORMAÇÃO DE EQUIPE

Set bom, é set onde a equipe está em sintonia, e desde o início tinha em mente que a formação da equipe seria um fator decisivo para garantir um ambiente de harmonia no set. Após ter participado de outras produções que enfrentaram conflitos internos, decidi que a composição

da equipe nos meus filmes sempre teria como prioridade a parceria com amigos, assegurando que eles também fossem amigos entre si. A vivência de um set de filmagem, com suas constantes corridas contra o tempo e frustrações inevitáveis, já é naturalmente estressante. Portanto, garantir um ambiente onde as pessoas se tratem com respeito, mesmo nos momentos de maior pressão, era fundamental para evitar tensões desnecessárias.

Dessa forma, minha primeira escolha foi a de manter minha colaboração com Pietra Couto na produção, que já havia trabalhado comigo em projetos anteriores. João Oliveira atuou como assistente de produção, auxiliando Pietra nas diversas demandas do set, enquanto Tiago Costa foi responsável pela gestão dos fundos arrecadados na rifa, destinados a custear o transporte da equipe. Dentro desse círculo de amigos próximos, Geovanna Melo assumiu a assistência de direção, trazendo um olhar crítico que complementava minha visão como diretor, além de uma sintonia de ideias que facilitou nossa parceria.

Inicialmente, Pietra também seria responsável pela direção de fotografia, além da produção. No entanto, devido às exigências do projeto, o cargo de diretor de fotografia ficou com Átila Teodoro, uma escolha que se revelou muito acertada, já que ele já possuía experiência prévia de convívio com a equipe e havia trabalhado comigo anteriormente. Laura Oliveira, atuando como assistente de fotografia, contribuiu com a visão Átila e juntos construíram a fotografia do filme.

A direção de arte, departamento mais desafiador do curta, foi planejada para ser dividida entre duas diretoras: Dadu Saldanha e Sofia Vaz, pois já havia colaborado com ambas em um videoclipe. No entanto, ao considerar as especificidades do roteiro, convidei Maria Cabral, uma amiga de longa data das artes visuais, para cuidar das maquiagens artísticas, incluindo ferimentos e a cobertura de tatuagens dos atores. Maria já tinha experiência nesse campo e seria um complemento perfeito para a equipe. Após a primeira diária, Sofia precisou se retirar do projeto devido a conflitos de agenda, o que me levou a buscar novos assistentes. Dadu ficou à vontade para sugerir pessoas com quem já tinha afinidade, e assim Julia Santiago e Gustavo Rafael se juntaram à equipe para auxiliar nas demandas da arte.

A área de som, que sempre me considerei leigo, foi confiada a três amigos com vasta experiência na área: Maysa Carolino, Pietro Lírio e Corina Santiago. Pietro também ficou encarregado do desenho de som, papel crucial para o resultado final do curta.

O elenco, por outro lado, foi uma certeza desde o início. Escrevi o roteiro pensando especificamente nos protagonistas que queria. Malu Neves e Tom Alvim, que interpretam Ju e Rafa, são amigos de longa data e têm uma forte conexão com a atuação, desde os tempos de escola, quando participavam da mesma trupe. Esse histórico me deu confiança de que ambos seriam capazes de sustentar seus papéis e fazer transparecer a química deles em tela. Desde o princípio o curta foi pensado em tê-los como protagonistas, e após fazer o convite, ambos aceitaram com entusiasmo. A personagem Mari, por sua vez, desempenha um papel central na trama e necessitava de uma atriz capaz de lidar com a complexidade da cena mais importante do filme. Foi então que, assistindo ao curta de um amigo, notei a performance de Agnes Vitoriano, que imediatamente me pareceu a escolha perfeita para o papel. Após conseguir seu contato, a convidei para o projeto, e ela aceitou prontamente.

Outro papel importante era o de Cris, uma das duas a La Ursas. Por Cris tem várias cenas sem a máscara, e entre os dois antagonistas ser o único que de fato tem falas, a escolha para o ator precisava ser cuidadosa. Convidei Diogo Cabral, que por coincidência já era amigo de Malu e Agnes, o que facilitou a dinâmica no set. Diogo, por sua vez, sugeriu Pedro Lemos para interpretar Cadu, outro personagem relevante para a trama.

Para os papéis menores, convidei amigos que, mesmo sem experiência, demonstraram interesse em participar do projeto. Rony Severiano assumiu o papel de preparador de elenco, ajudando a extrair o máximo de cada ator, garantindo que entregassem suas melhores performances. Entre os escolhidos estavam Erre Martin, Gabriel Paes e Cecília Assy, que superaram minhas expectativas em suas atuações. Além deles, Fábio Cabral, dono da loja Passa Disco, aceitou fazer uma participação especial no filme, interpretando o dono da loja de discos no curta. Meus pais também contribuíram, assumindo os papéis dos pais da protagonista, Ju. Fellipe Nery e Rony Severiano atuaram como dublês para as Ala Ursas em função da disponibilidade limitada de Martin e Diogo.

A construção dessa equipe, baseada tanto em afinidades pessoais quanto em competências, foi pensada para garantir a qualidade do produto final, como também um ambiente amigável, onde os desafios pudessem ser enfrentados em conjunto.

1.3 – PLANEJAMENTO

Assim que iniciei a cadeira de TCC no final de 2023 e tive a primeira reunião com minha orientadora, Mannu, decidi que organizar uma rifa seria a melhor maneira de financiar o curta. Meses antes, em agosto, tentei inscrever o projeto no edital de financiamento Paulo Gustavo. Embora tenha conseguido uma colocação alta para uma primeira inscrição em edital público, o curta não foi selecionado.

Sem verba, informei à equipe que o projeto seria realizado nos moldes de cinema universitário: transporte e alimentação seriam custeados, mas não haveria salários. Todos concordaram em continuar, e lancei a rifa com um valor de R\$ 5,00 (cinco reais) por senha, totalizando 500 senhas. Dos R\$ 2.500 (dois mil e quinhentos reais) esperados, arrecadamos R\$ 1.710 (mil setecentos e dez reais), o que correspondeu a 68,4% do valor, permitindo cobrir transporte, alimentação e parte dos custos de arte.

Nesse período, também criei nossa forma oficial de comunicação através de uma comunidade no WhatsApp. Essa funcionalidade permitiu um grupo geral para toda a equipe e subgrupos específicos por departamento, facilitando a organização e a troca de informações.

Ainda em dezembro, realizamos as primeiras reuniões de equipe, começando com uma leitura coletiva do roteiro. A partir daí, seguimos com encontros isolados por departamento, onde compartilhei minha visão como diretor. Nas reuniões de fotografia e som, levei referências filmicas para ajudar na construção do universo visual e sonoro do curta. Para o som, focamos em imaginar os efeitos de gritos, facadas e sangue. Já na fotografia, discutimos como criar e alternar a tensão das cenas com as mais leves. Não menos importante, durante a reunião de arte, revelei os objetos de cena que já possuía, e juntos fizemos uma análise técnica.

Inicialmente, prevíamos filmar entre o final de janeiro e o início de fevereiro. No entanto, essa data logo se mostrou inviável. Devido aos atrasos causados pela pandemia, o cronograma da UFPE ainda estava atrasado, resultando em um período atípico com pausas para o Natal, Ano Novo, férias de janeiro e Carnaval. Isso impossibilitou não só a produção, como também minhas reuniões de monitoria com minha orientadora.

Com a filmagem postergada, a equipe e eu ficamos mais tranquilos em relação aos prazos, permitindo uma pré-produção mais cuidadosa. Nesse período, a maioria das decupagens foi

realizada pelos respectivos departamentos, e junto com a equipe de arte, começamos a buscar figurinos, especialmente as fantasias dos personagens.

No início de 2024, surgiu um novo imprevisto que adiou ainda mais a realização do curta. Com uma greve geral iminente, fiquei preocupado com a disponibilidade de dois atores. Tom, que alterna sua residência entre Recife e o interior, avisou que talvez não pudesse voltar após a greve. Já Martin informou que não retornaria a Recife, pois trancaria o curso. Diante disso, em abril, organizamos uma filmagem antes da greve começar, aproveitando a disponibilidade de Martin para gravar a cena 01 do filme. A locação escolhida foi a loja Passa Disco, na Rua da Hora, um local que eu sempre quis filmar. Fábio, o dono da loja, aceitou gentilmente ceder o espaço e até participar interpretando ele mesmo como dono da loja.

Enquanto a equipe de arte buscava figurinos em brechós e confeccionava as fantasias de a La Ursa, conseguimos equipamentos de fotografia de forma gratuita por meio da própria equipe. O único equipamento alugado foi o de som, obtido de um colega de curso, pois, àquela altura, os técnicos administrativos da UFPE já estavam em greve, impossibilitando de acessar o Laboratório de Imagem e Som (LIS).

Após essa primeira diária, realizada em 1º de abril, a produção enfrentou meses de incerteza, com a greve se estendendo. Durante esse período, refinamos as decupagens e mantive contato constante com a equipe, discutindo a disponibilidade nos meses seguintes através da comunidade no WhatsApp. Em julho, finalmente tivemos um alívio com o fim da greve, e o retorno oficial das atividades acadêmicas marcado para 4 de julho.

Com a greve finalizada, meu maior medo era que o período letivo fosse acelerado, comprometendo a realização do curta dentro do prazo. Felizmente, isso não aconteceu, e a data de entrega, originalmente prevista para agosto, foi adiada para outubro. As filmagens finais ocorreram em 20 e 21 de julho, e 17 e 18 de agosto, seguindo a disponibilidade de elenco e equipe. Graças aos meses de pré-produção, conseguimos agilizar as filmagens, o que nos deixou com tempo suficiente para a pós-produção.

Durante as últimas filmagens, a equipe manteve o uso dos equipamentos de fotografia já disponíveis. A novidade foi o aluguel dos equipamentos de som do Laboratório de Imagem e Som (LIS), o que diminuiu o custo da produção.

2 – PRODUÇÃO

2.1 – DIÁRIA 1 - 01/02/2024

Nossa equipe havia planejado chegar na locação da Passa Disco por volta das 13h, mas, devido ao trânsito, só conseguimos nos reunir completamente às 14h30. Durante o deslocamento, mantivemos contato por mensagens, e dei as instruções necessárias para que quem chegasse antes pudesse adiantar suas funções.

Ao chegar, fui imediatamente chamado pela equipe de arte para resolver dúvidas sobre a disposição dos objetos em cena, e, em seguida, acompanhei a preparação do elenco enquanto aguardávamos a chegada da equipe de fotografia. Quando Átila e Laura chegaram, meu foco passou a ser a preparação dos enquadramentos e marcações de câmera. Após cerca de uma hora de ajustes, começamos a filmar por volta das 15h30, mas logo enfrentamos alguns desafios.

A filmagem foi marcada para uma segunda-feira, o que significava que a loja estaria aberta ao público durante as gravações. A Passa Disco, localizada numa galeria frequentada por um público habitual, tornou nossa presença ali algo inusitado. Curiosos, as pessoas que passavam pelo local frequentemente paravam para perguntar sobre o que se tratava o filme, especialmente quando as personagens da Ala Ursa apareceram em cena. Outro desafio foi lidar com os clientes fiéis da loja, amigos de Fábio, que queriam entrar, mas não podiam devido às gravações. A solução foi colocar alguns CDs do lado de fora para que eles pudessem escolher e, para evitar bloqueios na fachada, utilizamos fitas para demarcar o estacionamento.

A presença do próprio Fábio também foi um fator desafiador. Como dono da loja e parte da equipe de filmagem, ele constantemente precisou sair do set para atender os clientes, o que comprometeu nosso cronograma. Devido a esses imprevistos, nossa Ordem do Dia acabou se estendendo além do horário planejado, e encerramos as filmagens por volta das 18h30, sem conseguir completar toda a agenda prevista.

Originalmente, além da cena gravada na Passa Disco, havíamos planejado filmar uma cena externa perto do orelhão na Praça do Derby. No entanto, devido ao horário avançado e preocupações com a segurança, decidimos em conjunto com a produção adiar essa gravação. Assim, o elenco do Derby foi dispensado, e focamos nossos esforços em finalizar da melhor maneira possível a cena inicial na loja.

Os transportes da equipe e elenco foram custeados com o dinheiro arrecadado pela rifa, e por volta das 20h, todos já estavam em casa, concluindo a primeira diária.

2.2 – DIÁRIA 2 e 3 – 20/07/2024 e 21/07/2024

A retomada das filmagens começou assim que surgiram os primeiros sinais do fim da greve, realizando enquetes no grupo geral para verificar a disponibilidade da equipe. Ainda havia algumas pendências, como a dificuldade de achar o monitor de tubo e a confirmação da locação referente a casa da Ju.

Após alinhar a questão da disponibilidade, me uni a Dadu para resolver as questões pendentes de arte. Fomos à Rua das Calçadas comprar artigos de festa para a cena do aniversário da Mari e maquiagens artísticas como sangue falso, bases e paletas de sombras para criar escuriações e cobrir as tatuagens das atrizes. Na Dantas Barreto, encontramos o monitor de tubo em um anúncio de desapego no Facebook. Paralelamente, criei coragem para conversar com Zé Cláudio, meu vizinho, e expressar meu desejo de gravar na casa dele. Já havia visitado sua casa em festas anos antes e sua arquitetura sempre me chamou a atenção, remetendo a casas de filmes americanos, com um primeiro andar e telhado triangular. Sem muitas ressalvas ele concordou, liberando o local para as filmagens.

Com todas as locações confirmadas, organizamos as diárias no condomínio onde moro, em Aldeia, Camaragibe. A chegada da equipe foi marcada para as 14h, pensando na praticidade de não ter que fazer almoço no primeiro dia. A maioria chegou no horário, com exceção de alguns amigos que moravam mais longe. Pietra organizou um mapa de transporte, agrupando as pessoas por região: Olinda/Janga, Zona Sul e Várzea, com esses últimos voltando para casa durante a noite pela proximidade com Aldeia. O custo das corridas foi reembolsado posteriormente, após Tiago fazer a contagem.

As cenas desse fim de semana incluíram o quarto da personagem Ju (filmado em um quarto da minha casa), o restante da casa dela (filmado na casa de Zé Cláudio), e uma cena na piscina do condomínio. A maior parte das cenas de sangue foi deixada para o fim de semana seguinte, exceto pela morte do personagem Rafa, que foi filmada neste fim de semana devido à indisponibilidade do ator.

A produção organizou refeições práticas para facilitar a dinâmica no set: macarronada, cachorro-quente, sanduíche natural, cuscuz, queijo, ovo, suco, refrigerante e achocolatado. Entre as refeições, oferecemos bolo, biscoitos, salgadinhos e frutas.

Após um lanche inicial, a equipe de arte precisou de ajuda para decorar o quarto de Ju, especialmente as paredes, que foram cobertas com pôsteres e recortes de revistas. A porta também precisava ser preenchida para garantir continuidade, já que o lado externo seria filmado em outra locação. Devido a atrasos, a Ordem do Dia (OD), que estava prevista para terminar às 23h, avançou pela madrugada. A cena da morte do Rafa tomou mais tempo do que o esperado, nos alertando sobre a necessidade de mais tempo para futuras cenas de sangue devido à sua complexidade.

Por volta das 2h da manhã, encerramos a diária. Conseguimos nos organizar para que a cena de sangue pudesse ter mais de um take caso necessário, e tomamos cuidados para não sujar o chão da casa, embora o sangue tenha eventualmente se espalhado. Enquanto a equipe de arte dava uma geral na casa e limpava as manchas de sangue, a galera da Várzea aguardava o Uber para voltar para casa.

No dia seguinte, começamos com um café da manhã às 8h, e às 9h30 iniciamos a filmagem da cena na piscina, aproveitando o sol. O dia estava nublado, com ameaça constante de chuva, que eventualmente chegou, forçando-nos a parar e retomar a filmagem várias vezes. Apesar disso, concluímos a cena sem grandes problemas. Pausamos para o almoço e retomamos às 13h para finalizar as últimas cenas do dia. Tudo correu bem, e por volta das 16h, a equipe foi dispensada.

2.3 – DIÁRIA 4 e 5 – 17/08/2024 e 18/08/2024

Pensando no pouco tempo que teríamos para a pós-produção, o plano inicial era que fossem utilizados dois finais de semana seguidos para as gravações. No entanto, devido à pouca disponibilidade da equipe, onde muitos também estavam envolvidos com outros projetos, houve quase um mês de intervalo entre as diárias. Nesse período, continuei me reunindo com a assistente de direção para fechar a nova ordem do dia e finalizar a decupagem dos planos que ainda estavam em aberto. Felizmente, conseguimos mais uma vez a casa de Zé Cláudio como locação, o que, embora fosse uma preocupação inicial, acabou sendo o menor dos problemas.

Marcamos de nos encontrar às 13h nas proximidades da Praça do Derby, próximo ao quartel. Minha mãe nos deu suporte me levando de carro, onde todos puderam guardar seus pertences, já que as filmagens seriam na rua. Enquanto aguardávamos o último Uber chegar, me reuni com Átila e Pietra, que estavam preocupados por não termos autorização para filmar na rua. Como o uso das fantasias de a La Ursa poderia atrair atenção, decidimos transferir a cena do orelhão para um local mais afastado do quartel, no final da rua. Apesar dessa mudança, tivemos que ser ágeis e cuidadosos, principalmente com a nossa segurança e com os equipamentos.

Após concluirmos a cena, seguimos para Aldeia, onde, por volta das 16h, todos já estavam lanchando enquanto aguardávamos a chegada de outros atores. Aprendendo com os erros da diária anterior, todas as cenas que envolviam sangue foram bem mais planejadas desta vez. Um novo elemento foi a máquina de fumaça, que precisava de um tempo para aquecer até liberar a fumaça. Esse tempo acabou atrasando algumas tomadas, já que precisávamos sincronizar o "ação" com o momento em que a máquina liberava a fumaça. Apesar desse contratempo, conseguimos finalizar a diária bem mais cedo do que no outro final de semana, e, por volta da 1h da manhã, encerramos a desprodução.

No dia seguinte, acordamos cedo, e às 7h30 já estávamos tomando café enquanto um Uber trazia a atriz da Mari e a equipe da Várzea, que novamente havia retornado para casa. Com a ajuda dos meus pais, transportamos a equipe para o chalé de Mari, a cerca de 5 minutos da minha casa. Diferente da casa de Zé Cláudio, essa locação foi conseguida por meio de amigos da família, com quem cresci frequentando o local, o que me deu mais intimidade para solicitar o uso do espaço. Apesar disso, a cena 06 se mostrou mais complexa do que o previsto, e optamos por simplificar o roteiro para viabilizar a gravação.

Durante uma pausa, a assistência de direção, produção e a equipe de fotografia se reuniram comigo para destrinchar a decupagem dos planos e revisar o roteiro. Enquanto isso, o elenco se preparava e a equipe de arte decorava o cenário do aniversário. Um destaque foi o bolo de mais de 2 quilos similar aos da época, cedido pela avó de Dadu, que era exatamente o que tínhamos em mente para a cena.

Mesmo cansados e com os ânimos à flor da pele, conseguimos finalizar as filmagens. Às 17h, começamos a desprodução. Toda a equipe, incluindo César e Ângela, os donos da casa, se mobilizou para deixar o local organizado como estava antes. Apesar do desgaste, havia uma

sensação de satisfação coletiva, pois sabíamos que havíamos criado algo especial. Por volta das 18h, estávamos de volta à minha casa, com todos alimentados. Após o jantar, fiz um agradecimento coletivo, organizamos as malas e colchões espalhados pela casa, e, pouco depois, todos já estavam em seus respectivos Ubers voltando para casa.

PÓS-PRODUÇÃO

3.1 – MONTAGEM

Contrariando alguns conselhos, decidi assumir a montagem do curta, dado meu envolvimento com o projeto. Já havia desempenhado essa função em curtas anteriores e sempre apreciei o processo. Uma parte do meu receio em chamar outra pessoa para ser montador estava relacionada ao tamanho do curta e ao extenso material bruto que tínhamos. Reconhecia que essa não seria uma tarefa fácil e me sentia mal em pedir que alguém trabalhasse sem remuneração.

Assim, iniciei a montagem por conta própria, mantendo comunicação com alguns amigos para obter feedback. Queria destacar o apoio assertivo de Williane Barbosa, Fellipe Nery, Pietra Couto e Geovanna Melo, que enviaram diversos áudios durante as madrugadas, oferecendo sugestões sobre como melhorar o resultado final do filme.

A organização desse processo foi facilitada pelos boletins de câmera que Laura Oliveira preencheu durante as filmagens. Esses registros foram cruciais para otimizar meu fluxo de trabalho. Primeiro, revisei todo o material bruto e, em seguida, utilizei os boletins para identificar o que havia funcionado ou não em cada take.

Entretanto, a dificuldade de equilibrar minha produtividade no curta com meu estágio aumentou. Acordando cedo e chegando em casa tarde devido à distância, percebi que precisava de uma solução. Assim, mudei-me temporariamente para a casa da minha tia, levando meu computador. Essa mudança me permitiu chegar mais rápido em casa após o trabalho e dedicar tempo para que um primeiro corte finalmente pudesse ser realizado. Sou extremamente grato a ela e ao meu tio pela acolhida, além das latas de energético e canecas de café que me acompanharam durante as longas noites em que trabalhava, encaixando as cenas na *timeline* do Premiere.

Também pontuo o papel de Átila Teodoro, que prontamente me recebeu em sua casa, onde passamos um dia inteiro até de madrugada revisando a montagem que tinha feito, polindo a transição entre as cenas e corrigindo como podíamos a cor. Essa segunda visão foi essencial para o corte atual do filme, e por conta disso divido com ele os créditos de montagem.

Minha abordagem à montagem buscou não apenas a coerência narrativa, mas também um ritmo que evidenciasse a iminente tragédia no final. Era importante para mim que a montagem criasse um *timing* que não só mantivesse a atenção do espectador, dada a quantidade de cenas,

mas que também permitisse um respiro, evitando que as cenas soassem amontoadas, perdendo seu impacto.

3.2 – COLORIZAÇÃO

Por não ter experiência aprofundada em colorização, optei inicialmente por uma correção de cor simples, realizada em conjunto com Pietra e Átila. Nosso objetivo principal foi remover o tom opaco e desbotado de algumas cenas, e clarear outras que ficaram muito escuras com perda de informação. Durante as filmagens, utilizamos duas câmeras Sony diferentes, o que tornou a correção ainda mais necessária para minimizar a discrepância entre os materiais capturados por cada uma. Ciente de que a correção de cor final demandará mais tempo e cuidado, esse será o foco principal do trabalho nos próximos meses.

3.3 – DESIGN DE SOM

Assim que finalizei o primeiro corte, entrei em contato com Pietro para que ele pudesse dar início ao design de som. Para facilitar o processo, exportei a timeline do projeto junto com uma versão renderizada do corte inicial, onde já havia incluído alguns sons de referência para guiá-lo. Pietro então começou a substituir os áudios captados pela câmera pelos do gravador, além de iniciar a inserção dos foleys e a integração da trilha sonora. Ele também utilizou sua pesquisa prévia sobre filmes do gênero, explorando suas particularidades sonoras para ajudar a construir uma atmosfera mais imersiva e condizente com a proposta do curta. Além disso, teve acesso a bancos de som, que facilitaram a busca por efeitos específicos e aprimoraram a qualidade dos foleys.

Pietro também teve um papel essencial ao trabalhar com os áudios enviados por Diogo para a cena em que o personagem Cris faz uma ligação durante o aniversário da Mari. Ele aplicou efeitos nesses áudios para trazer um tom abafado à gravação, ajustando o tom e a textura de forma a encaixar perfeitamente nas condições tecnológicas dos celulares da época. A combinação do som direto com os foleys adicionados durante a pós-produção resultou em um design de som bem amarrado, ajudando a potencializar a veia de horror, além de dar vida à narrativa do filme.

3.4 – DESIGN GRÁFICO

Como forma de divulgação da rifa, criei peças gráficas com toda a estética inspirada no mundo virtual da época, utilizando o tema do Windows XP como base. Elas serviram para divulgar a rifa, com posts detalhando os prêmios, sendo eles uma Alexa, um ensaio fotográfico, e o livro *Três Roteiros*, acompanhado de um pôster autografado pelo autor Kleber Mendonça. Além disso, desenvolvi artes para os stories, que também foram enviadas por WhatsApp, incluindo QR code para facilitar a compra das senhas via Pix.

No entanto, para o pôster do filme, busquei uma mentoria com meu amigo e designer gráfico John Lu, também aluno do curso. Ele me orientou com ideias e sugestões para o design, ajudando a criar um material que se conectasse tanto com a estética do curta. A foto de base utilizada foi a da personagem Mari caída em cima do bolo, cena que considerei chave durante o processo de produção por conta da dificuldade em realizá-la. Em cima dela, testamos diversas opções até chegar no resultado final.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo sendo meu terceiro "filho", 2000.com foi, desde o início, o mais desafiador entre eles. Embora soubesse que não seria um roteiro simples de ser realizado, nunca duvidei da minha capacidade de executá-lo. No entanto, ao olhar para trás, percebo o quão ousada foi essa ideia que tive. Assistir ao material bruto pela primeira vez me trouxe um sentimento agri-doce, de que as coisas poderiam ter sido bem mais fáceis caso tivesse optado por uma história mais simples. Todavia, no lugar de arrependimento, senti uma alegria imensa ao ver filme tomar forma. É verdade que os momentos de insegurança marcaram essa produção, mas cada um deles contribuiu para meu crescimento. Já o estresse, que em alguns momentos foi inevitável, se revelou um companheiro, pois me impulsionou a encontrar soluções para cada desafio que surgia.

Lembro especialmente dos dias próximos à greve, em abril, quando perdi várias noites em claro planejando a primeira diária. A corrida para garantir a disponibilidade de equipe, atores, locação e até conseguir a cabeça da La Ursa foi um desafio a mais. No entanto, esses desafios me mostraram o quão profissional posso ser e ter certeza dos aprendizados que levarei da graduação. Entre essas lições, uma que carrego é a importância de um trabalho em equipe equilibrado e leve. O cinema é uma arte coletiva, e a comunicação eficaz entre todos os envolvidos é essencial para o sucesso de qualquer projeto. Como diretor, não devemos deixar que possíveis atritos se escalem ao ponto de comprometer a harmonia do set, e em 2000.com posso afirmar que consegui cumprir tal função. Este curta foi uma grande prova de amor ao cinema e à escolha que fiz em 2019, quando decidi mudar de curso. Agora, finalmente me sinto pronto para alçar voos ainda mais altos.

Ao encerrar este relatório, não quero carregar comigo arrependimentos, mas uma visão otimista sobre o que passei. Tenho consciência de que essa experiência se transformará em aprendizado, permitindo que próximos projetos, eu e minha equipe possamos trabalhar de forma ainda mais harmoniosa e gratificante.

REFERÊNCIAS

CLOVER, Carol J.. Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film: Gender in the Modern Horror Film. 2. ed. Califórnia: Princeton University Press, 2015. ISBN 0691166293.

DIKA, Vera *et al.* Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle. 1. ed. Nova Iorque: UNKNO, 1990. ISBN 0838633641.

ALIAGA, V. O que é terror slasher? E por que ele voltou mais vivo do que nunca. Disponível em: <<https://br.ign.com/terror-1/95881/feature/terror-slasher-o-que-e-por-que-voltou>>. Acesso em: 13 maio. 2023.

MINAS, C. P. Halloween: Por que somos fascinados pelos filmes de terror? Disponível em: <<https://blogfca.pucminas.br/colab/halloween-por-que-somos-fascinados-pelos-filmes-de-terror/>>. Acesso em: 13 maio. 2023.

ANEXOS

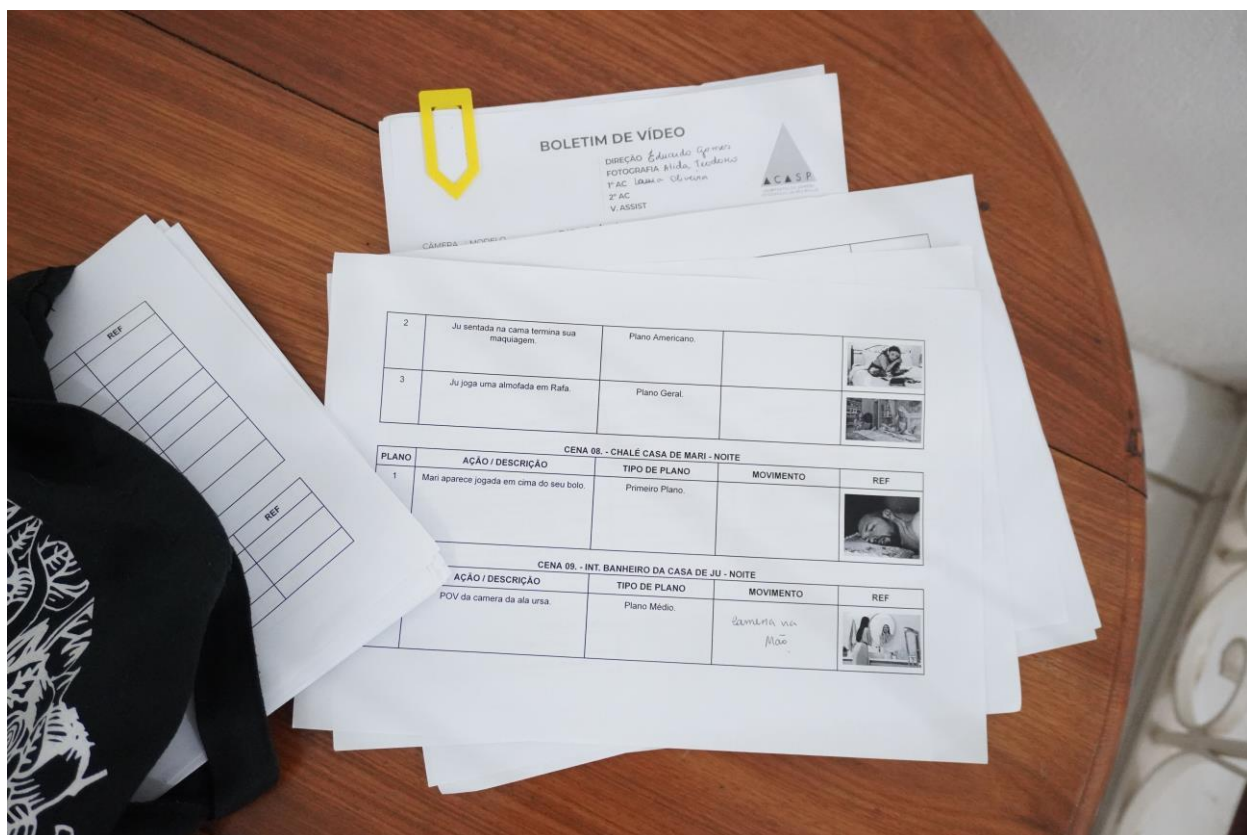
1. Seleção de fotos do still
2. Artes de divulgação nas redes sociais
3. Ordem do dia
4. Decupagem de arte
5. Decupagem de planos
6. Roteiro
7. Anteprojeto

ANEXO 1









ANEXO 2



2000.COM

RIFA DE FINANCIAMENTO
VALOR: R\$ 5,00

1º LUGAR



ALEXA ECHO POP +
LÂMPADA INTELIGENTE

2º LUGAR



ENSAIO FOTOGRAFICO
COM LAURA OLIVEIRA
E PIETRA COUTO

3º LUGAR



LIVRO TRÊS ROTEIROS +
POSTER FOTOGRAFADO
KLEBER MENDONÇA

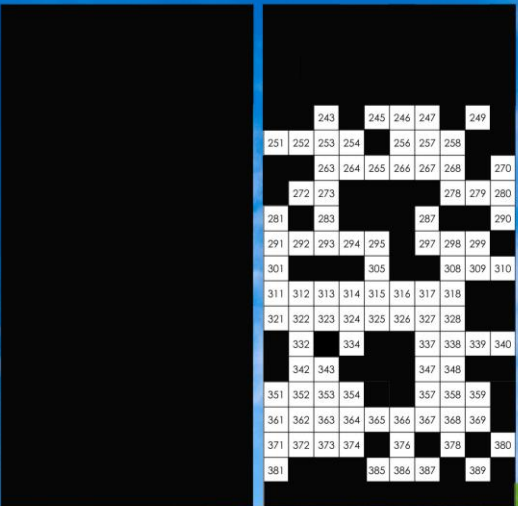
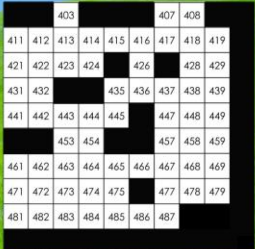


CHAVE: 2000.CURTA@GMAIL.COM

Vendas por direct @2000.curta
e Whatsapp (61)98901-4644

2000.COM

Escolha seu(s) número(s) e envie
junto com o comprovante, boa sorte!

2000.COM

ALERTA DE RIFA!!

Contribua com o nosso curta adquirindo uma
das senhas e concorra a prêmios incríveis!

Cada senha custa apenas R\$ 5,00 e você pode
adquirir quantas quiser!!!

1º LUGAR



ALEXA ECHO POP +
LÂMPADA INTELIGENTE

2º LUGAR



ENSAIO FOTOGRAFICO
COM LAURA OLIVEIRA
E PIETRA COUTO

3º LUGAR



LIVRO TRÊS ROTEIROS +
POSTER FOTOGRAFADO
KLEBER MENDONÇA

ANEXO 3

2000.com

Ordem do Dia # 1

Data: Sábado, 20 de Julho, 2024

Diretor: Eduardo Gomes

Assistente de Direção: Geovanna Melo

Produção: Pietra Couto

Locações: Casa do Vizinho, Casa de Eduardo

Obs 1: As cenas da Casa de Ju serão filmadas na casa do vizinho, com exceção das internas no quarto de Ju que serão na casa de Eduardo. Ambas as casas são no mesmo condomínio.

Obs 3: O ator do Cris (Ala Ursa 2) não tem disponibilidade sábado 20, necessitando que outra pessoa utilize a fantasia em seu lugar.

CENA 09. - INT. BANHEIRO DA CASA DE JU - NOITE

CENA 11. - INT. CORREDOR - NOITE

CENA 12. - INT. COZINHA - NOITE

CENA 13.1 - INT. **CORREDOR**/QUARTO DE JU - NOITE

CENA 17.2. - INT. QUARTO DE JU/**CORREDOR/BANHEIRO** - NOITE

CENA 13.2 - INT. **CORREDOR/QUARTO DE JU** - NOITE

CENA 15. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

Elenco do dia:

- JU: Malu Neves
- RAFA: Tom Alvim
- ALA URSA 2 (CRIS): Fellipe Nery
- ALA URSA 1 (GUGA): Rony

HORÁRIO	CENA	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	ELENCO	DURAÇÃO
12:30-14:00	-	-	DESLOCAMENTO EQUIPE A CASA DE EDUARDO	-	1h30
14:00-16:00	-	-	PRODUÇÃO e PREPARAÇÃO DE SET	-	2h
15:00-16:00	-	-	CHEGADA ATORES DE JU E RAFA	-	1h
16:00-16:30	-	-	PREPARAÇÃO (IDA A CASA DO VIZINHO)	-	0h30
16:30-17:00	09	BANHEIRO CASA DE JU	-	JU / ALA URSA 2 (CRIS)	0h30
17:00-18:30	11	CORREDOR CASA DE JU	-	RAFA / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	1h30
18:30-19:30	-	-	JANTA/REFEIÇÃO	-	1h
19:30-20:00	12	COZINHA CASA DE JU	-	JU / ALA URSA 2 (CRIS)	0h30
20:00-20:30	13.1	CORREDOR CASA DE JU	-	(JU / RAFA / ALA URSA 1	0h30

				(GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	
20:30-21:30	17.2	CORREDOR/BANHEIRO	-	JU / RAFA / ALA URSa 2 (CRIS)	1h
21:30-22:00	13.2	QUARTO DE JU	-	JU	0h30
22:00-22:30	15	QUARTO DE JU	-	JU	0h30
22:30-23:00	-	-	DESPRODUÇÃO	-	0h30

2000.com

Ordem do Dia # 2

Data: Domingo, 21 de Julho, 2024

Diretor: Eduardo Gomes

Assistente de Direção: Geovanna Melo

Produção: Pietra Couto

Locações: Piscina, Porão,

Obs 1: As cenas da Piscina e Porão serão filmadas no meu condomínio onde a equipe vai dormir.

CENA 02. - EXT. PISCINA - DIA

CENA 03. - INT. PORÃO - DIA

CENA 07. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

CENA 10. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

CENA 04.2 - INT. CHALÉ DE MARI/QUARTO DE JU - DIA

CENA 17.1. - INT. QUARTO DE JU/CORREDOR/BANHEIRO - NOITE

Elenco do dia:

- JU: Malu Neves
- RAFA: Tom Alvim

HORÁRIO	CENA	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	ELENCO	DURAÇÃO
08:00-09:00	-	-	CAFÉ DA MANHÃ	-	1h
09:00-09:30	-	-	PRODUÇÃO e PREPARAÇÃO DE SET	-	0h30
09:30-11:30	02	PISCINA	-	JU / RAFA	2h
11:30-12:00	03	PORÃO	-	-	0h30
12:00-13:00	-	-	ALMOÇO	-	1h
13:00-14:00	07	QUARTO DE JU	-	JU / RAFA	1h
13:30-14:30	10	QUARTO DE JU	-	RAFA	0h30
14:30-15:00	04.2	QUARTO DE JU	-	JU	0h30
15:00-15:30	17.1	QUARTO DE JU	-	JU	0h30

15:30-16:00	-	-	DESPRODUÇÃO	-	0h30
16:00	-	-	DISPENSA DE ELENCO E EQUIPE	-	-

2000.com

Ordem do Dia # 3

Data: Sábado, 17 de Agosto, 2024

Diretor: Eduardo Gomes

Assistente de Direção: Geovanna Melo

Produção: Pietra Couto

Locações: Casa do Vizinho, Casa de Eduardo

Obs 1: As cenas da Casa do orelhão serão filmadas próximas a praça do derby, sendo rodadas antes da equipe ir até a aldeia.

Obs 2: A Atriz da Ju só tem disponibilidade sábado à partir das 17h.

Obs 3: Dia mais puxado de gravações pela dificuldade/quantidade de cenas. A maioria das cenas de sangue será nesse dia.

CENA 05. - EXT. ORELHÃO - DIA

CENA 14. - EXT. LADO DE FORA DA CASA - NOITE

CENA 16. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

CENA 18. - INT. COZINHA - NOITE

CENA 19. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

CENA 20. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

CENA 21. - INT. CORREDOR - NOITE

CENA 22. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

Elenco do dia:

- CADU: Pedro Lemos
- JU: Malu Neves
- RAFA: Tom Alvim
- ALA URSA 2 (CRIS): Diogo Cabral
- ALA URSA 1 (GUGA): Rony
- BABI: Cecília Assy
- CONVIDADO 1: Gustavo Rafael
- ADOLESCENTE 1: Dadu
- ADOLESCENTE 2: Julia
- ADOLESCENTE 3: Rony
- MÃE DE JU: Elenice Torres (Mãe de Eduardo)
- PAI DE JU: Maasiel Megidon (Pai de Eduardo)

HORÁRIO	CENA	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	ELENCO	DURAÇÃO
12:30-13:00	-	-	DESLOCAMENTO EQUIPE	-	0h30
13:00-13:30	-	-	PRODUÇÃO e PREPARAÇÃO DE SET	-	0h30
13:30-14:30	05	DERBY	-	CADU / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	1h30

14:30-16:00	-	-	DESPRODUÇÃO DE SET E DESLOCAMENTO A CASA DE EDUARDO	-	1h30
16:00-17:00	-	-	LANCHE / PREPARAÇÃO (IDA A CASA DO VIZINHO)	-	0h30
17:00-17:30	14	LADO DE FORA DA CASA DE JU	-	CONVIDADO 1 / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS) / BABI	0h30
17:30-18:00	16	SALA DE ESTAR	-	CONVIDADO 1 / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	0h30
18:00-18:30	18	COZINHA	-	ALA URSA 1 (GUGA) / CONVIDADO 1 / BABI	0h30
18:30-19:00	20	SALA DE ESTAR	-	ADOLESCENTE 1 / ADOLESCENTE 2 / ADOLESCENTE 3 / ALA URSA 1 (GUGA)	0h30
19:00-20:00	-	-	JANTA/REFEIÇÃO	-	1h
19:00	-	-	CHEGADA ATRIZ DE JU	-	-
20:00-20:30	-	-	PREPARAÇÃO ATRIZES E ETC	-	0h30
20:30-21:30	19	QUARTO DE JU	-	JU / ALA URSA 2 (CRIS) / BABI	1h
21:30-22:00	21	QUARTO DE JU	-	JU/BABI	0h30
22:00-22:30	-	-	PREPARAÇÃO VOLTAR CASA DO VIZINHO	-	0h30
22:30-0:00	22	SALA DE ESTAR	-	JU / BABI / ADOLESCENTE 1 / ADOLESCENTE 2 / ADOLESCENTE 3 / ALA URSA 1 (GUGA) / PAI DE JU / MÃE DE JU	1h30
0:00-1:00	-	-	DESPRODUÇÃO E RETORNO A CASA DE EDUARDO	-	1h00

2000.com

Ordem do Dia # 4

Data: Domingo, 18 de Agosto, 2024

Diretor: Eduardo Gomes

Assistente de Direção: Geovanna Melo

Produção: Pietra Couto

Locações: Chalé Casa de Mari

Obs: As cenas do Chalé de Mari serão filmadas em um local próximo ao condomínio, necessitando de locomoção (10 min).

CENA 04.1. - INT. **CHALÉ DE MARI**/QUARTO DE JU - DIA

CENA 06. - INT. CHALÉ CASA DE MARI - DIA

CENA 08. - INT. CHALÉ CASA DE MARI - DIA

Elenco do dia:

- MARI: Agnes Vitoriano
- ALA URSA 2 (CRIS): Diogo Cabral
- ALA URSA 1 (GUGA): Rony

HORÁRIO	CENA	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	ELENCO	DURAÇÃO
08:00-09:00	-		DESLOCAMENTO ATRIZ DE MARI / VARZEA	-	1h30
07:30-08:30			ACORDAR / CAFÉ DA MANHÃ		1h00
08:30-09:00	-	-	PREPARAÇÃO (IDA A LOCAÇÃO DO CHALÉ DE MARI)	-	0h30
09:00-10:00			PRODUÇÃO DE SET		1h
10:00-10:30	04.1	CHALÉ CASA DE MARI	-	MARI	0h30
10h30-12h30	06	CHALÉ CASA DE MARI	-	MARI / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	2h00
12h30-13h00	08	CHALÉ CASA DE MARI	-	MARI / ALA URSA 1 (GUGA) / ALA URSA 2 (CRIS)	0h30
13h00-14h00	-	-	DESPRODUÇÃO DE SET E RETORNO A CASA DE EDUARDO	-	1h00
14:00-15:00	-	-	ALMOÇO		1h00
15:30	-	-	DISPENSA DE ELENCO E EQUIPE	-	-

ANEXO 4

CENA	PERÍODO	SET	PERSONAGEM	DESCRIÇÃO DE CENA	PROPS	CENOGRAFIA	FIGURINO	PRODUÇÃO DE ARTE	COMIDA EM CENA	FIGURAÇÃO	MAQUIAGEM	CABELO	OBSERVAÇÕES
1	TARDE	Passa Disco	Davi	Davi e Guga entram na loja. Davi conversa com o Dono da Loja sobre CDs enquanto Guga permanece quieto e observando a loja. Guga compra o CD do Rouge para Davi e eles saem da loja. Dono da Loja fica desconfiado	Bolinha de moedas	CD Rouge, Cazuzu, Cassia Eller e cabeça de ALA Ursa	Regata Beavis, Bermuda Quadriculada e All Star amarelo						
1	TARDE	Passa Disco	Guga	Davi e Guga entram na loja. Davi conversa com o Dono da Loja sobre CDs enquanto Guga permanece quieto e observando a loja. Guga compra o CD do Rouge para Davi e eles saem da loja. Dono da Loja fica desconfiado	Pochete e dinheiro	CD Rouge, Cazuzu, Cassia Eller e cabeça de ALA Ursa							
1	TARDE	Passa Disco	Dono da Loja	Davi e Guga entram na loja. Davi conversa com o Dono da Loja sobre CDs enquanto Guga permanece quieto e observando a loja. Guga compra o CD do Rouge para Davi e eles saem da loja. Dono da Loja fica desconfiado	Revista MTV	CD Rouge, Cazuzu, Cassia Eller e cabeça de ALA Ursa							
2	TARDE	Piscina	Ju	Ju e Rafa estão na piscina e conversando. Ju tenta ligar para Davi e Cadu mais nenhum dos dois atende	Revista MTV, celular flip, óculos de sol	Espreguadeira	Biquini		chiclete			Cabelo Solto	
2	TARDE	Piscina	Rafa	Ju e Rafa estão na piscina e conversando. Ju tenta ligar para Davi e Cadu mais nenhum dos dois atende	Garrafa de Coca KS	Espreguadeira	Bermuda de banho						
3	TARDE	Porão		A sacola do CD do Rouge que Davi comprou, no chão e ensanguentada		Sacola com CD do Rouge		Sangue no chão e na sacola do CD					
4	TARDE	Quarto de Ju	Ju	Ju que está pintando as unhas enquanto está numa ligação com Mari, que está arrumando os preparativos da sua festa. Rafa entra no quarto e se junta a Ju na conversa com Mari	Esmalte, celular flip	Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador	Camiseta e short jeans						
4	TARDE	Chalé de Mari	Mari	Ju que está pintando as unhas enquanto está numa ligação com Mari, que está arrumando os preparativos da sua festa. Rafa entra no quarto e se junta a Ju na conversa com Mari	Celular	Sofá, mesa, decoração de festa, pulseirinhas neon, óculos de festa	Fantasia de Britney Spears		bolo de aniversário, docinhos				
4	TARDE	Quarto de Ju	Rafa	Ju que está pintando as unhas enquanto está numa ligação com Mari, que está arrumando os preparativos da sua festa. Rafa entra no quarto e se junta a Ju na conversa com Mari		Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador	Regata e bermuda					Cabelo molhado	
5	ANOITECER	Rua com Oreião	Cadu	Cadu está afilto tentando ligar para Ju no oreião, ele é atacado pela ALA Ursa 2	Sacola com Vodka e cartão da TELEMAR		Regata verde, bermuda de tacetel e chinelo						
5	ANOITECER	Rua com Oreião	ALA Ursa 2	Cadu está afilto tentando ligar para Ju no oreião, ele é atacado pela ALA Ursa 3	Bastão		Fantasia de Ala Ursa PRETA						

6	NOITE	INT. Chalé de Mari	Mari	Com os preparativos da festa já finalizados, Mari troca SMS com Cris enquanto o telefone fixo toca. A conversa começa a ficar estranha com as mensagens de Cris. Ele manda Mari atender o telefone e quem está na linha é a ALA Ursa 2.	Telefone fixo, ocular	Mesa, decoração de festa, pulseirinhas neon, óculos de festa, sofá, faqueiro	Fantasia de Britney Spears		bolo de aniversário, docinhos				
6	NOITE	EXT. Chalé de Mari	Ala Ursa 2	Ala Ursa 2, do lado de fora do chalé, fala com Mari pelo telefone enquanto a grava com uma câmera	Celular, camera amadora		Fantasia de Ala Ursa BRANCA						
6	NOITE	INT. Chalé de Mari	Ala Ursa 1	Quando Mari tenta fugir do chalé, Ala Ursa 1 surge do banheiro com uma faca	Faca BASTÃO MELADO DE SANGUE		Fantasia de Ala Ursa PRETA						
6	NOITE	INT. Chalé de Mari	Mari	Mari joga o telefone na AU1 e corre para cozinha e pega a faca. AU1 indica para que Mari pegue o telefone novamente para atender a ligação. Depois de atender e falar com a AU2, Mari tenta recuperar seu celular enquanto a AU2 tenta impedir. Mari crava a faca no braço da AU1.	Faca da MARI, celular	Sofá	Fantasia de Britney Spears	Sangue					
6	NOITE	INT. Chalé de Mari	Mari	Ala Ursa 1 crava a faca nas costas de Mari e logo em seguida ela de uma panelada na cara da AU1	Frigadeira		Fantasia Britney Spears	Sangue					
6	NOITE	INT. Chalé de Mari	Ala Ursa 1	Mari tenta fugir mas por conta do ferimento não tem muito sucesso e a AU1 consegue alcançá-la. AU1 coloca o telefone no ouvido de Mari pouco antes de morrer para ouvir o que Cris (AU2) tem a dizer	Telefone fixo		Fantasia de Ala Ursa PRETA	Sangue					
7	NOITE	Quarto de Ju	Ju	Ju está se arrumando para festa enquanto conversa com Rafa que está no computador.	Necessaire, maquiagem, travesseiro	Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador	Fantasia de Madonna Noiva				Maquiagem de Madonna	Toalha no cabelo	
7	NOITE	Quarto de Ju	Rafa	Ju está se arrumando para festa enquanto conversa com Rafa que está no computador.	Computador, travesseiro	Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador	Fantasia de Neo Matrix					Cabelo penteado prar trás com gel	
8	NOITE	INT. Chalé de Mari	Mari	A decoração da festa está destruída e na mesa, o corpo de Mari jogado em cima do seu bolo de aniversário.		Mesa, bolo de aniversário, decoração de festa, pulseirinhas neon, óculos de festa DESTRUÍDOS	Fantasia de Britney Spears	Sangue			Maquiagem de Britney Spears		Mari está morta é possível ver sangue em seu corpo e no bolo
9	NOITE	Banheiro (Casa de Ju)	Ju	Ju se arrumando no banheiro enquanto a Ala Ursa a firma escondido			Fantasia de Madonna noiva				Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu	
9	NOITE	Banheiro (Casa de Ju)	Ala Ursa	Ju se arrumando no banheiro enquanto a Ala Ursa a firma escondido	Câmera amadora		Fantasia de Ala Ursa						

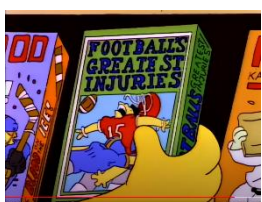
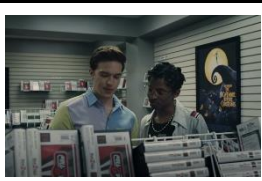
10	NOITE	Quarto de Ju	Rafa	Rafa está no computador mexendo no Orkut de Ju e encontra umas conversas do Davi com Gugma numa comunidade. Rafa escuta sons de passos vindo do corredor e vai conferir.	Computador	Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador	Fantasia de Neo Matrix					Cabelo penteado prar trás com gel	O quarto e o corredor vão ser em locações diferentes. A porta é o ponto de encontro entre ambos cômodos, então é preciso fazer parecer que são a mesma porta
11	NOITE	Corredor (Casa de Ju)	Rafa	Rafa vai para o corredor e olha para ambos os lados procurando Ju. Ele chama por ela e Ju responde do andar de baixo. Rafa vai em direção as escadas e é emboscado pelas Ala Ursas. Rafa é esfaqueado pela Ala Ursa 1.			Fantasia de Neo Matrix	Sangue TOMAR CUIDADO COM SANGUE NA ROUPA! ESSA CENA VAI SER GRVADA ANGTES DAS CENAS DE RAFA NO QUARTO				Cabelo penteado prar trás com gel	O quarto e o corredor vão ser em locações diferentes. A porta é o ponto de encontro entre ambos cômodos, então é preciso fazer parecer que são a mesma porta
11	NOITE	Corredor (Casa de Ju)	Ala Ursa 1	Rafa vai para o corredor e olha para ambos os lados procurando Ju. Ele chama por ela e ela responde do andar de baixo. Ele vai em direção as escadas e é emboscado pelas Ala Ursas 1 e 2.	Faca da ALA URSA 1		Fantasia de Ala Ursa PRETA	Sangue					
11	NOITE	Corredor (Casa de Ju)	Ala Ursa 2	Rafa vai para o corredor e olha para ambos os lados procurando Ju. Ele chama por ela e ela responde do andar de baixo. Ele vai em direção as escadas e é emboscado pelas Ala Ursas 1 e 2.	Câmera amadora		Fantasia de Ala Ursa BRANCA						
12	NOITE	Cozinha (Casa de Ju)	Ju	Ju termina de fazer os sanduiches e vai na dispensa. Ala Ursa 2 entra na cozinha procurando por Ju, não a encontra no cômodo e sai. Ju sai da dispensa e vai em direção ao quarto	Prato, catchup		Fantasia de Madonna Noiva	Sanduiches		Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu		
12	NOITE	Cozinha (Casa de Ju)	Ala Ursa 2	Ju termina de fazer os sanduiches e vai na dispensa. Ala Ursa 2 entra na cozinha procurando por Ju, não a encontra no cômodo e sai. Ju sai da dispensa e vai em direção ao quarto			Fantasia de Ala Ursa BRANCA						
13	NOITE	Corredor/Quarto (Casa de Ju)	Ju	(13.1) Ju voltando para o quarto encontra manchas de sangue no corredor que levam ate o banheiro. Se aproxima da entrada do banheiro e vê a Ala Ursa 1 e o corpo de Rafa. (13.2) Ju percebe que Ala Ursa 2 está se aproximando então vai para seu quarto e se esconde debaixo da cama.	Prato de porcelana, catchup	Manchas de sangue no chão (CORREDOR) Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador (QUARTO)	Fantasia de Madonna Noiva	Sangue	Sanduiches	Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu		
13	NOITE	Corredor/Quarto (Casa de Ju)	Rafa	(13.1) Ju voltando para o quarto encontra manchas de sangue no corredor que levam ate o banheiro. Se aproxima da entrada do banheiro e vê a Ala Ursa 1 e o corpo de Rafa. (13.2) Ju percebe que Ala Ursa 2 está se aproximando então vai para seu quarto e se esconde debaixo da cama.		Manchas de sangue no chão (CORREDOR)	Fantasia de Neo Matrix RASGADA E MANCHADA DE SNAQUE	Sangue TOMAR CUIDADO COM SANGUE NA ROUPA! ESSA CENA VAI SER GRVADA ANGTES DAS CENAS DE RAFA NO QUARTO					

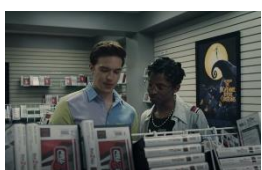
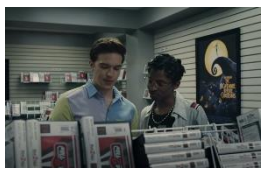
13	NOITE	Corredor/Quarto (Casa de Ju)	Ala Ursa 1	(13.1) Ju voltando para o quarto encontra manchas de sangue no corredor que levam ate o banheiro. Se aproxima da entrada do banheiro e vê a Ala Ursa 1 e o corpo de Rafa. (13.2) Ju percebe que Ala Ursa 2 está se aproximando então vai para seu quarto e se esconde debaixo da cama.	Faca da ALA URSA 1	Manchas de sangue no chão (CORREDOR)	Fantasia de Ala Ursa PRETA	Sangue					
13	NOITE	Corredor/Quarto (Casa de Ju)	Ala Ursa 2	(13.1) Ju voltando para o quarto encontra manchas de sangue no corredor que levam ate o banheiro. Se aproxima da entrada do banheiro e vê a Ala Ursa 1 e o corpo de Rafa. (13.2) Ju percebe que Ala Ursa 2 está se aproximando então vai para seu quarto e se esconde debaixo da cama.	Câmera amadora	Manchas de sangue no chão (CORREDOR)	Fantasia de Ala Ursa BRANCA	Sangue					
14	NOITE	EXT. Fachada da casa de Ju	Primeiro Convidado	O Primeiro Convidado chega e a Ala Ursa 2 abre a porta e o convida para entrar enquanto grava tudo. Ala Ursa 1 esfaqueia o Primeiro convidado. De longe Babi observa tudo.				Sangue					
14	NOITE	EXT. Fachada da casa de Ju	Ala Ursa 2	O Primeiro Convidado chega e a Ala Ursa 2 abre a porta e o convida para entrar enquanto grava tudo. Ala Ursa 1 esfaqueia o Primeiro convidado. De longe Babi observa tudo.	Câmera amadora		Fantasia de Ala Ursa BRANCA						
14	NOITE	EXT. Fachada da casa de Ju	Ala Ursa 1	O Primeiro Convidado chega e a Ala Ursa 2 abre a porta e o convida para entrar enquanto grava tudo. Ala Ursa 1 esfaqueia o Primeiro convidado. De longe Babi observa tudo.	Faca da ALA URSA 1		Fantasia de Ala Ursa PRETA						
14	NOITE	EXT. Fachada da casa de Ju	Babi	O Primeiro Convidado chega e a Ala Ursa 2 abre a porta e o convida para entrar enquanto grava tudo. Ala Ursa 1 esfaqueia o Primeiro convidado. De longe Babi observa tudo.	Espada		Fantasia Kill Bill						
15	NOITE	Quarto de Ju	Ju	Ju encontra o celular e liga para 190.	Celular	Pôsteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador, prato de porcelana, catchup	Fantasia Madonna Noiva			Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu		
16	NOITE	Sala de Estar (Casa de Ju)	Ala Ursa 2	A Ala Ursa 2 percebe que o prato de sanduiches não esta mais no balcão da cozinha. Ala Ursa 1 da sua faca para Ala Ursa 2 e esconde o corpo do primeiro convidado na cozinha. Ala Ursa 2 vai para o quarto de Ju.	Câmera amadora, faca		Fantasia de Ala Ursa BRANCA	Sangue	O primeiro convidado morto				

16	NOITE	Sala de Estar (Casa de Ju)	Ala Urso 1	A Ala Urso 2 percebe que o prato de sanduíches não está mais no balcão da cozinha. Ala Urso 1 dá sua saca para Ala Urso 2 e esconde o corpo do primeiro convidado na cozinha. Ala Urso 2 vai para o quarto de Ju.	Faca		Fantasia da Ala Urso PRETA	Sangue		O primeiro convidado morto			
17	NOITE	Quarto/ Corredor/ Banheiro	Ju	(17.2) Ju esconde no quarto fala com a polícia pelo seu celular. (17.1) Ju decide ir ver se Rafa está mesmo morto, então sai do quarto e vai para o banheiro. Ju encontra Rafa que ainda está vivo enquanto a Ala Urso 2 chega.	Celular	Pósteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador, prato de porcelana, catchup (QUARTO) Manchas de sangue no chão (CORREDOR/ BANHEIRO)	Fantasia de Madonna Noiva			Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu		
17	NOITE	Quarto/ Corredor/ Banheiro	Rafa	(17.2) Ju esconde no quarto fala com a polícia pelo seu celular. (17.1) Ju decide ir ver se Rafa está mesmo morto, então sai do quarto e vai para o banheiro. Ju encontra Rafa que ainda está vivo enquanto a Ala Urso 2 chega.		Manchas de sangue no chão (CORREDOR/ BANHEIRO)	Fantasia de Neo Matrix RAFA/ALA E MANCHADA DE SNAQUE	Sangue TOMAR CUIDADO COM SANGUE NA ROUPA! ESSA CENA VAI SER GRVADA ANTES DAS CENAS DE RAFA NO QUARTO				Cabelo penteado pra trás com gel BAGUNÇADO	Ala Urso 2 esfaquei Rafa novamente nessa cena
17	NOITE	Quarto/ Corredor/ Banheiro	Ala Urso 2	(17.2) Ju esconde no quarto fala com a polícia pelo seu celular. (17.1) Ju decide ir ver se Rafa está mesmo morto, então sai do quarto e vai para o banheiro. Ju encontra Rafa que ainda está vivo enquanto a Ala Urso 2 chega.	Câmera, faca	Manchas de sangue no chão (CORREDOR/ BANHEIRO)	Fantasia Ala Urso BRANCA						
18	NOITE	Cozinha (Casa de Ju)	Ala Urso 1	Ala Urso 1 está escondendo um cadáver. Babi, sorrateiramente, se aproxima e ataca a Ala Urso 1. Ju grita no andar de cima chamando a atenção de Babi que se distrai e Ala Urso 1 foge.	Faca	Manchas de sangue no chão	Fantasia Ala Urso PRETA	Sangue		O primeiro convidado morto			
18	NOITE	Cozinha (Casa de Ju)	Babi	Ala Urso 1 está escondendo um cadáver. Babi, sorrateiramente, se aproxima e ataca a Ala Urso 1. Ju grita no andar de cima chamando a atenção de Babi que se distrai e Ala Urso 1 foge.	Garrafa de vodka, isqueiro, espada	Manchas de sangue no chão	Fantasia Kill Bill	Sangue		O primeiro convidado morto			
19	NOITE	Corredor/ Quarto de Ju	Ju	Ju, encurralada no próprio quarto, procura algo para se defender enquanto a Ala Urso 2 tenta derrubar a porta. A Ala Urso 2 consegue arrombar a porta e vai atacar a Ju mas Babi chega a tempo e a salva.	Prato de porcelana	Pósteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador, prato de porcelana, catchup			Sanduíches	Maquiagem de Madonna	Cabelo solto com véu		
19	NOITE	Corredor/ Quarto de Ju	Ala Urso 2/ Cris	Ju, encurralada no próprio quarto, procura algo para se defender enquanto a Ala Urso 2 tenta derrubar a porta. A Ala Urso 2 consegue arrombar a porta e vai atacar a Ju mas Babi chega a tempo e a salva.	Câmera, faca	Pósteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador, prato de porcelana, catchup	Fantasia de Ala Urso BRANCA	Sangue					Babi atravessa sua espada no corpo da Ala Urso 2/ Cris, o matando. Ele cospe sangue e sua fantasia também fica suja de sangue
19	NOITE	Corredor/ Quarto de Ju	Babi	Ju, encurralada no próprio quarto, procura algo para se defender enquanto a Ala Urso 2 tenta derrubar a porta. A Ala Urso 2 consegue arrombar a porta e vai atacar a Ju mas Babi chega a tempo e a salva.	Espada	Pósteres, CDs, estantes, bonecos McDonalds, revistas, TV de tubo, PS2, computador, prato de porcelana, catchup							A espada de Babi fica ensanguentada
20	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Adolescente 1	O grupo de amigos da locadora chegam na casa de Ju e encontram a porta aberta, eles entram e vêem manchas de sangue no chão. Eles chamam por Mari e Babi. A Ala Urso 1 entra na casa.			Roupas de emo/roqueiro	Sangue no chão					
20	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Adolescente 2	O grupo de amigos da locadora chegam na casa de Ju e encontram a porta aberta, eles entram e vêem manchas de sangue no chão. Eles chamam por Mari e Babi. A Ala Urso 1 entra na casa.			Roupas de emo/roqueiro	Sangue no chão					
20	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Adolescente 3	O grupo de amigos da locadora chegam na casa de Ju e encontram a porta aberta, eles entram e vêem manchas de sangue no chão. Eles chamam por Mari e Babi. A Ala Urso 1 entra na casa.			Roupas de emo/roqueiro	Sangue no chão					
20	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Ala Urso 1	O grupo de amigos da locadora chegam na casa de Ju e encontram a porta aberta, eles entram e vêem manchas de sangue no chão. Eles chamam por Mari e Babi. A Ala Urso 1 entra na casa.	Faca		Fantasia de Ala Urso PRETA	Sangue no chão					
21	NOITE	Corredor (Casa de Ju)	Ju	Ju e Babi se abraçam mas são interrompidas pelos gritos vindo do andar de baixo.			Fantasia Madonna Noiva						
21	NOITE	Corredor (Casa de Ju)	Babi	Ju e Babi se abraçam mas são interrompidas pelos gritos vindo do andar de baixo.	Espada		Fantasia Kill Bill						
22	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Ju	Ju e Babi estão descendo as escadas quando vêem os corpos dos adolescentes 1 e 2 no chão e Ala Urso 1 esfaqueando o adolescente 3. Os pais de Ju chegam de viagem abrem a porta e se assustam com a carnificina.			Fantasia Madonna Noiva	Sangue no chão				Adolescente 1, Adolescente 2 e Adolescente 3	
22	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Babi	Ju e Babi estão descendo as escadas quando vêem os corpos dos adolescentes 1 e 2 no chão e Ala Urso 1 esfaqueando o adolescente 3. Os pais de Ju chegam de viagem abrem a porta e se assustam com a carnificina.	Espada		Fantasia Kill Bill	Sangue no chão				Adolescente 1, Adolescente 2 e Adolescente 3	
22	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Ala Urso 1	Ju e Babi estão descendo as escadas quando vêem os corpos dos adolescentes 1 e 2 no chão e Ala Urso 1 esfaqueando o adolescente 3. Os pais de Ju chegam de viagem abrem a porta e se assustam com a carnificina.	Faca		Fantasia Ala Urso PRETA	Sangue no chão				Adolescente 1, Adolescente 2 e Adolescente 3	
22	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Pai de Ju	Ju e Babi estão descendo as escadas quando vêem os corpos dos adolescentes 1 e 2 no chão e Ala Urso 1 esfaqueando o adolescente 3. Os pais de Ju chegam de viagem abrem a porta e se assustam com a carnificina.	Malas de viagem			Sangue no chão				Adolescente 1, Adolescente 2 e Adolescente 3	
22	NOITE	Sala de estar (Casa de Ju)	Mãe de Ju	Ju e Babi estão descendo as escadas quando vêem os corpos dos adolescentes 1 e 2 no chão e Ala Urso 1 esfaqueando o adolescente 3. Os pais de Ju chegam de viagem abrem a porta e se assustam com a carnificina.	Malas de viagem, óculos de sol			Sangue no chão				Adolescente 1, Adolescente 2 e Adolescente 3	

ANEXO 5

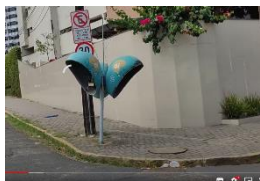
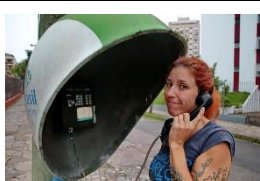
CENA 01. - EXT/INT. PASSA DISCO - DIA

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Fachada da loja de discos, Davi e Guga entram.	Plano Geral.		
2	O dono da loja fecha a revista, levanta a cabeça e fala com eles.	Plano Médio.		
3	Davi agradece.	Plano Americano.		
4	Davi se empolga olhando as prateleiras e pega um CD do cazuza.	Plano Médio.		
5	Close no CD do cazuza.	Plano Detalhe.		
6	Guga encara o CD. O dono da loja de aproxima. Eles conversam. Davi pega o cd da Cássia e o vira pra olhar as faixas.	Plano Médio.		
7	Close no CD da Cássia.	Plano Detalhe.		

8	Dono da loja responde sobre Cássia. Guga olha pro lado e repara na cabeça da Ala Ursa.	Plano Médio.		
9	Close na cabeça de Ala Ursa.	Plano Detalhe.		
10	Dono da loja pergunta se tá tudo certo. Guga ignora e continua olhando a loja atrás de câmeras. Davi distraído pergunta se tem o novo do Rouge.	Plano Médio.		
11	O dono da loja passeia o dedo pela letra R na prateleira e puxa o cd do Rouge.	Plano Detalhe.		
12	Dono da loja fala "Teu dia de sorte, o último!" e vão até o caixa. Guga vai atrás.	Plano Médio.		
13	Dono da loja fala "Aqui, é trinta."	Plano Americano.		
14	Davi abre sua bolsinha de moedas e se prepara para pagar. Guga o interrompe e paga.	Plano Médio.		
15	Dono da loja arqueia a sobancelha e entrega o CD.	Plano Médio.		
16	Guga o encara de volta e Davi pega o CD.	Plano Médio.		

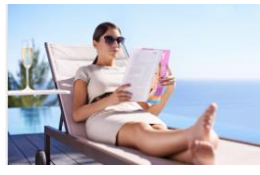
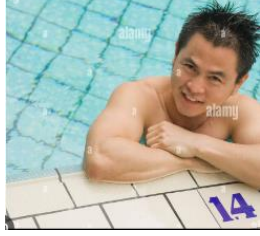
17	Fachada da loja, Davi e Guga vão embora conversando. O dono da loja sai da loja e os encara a distância desconfiado.	Plano Geral.		
----	--	--------------	--	---

CENA 05. - EXT. ORELHÃO - DIA

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Cadu meio aflito tenta ligar pra Ju.	Plano Geral.		
2	POV da câmera filmadora.	plano médio		
3	Cadu disca o número e dá ocupado.	Plano médio.		
4	Cadu deixa cair o cartão da telemar e se abaixa para pegá-lo. A ala ursa aparece por detrás.	Plano Geral.		
5	Cadu é acertado pela ala ursa 2.	Plano Médio.		
6	Cadu no chão tenta se defender	Plongée.		
7	A Ala Ursa 2 acerta Cadu com o taco pela segunda vez. E por trás dela aparece a Ala Ursa 1 filmando o ataque, e levantando a máscara rapidamente revelando que é Guga.	Contraplongée.		

8	O telefone pendurado em primeiro plano indica ligação não atendida, enquanto Cadu é arrastado ao fundo pelas Ala Ursas.	Plano Detalhe.		
---	---	----------------	--	---

CENA 02. - EXT. PISCINA - DIA

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju lê uma revista, pega o celular e faz uma ligação.	Plano Médio Curto.		
2	Rafa dá uns mergulhos na piscina e se apoia na borda.	Plano Geral.		
3	Ju tenta ligar novamente.	Plano Médio Curto.		
4	Rafa fala "Desencana, Ju."	Plano Médio.		
5	Ju faz uma expressão de desgosto, larga o celular na espreguiçadeira e tira o óculos de sol.	Plano Inteiro.		
6	Rafa diz Que pessoal?	Plano Médio.		
7	Ju responde Ah, os amigos da Babi.	Plano Inteiro.		

8	Rafa diz Hmm, não sei. Por quê?	Plano Médio.		
9	Ju se levanta.	Plano Geral.		
10	Rafa faz manha e volta a mergulhar na piscina.	Plano Médio.		

CENA 03. - INT. PORÃO - DIA

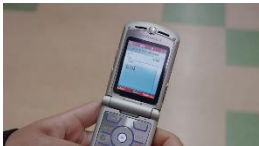
PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Close-up de uma sacola com o cd do rouge no chão, gotas de sangue caem sobre ela.	Close-up.	Mini travelling revelando aos poucos a sacola.	

CENA 04. - INT. CHALÉ CASA DE MARI/QUARTO DE JU - DIA

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju sentada na cama pintando as unhas com o celular apoiado no ombro.	Plano Médio.		
2	Mari terminando de arrumar os preparativos da festa.	Plano Médio.		

CENA 06. - INT. CHALÉ CASA DE MARI - DIA

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Lado de fora do chalé de Mari.	Plano Geral.		
2	Bolo e decorações do aniversário em cima da mesa.	Plano Detalhe.	Travelling.	
3	Mari está apoiada no balcão, mandando SMS.	Plano Americano.		
4	O telefone toca.	Plano Detalhe.		
5	Mari sorri digitando e caminha até o sofá.	Plano Americano.		
6	Mensagem do Cris: coisas divertidas ;)	Plano Detalhe.		
7	O telefone continua a tocar.	Plano Detalhe.		
8	Mari continua digitando, vira o rosto e olha pro faqueiro na ilha da cozinha.	Plano Médio.		

9	Faqueiro na ilha da cozinha.	Plano Detalhe.		
10	Mensagem de Mari: mas ele ã tenta matar ela?	Plano Detalhe.		
11	Reação de Mari.	Plano Médio.		
12	Mensagem de Guga: não se ela atender essa merda de telefone.	Plano Detalhe.		
13	O telefone volta a tocar, Mari larga o celular no sofá e se levanta indo até ele.	Plano Médio.		
14	Mari atende o telefone.	Primeiro Plano.		
15	Mari relaxa e se apoia no balcão.	Plano Americano.		
16	Mari diz Cris, você tá me assustando.	Primeiro Plano.		
17	Mari abaixa o telefone e caminha até a porta.	Plano Americano.		

18	Ala Ursa 2 (Cris) do lado de fora da casa usando o celular e a filmando.	Plano Geral.		
19	Mari tranca a porta e retoma a ligação. Mari dá as costas e corre em direção à saída da cozinha.	Plano Americano.	cont. do plano 17	
20	Ala Ursa 1 (Guga) surge do banheiro empunhando uma faca.	Plano Médio.		
21	Mari grita, joga o telefone em cima dele, dá as costas, corre para trás do balcão da cozinha	Plano Americano.	Câmera na mão, meio tremida, acompanhando a movimentação dos atores cont. do plano 17	
22	Mari pega o telefone e atende a ligação. Mari dá uns passos pra trás ao redor do balcão enquanto encara fixamente a Ala Ursa 1.	Primeiro Plano.		
23	Mari encara seu celular sobre o sofá.	Plano Detalhe.		
24	Ala Ursa também encara o telefone.	Primeiro Plano.		
25	As mãos deles tentam pegar o celular.	Primeiro Plano.		
26	Mari levanta a faca.	Plano Médio.		

CENA 07. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

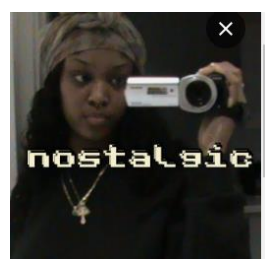
PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
-------	------------------	---------------	-----------	-----

1	Rafa usa o computador do outro lado do quarto.	Plano Médio.		
2	Ju sentada na cama termina sua maquiagem.	Plano Americano.		
3	Ju joga uma almofada em Rafa.	Plano Geral.		

CENA 08. - CHALÉ CASA DE MARI - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Mari aparece jogada em cima do seu bolo.	Primeiro Plano.		

CENA 09. - INT. BANHEIRO DA CASA DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	POV da camera da ala ursa.	Plano Médio.		
2	Ala Ursa filma Ju através de uma brecha na porta.	Plano Médio.		

CENA 10. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
-------	------------------	---------------	-----------	-----

1	Rafa mexe no orkut de Ju.	Plano Médio.		
2	A tela do computador.	Primeiro Plano.		

CENA 11. - INT. CORREDOR - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Rafa alcança o corredor, olha para os dois lados.	Plano Médio.		
2	Rafa encara a entrada do banheiro no fim do corredor e se aproxima.	Plano Médio.		
3	A câmera over the shoulder segue Rafa pelas costas.	Primeiro Plano.		
4	Rafa se vira, dá as costas para a entrada do banheiro e caminha em direção à escada.	Plano Médio.		
5	Outra Ala Ursa 2 surge no início do corredor.	Plano Médio.		

6	Rafa se vira e Ala Ursa 1 o esfaqueia no peito.	Plano Médio.		
7	Rafa Morto.	Primeiro Plano.		

CENA 12. - INT. COZINHA - NOITE

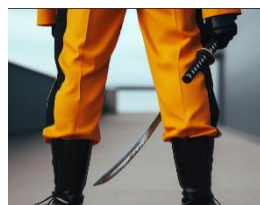
PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju termina os sanduíches, coloca o prato na mesa, vai até um canto da cozinha.	Plano Médio.		
2	Ala Ursa 2 chega na entrada da cozinha e não vê Ju, dá as costas.	Plano Médio.		

CENA 13. - INT. CORREDOR/QUARTO DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju sobe as escadas e caminha em direção ao quarto.	Plano Americano.		
2	Manchas de sangue no chão.	Primeiro Plano.		

3	Ju vê Ala Ursa 1 escondendo o corpo de Rafa.	Plano Inteiro.		
4	Ju dá alguns passos para trás e vira.	Plano Americano.		
5	Sombra de Ala Ursa 2 se aproximando.	Plano Inteiro.		
6	Ju entra no próprio quarto e se esconde sob a cama.	Plano Americano.		
7	No corredor, a Ala Ursa 2 com a câmera na mão e a Ala Ursa 1, se encontram.	Plano Americano.		
8	Ju sai de debaixo da cama, e então começa a procurar seu celular.	Plano Inteiro.		

CENA 14. - EXT. LADO DE FORA DA CASA - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Vista distante da fachada da casa de Ju.	Plano Geral.		
2	O Primeiro Convidado chega e toca a campainha.	Plano Médio.		
3	Ala Ursa 2 abre a porta.	Plano Médio.		
4	Babi, de costas, a câmera abaixa e revelando sua espada.			

CENA 15. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju encontra o celular e digita pro 190.	Plano Inteiro.		

CENA 16. - INT. SALA DE ESTAR/COZINHA - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ala Ursa 2 encara a entrada da cozinha.	Plano Médio.	Ala Ursa vindo da sala.	

2	Ala Ursa 1 dá a faca para a Ala Ursa 2 e então começa a arrastar o corpo de Primeiro Convidado para a cozinha.	Plano Americano.		
3	A Ala Ursa 2 se vira e caminha em direção ao quarto de Ju.	Plano Americano.		

CENA 17. - INT. QUARTO DE JU/CORREDOR/BANHEIRO - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju conversa com a polícia através do celular.	Plano Inteiro.		
2	Ju caminha com cuidado até a entrada do banheiro.	Plano Americano.		
3	Ju aproxima-se do corpo de Rafa, abaixa-se e toca-o.	Plano Americano.		
4	Rafa abre os olhos, fraco.	Primeiro Plano.		
5	Ala Ursa 2, segurando a câmera e a faca, surge atrás de Ju.	Primeiro Plano.		
6	Ju corre pelo corredor e se tranca em seu quarto.	Plano Americano.		

CENA 18. - INT. COZINHA - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	A Ala Ursa 1 esconde o cadáver de Primeiro Convidado na dispensa.	Plano Americano.		
2	Babi se aproxima por trás de Ala Ursa 1 e ataca-a com uma garrafa de vodka.	Plano Americano.		
3	Close-up do rosto de Babi se virando.	Primeiro Plano.		
4	Ala Ursa 1 sumiu e a porta do quintal está aberta.	Plano Americano.		
4	Babi ouve os gritos de Ju e corre pra cima.	Plano Americano.		

CENA 19. - INT. CORREDOR/QUARTO DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
-------	------------------	---------------	-----------	-----

1	Ju, dentro do quarto, procura um objeto para se defender.	Plano Americano.		
2	Ala Ursa 2 arromba a porta, segurando a câmera e a faca.	Plano Americano.		
3	Cris caminha em direção à Ju e ergue a faca.	Plongée.		
4	Close-up de Ju em pânico encurralada.	Contraplongée.		
5	Cris parando de se aproximar e sem conseguir falar, cospe sangue	Primeiro Plano.		
6	Cris cai de joelhos e sai do plano, a câmera levanta revelando Mari com a faca ensanguentada.	Plongée.		
7	Ju fala “Babi?”.	Plongée.		
8	Babi responde.	Contraplongée.		
9	Ju se levanta, corre até Babi e abraça-a forte; Babi hesita, desconcertada, e então abraça Ju.	Plano Americano.		

CENA 20. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	O grupo de amigos da locadora entram na casa.	Plano Americano.		
2	Adolescente 2 tira o óculos escuro e encara na direção da câmera, impressionado.	Primeiro Plano.	A câmera se move revelando as reações de cada um.	

CENA 21. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju e Babi interrompem o abraço ao ouvir os gritos vindo de baixo.	Plano Americano.		

CENA 22. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

PLANO	AÇÃO / DESCRIÇÃO	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO	REF
1	Ju e Babi descem as escadas.	Plano Americano.		

2	Ala Ursa 1 por cima do adolescente 3, ainda com vida o esfaqueando.	Plano Geral.		
3	Reações do adolescente cuspiendo sangue e gritando.	Plano Detalhe.		
4	Reações de Ju e Mari.	Primeiro Plano.		

ANEXO 6

2000.com

Escrito por
Eduardo Gomes

CENA 01. - EXT/INT. PASSA DISCO - DIA

Fachada de uma loja de discos, início dos anos 2000. Duas pessoas entram nela, DAVI, 20 anos, e GUGA, 27. Um sino na porta anuncia a entrada deles. O DONO DA LOJA sentado no fundo levanta a cabeça e fecha a revista que estava lendo.

DONO DA LOJA

Fiquem à vontade, qualquer dúvida só
chamar. Tem de tudo aqui na passa disco.

DAVI

Valeu!

Guga permanece em silêncio enquanto Davi se empolga, examina as prateleiras e pega um CD do Cazuza.

DAVI

Cazuza, meu pai sempre foi fã dele.
Ele era uma lenda, né?

Guga encara o CD do Cazuza e desvia o olhar em seguida. Com os olhos, ele examina a loja e olha para a saída. Davi o encara e é surpreendido com o dono da loja se aproximando por trás respondendo sua pergunta.

DONO DA LOJA

Sem dúvida o poeta vive! Tenho todos
os álbuns dele aqui. Lembro quando ele
morreu, foi punk!

Davi pega um CD da Cássia Eller e vira para olhar as faixas.

DONO DA LOJA

Ela também foi cedo demais. Uma pena!
Não tem coisa mais triste do que morrer
jovem assim.

Uma cabeça de ALA URSA na decoração da loja atrai a atenção de Guga, que a observa fixamente. O DONO DA LOJA nota o comportamento estranho e decide chamar sua atenção.

DONO DA LOJA

(com curiosidade)

Tudo certo aí?

Guga o ignora e continua olhando a loja, seu olhar mira nos cantos procurando câmeras. O dono da loja encara Guga com estranhamento, mas logo é cortado por Davi, que não percebe o que tá acontecendo.

DAVI

(para o dono da loja, sorrindo)

Você tem o primeiro do Rouge? Sempre
quis ter o original, mas lá em casa
nunca deixaram.

O dono da loja passeia o dedo pela letra R na prateleira e puxa o cd.

DONO DA LOJA

Teu dia de sorte, o último!

Davi e o dono da loja vão até o caixa; Guga acompanha-os logo em seguida. Davi comemora, segurando o braço de Guga, que reage com pouca expressão.

DONO DA LOJA

Aqui, é trinta.

Davi abre sua bolsinha de moedas e se prepara para pagar quando Guga, meio apressado e sem paciência, o intervém.

GUGA

Eu pago.

A voz grave de Guga surpreende o dono da loja que arqueia uma sobancelha, mas não a Davi, que aparenta estar completamente absorvido pelos discos em cima do balcão e pelo gesto do homem. O take retorna pra fachada da loja a distância com Davi levando sua sacola conversando com Guga. O dono da loja vai até a frente do estabelecimento e, ainda desconfiado, observa eles já distantes.

CENA 02. - EXT. PISCINA - DIA

Ju, deitada na espreguiçadeira, toma sol enquanto lê uma revista da mtv e masca chiclete. Ju deixa a revista de lado, pega seu celular de flip e faz uma ligação. Rafa dá uns mergulhos na piscina, nada, apoia-se na borda e toma um gole do guaraná.

JU

Saco! Ninguém atende.

RAFA

Os meninos vêm que horas mesmo?

JU

Só Deus sabe. Tava tentando ligar aqui pra Davi e nada dele atender. Agora se fosse esses amigos novos? ele atendia rapidinho, certeza!

Ju tenta ligar novamente, desta vez para Cadu.

JU

(com o celular na orelha)

Ele vai acabar se ferrando com essa história de marcar encontro com gente na internet.

Ju tira o celular da orelha e desliga.

JU

Nada do Cadu também. Onde que esse povo tá com a cabeça? Tanto dia pra sumir e escolheram logo hoje! Sabe se eles já compraram a bebida?

RAFA

Desencana, Ju. Os meninos sabem que precisam levar as coisas. Tu tem que parar de se estressar com os outros, hoje é dia de diversão.

JU faz uma expressão de desgosto e dá de ombros.

JU

Você tem razão.

Ju larga o celular na espreguiçadeira e tira o óculos de sol.

JU

Vem cá, tu sabe se o pessoal da
locadora vai?

RAFA

Que pessoal?

JU

Ah, os amigos da Babi.

RAFA

Hmm, não sei. Por quê?

JU

(levantando-se da espreguiçadeira)

Nada. Vamo logo se arrumar que a Mari precisa
da nossa ajuda pra terminar a decoração.

Rafa, numa postura preguiçosa, faz manha e volta a
mergulhar na piscina.

CENA 03. - INT. PORÃO - DIA

Ambiente sujo com baixa iluminação, se assemelha a um cativeiro.
Close-up de uma sacola com o cd do Rouge no chão, gotas de sangue
caem sobre ela.

CENA 04. - INT. CHALÉ DE MARI/QUARTO DE JU - DIA

Uma tela dividida se inicia com Ju sentada na cama pintando as unhas com o celular apoiado no ombro e Mari, vestida de Britney, do outro lado da linha terminando de arrumar os preparativos da festa.

O quarto de Ju é um clássico quarto de jovem dos anos 2000. Repleto de pôsteres pela parede, cds nas estantes, bonecos do McDonalds, quinquilharia e revistas. Uma tv de tubo pequena está ligada na MTV e do lado dela um playstation 2 largado. Também há um computador no quarto.

Mari está num chalé de apoio em sua casa, próximo a piscina. Sua estrutura remete a uma casa rústica de madeira com paredes de pedra. O espaço não é muito grande, tendo uma cozinha americana, mesa e uns sofás.

MARI

Minha boca é um túmulo! Eu não vou
ser X9 não, nem vem que não tem!

JU

A gente é amiga ou não é?

MARI

Sim, mas eu também sou amiga deles.

JU

Se não quer falar é porque é verdade.

Rafa entra no quarto.

RAFA (O.S.)

O que é verdade?

JU

Que o namorado da Clarinha terminou porque viu
ela beijando a Babi.

Rafa, que passava na frente de Ju, interrompe a caminhada e encara-a em
choque.

MARI

Juliana! Você não devia ficar espalhando essas
fofocas por aí, a Babi tá sofrendo muito por conta
disso.

JU

Desculpa. Eu não tô espalhando. Só queria saber
se é verdade.

MARI

Vem cá, os meninos já chegaram aí?

JU

Até agora, nenhum deu sinal de vida.

MARI

O Cadu ficou de trazer a vodka, se ele der atrás
eu mato ele!

JU

Você devia ter pedido pra Babi. Ela é maior de idade.

MARI

Pois é. Não se pede para um frango fazer o trabalho de uma sapatão!

Rafa vai até Ju, se junta ao celular e ambos fazem uma expressão de surpresa.

JU

Espera, então é verdade?!

OBS: A PARTIR DAQUI LEVAR EM CONSIDERAÇÃO QUE A **ALA URSa 1 = GUGA**, E A **ALA URSa 2 = CRIS**.

CENA 05. - EXT. ORELHÃO - DIA

Cadu, visivelmente aflito no meio da rua, tenta ligar pra Ju utilizando o telefone público; no braço de Cadu, uma sacola plástica com uma garrafa de vodka; vemos Cadu através de uma gravação amadora feita por Ala Ursa. Fim do POV.

Cadu disca o número no telefone e uma voz eletrônica indica que a linha telefônica está ocupada.

CADU

Atende, droga. Ju! Caralho! Argh.

Deixa o cartão da Telemar cair. A rua está vazia. Cadu se abaixa para catar o cartão. Por trás dele, uma figura vestida de Ala Ursa 2 se aproxima, segurando um bastão. Cadu se vira e olha a Ala Ursa 2.

CADU

Que porra é ess...

A Ala Ursa 2 (Cris) levanta o bastão; Cadu tenta se proteger levantando o braço com a sacola plástica que leva a vodka. O plano corta e em seguida vemos Cadu caindo no chão, desacordado. A Ala Ursa 2 arrasta o corpo de Cadu, ao som da ligação não atendida no telefone pendurado.

CENA 06. - INT. CHALÉ CASA DE MARI - DIA

Vemos o lado de fora da casa; o telefone toca.

Um bolo de aniversário está em cima da mesa, assim como docinhos ao redor, pulseirinhas neon e óculos de festa. Mari está apoiada no balcão, mandando SMS para um contato salvo como CRIS em seu celular.

MARI (MENSAGEM)

vc devia vir, todos os meus amigos vão estar aqui

CRIS (MENSAGEM)

não posso, minha mãe foi pra um encontro e eu tô aqui de babá :(

MARI (MENSAGEM)

queria saber qnd vai ser o nosso. podia ser
hj, aqui... meus pais viajaram

O telefone começa a tocar. Mari ignora e encara a tela do celular,
apreensiva.

CRIS (MENSAGEM)

vc podia vir aqui depois da festa..

Mari sorri de novo, caminha até o sofá e digita enquanto se senta.

MARI (MENSAGEM)

e fazer oq? posso saber?

CRIS (MENSAGEM)

coisas divertidas ;)

O telefone continua a tocar.

CRIS (MENSAGEM)

nossos pais bem longe. um fds só p gente e...

MARI (MENSAGEM)

e...

O telefone para de tocar.

CRIS (MENSAGEM)

um filme de terror. qual o seu favorito?

MARI (MENSAGEM)

haha, até parece! esse eu já vi

CRIS (MENSAGEM)

se eu pudesse eu ia aí vestido de zé
do caixão... ou então michael myers... e
vc de laurie

Mari vira o rosto e olha pro faqueiro na ilha da cozinha. Sua
feição mudou.

MARI (MENSAGEM)

mas ele ã tenta matar ela?

CRIS (MENSAGEM)

não se ela atender essa merda de telefone

O telefone volta a tocar e Mari encara-o, assustada; suas mãos
tremem. Ela larga o celular, levanta-se, vai até o telefone e
finalmente o atende.

MARI

(com a voz falha)

A-Alô?

ALA URSA (O.S.)

Bem melhor assim.

MARI

Quem é?

ALA URSA (O.S.)

Não imaginei que nossas primeiras palavras
iam ser essas. Acho que fantasiei de
forma diferente.

Mari sorri de maneira desesperada, como se tivesse tentando
provar pra si mesma que tudo está bem; as lágrimas se acumulam
em seus olhos.

MARI

Cris?

ALA URSA 2 (O.S.)

Mas é claro! Eu não podia deixar de
ligar pra minha garota no dia dela.

Mari ri brevemente, num misto de nervosismo e alívio; uma lágrima
escorre. Seu corpo relaxa e ela se apoia sobre o balcão.

MARI

Idiota! Não precisava me assustar.

ALA URSA 2 (O.S.)

Me desculpa.

MARI

Tá tudo bem, só de ouvir sua voz já fez o
meu dia.

ALA URSA 2 (O.S.)

Não é isso.

Silêncio.

ALA URSA 2 (O.S.)

Não é por isso que eu pedi desculpa.

MARI

É pelo quê então?

ALA URSA 2 (O.S.)

Pelo quê eu ainda não fiz.

Silêncio.

MARI

Cris, você tá me assustando.

Silêncio.

MARI

O que você quer?

ALA URSA 2 (O.S.)

Eu acho que você não vai gostar de saber.

Mari abaixa o telefone e caminha até a porta. Do lado de fora, ela consegue ver uma figura de Ala Ursa 2 (Cris) distante usando o telefone e a observando. Na outra mão, Ala Ursa segura uma

câmera amadora, com a qual filma Mari. Mari tranca a porta e retoma a ligação.

MARI

Eu vou ligar pra polícia.

ALA URSA 2 (O.S.)

Eles nunca chegariam a tempo.

Mari dá as costas e corre em direção à saída da cozinha. a Ala Ursa 1 (Guga) surge do banheiro empunhando um bastão. Mari grita, joga o telefone em cima dele, dá as costas, corre para trás do balcão da cozinha, pega uma faca e segura-a firme. O telefone toca. Ala Ursa 1 pega o telefone do chão, aproxima-se e coloca o telefone sobre o balcão, aponta para o objeto com o bastão e se afasta. Do outro lado do balcão, Mari hesita, suspira, segura o choro e enfim pega o telefone e atende a ligação, de costas para a porta, mantendo sempre os olhos sobre Ala Ursa 1.

MARI

É dinheiro que vocês querem? Eu posso te dar.

ALA URSA 2 (O.S.)

Se você soubesse que dinheiro nenhum no mundo compra a felicidade que a gente sente fazendo isso. Vendo isso. Filmando isso. Assistindo depois.

Mari dá uns passos pra trás ao redor do balcão enquanto encara fixamente a Ala Ursa 1, que acompanha seus passos.

MARI

É melhor vocês irem embora logo. Meus amigos tão chegando.

CRIS (O.S.)

Ué, não foi você quem disse que a festa vai ser na casa da Ju?

Mari encara seu celular sobre o sofá; Ala Ursa 1 também encara o objeto; Mari larga o telefone e ambos correm em direção ao celular. Ala Ursa 1 estende o braço e pega o celular; Mari crava a faca no braço de Ala Ursa 1. Mari e Ala Ursa 1 se encaram; Ala Ursa 1 segura o celular com uma mão e na outra tenta tirar a faca de Mari cravada em seu braço; Mari está de mãos vazias. Ala Ursa 1 avança na direção de Mari e ela corre.

Mari alcança o balcão; Ala Ursa 1 crava a faca em suas costas; Mari cai sobre o balcão; Ala Ursa 1 se prepara para esfaquear Mari uma segunda vez, mas ela alcança uma frigideira, vira-se e bate na cabeça da Ala Ursa 1, que cai. Mari leva os braços para as costas e tenta tirar a faca, mas não alcança. a Ala Ursa 1 se move no chão e se levanta lentamente. Fraca, Mari dá alguns passos em direção à saída da cozinha, mas Ala Ursa 1 puxa seu pé. Mari cai no chão e grita de dor.

Ala Ursa 1 se levanta e põe-se diante de Mari, que encara-a. O telefone toca. A Ala Ursa 1 pega o telefone no chão e coloca-o no ouvido de Mari, que está em seus últimos segundos de vida.

CRIS (O.S.)

Tá vendo que eu sou bonzinho? Não encostei um dedo em você.

CENA 07. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

Ju, sentada na cama, com bobes no cabelo e vestindo um vestido de noiva, termina sua maquiagem de Madonna para a festa; em cima da cama há uma necessaire aberta e maquiagens espalhadas. Rafa, vestido todo de preto como Neo em Matrix, usa o computador do outro lado do quarto.

RAFA

"Deixa eu dizer que te amo... Deixa eu pensar em você..."

JU

Para de graça.

RAFA

Porque você acha que ela mudou o status justo agora, horas antes de te ver?

JU

Não viaja. Deve ter sido pra menina que ela tá beijando por aí. Eu nem tenho chance.

RAFA

O pessoal da locadora só ouve rock e música estrangeira. Mas a Babi postou uma música da sua cantora favorita. Sabe por que? Porque ela tá caidinha por você e quis mandar um sinal, durr! Agora é a vez de você fazer sua parte e mudar o seu também. Coloca um "Esse amor é tão profundo, você é minha prometida eu vou gritar pra todo mundo" sei lá.

JU

Nem aqui nem na China. Br'oz? fala sério.

Pelo menos uma Ana Carolina, vai.

RAFA

(rindo)

Isso foi a coisa mais sapatão que tu

já me falou.

Ju joga uma almofada em Rafa.

JU

Besta.

RAFA

Eu tenho que fazer tudo! Vai, me passa logo tua
senha do orkut que eu deixo um scrap pra ela.

JU

Sei não...

RAFA

Quer beijar a Babi hoje ou não?

JU

Jujubinha69.

Rafa ri.

RAFA

(rindo)

É sério?

Rafa pega o travesseiro e joga de volta na Ju.

JU

Urgh! Vou te matar se borrar a maquiagem!

Os dois riem; Ju se levanta e sai do quarto.

CENA 08. - INT. CHALÉ CASA DE MARI - DIA

Mari aparece jogada em cima do seu bolo. A mesa e a decoração também foram destruídas. As Ala Ursas vão até Mari e tiram uma foto com ela.

CENA 09. - INT. BANHEIRO DA CASA DE JU - NOITE

Ju está no banheiro escutando música em um mp3 enquanto termina de se maquiar; Ala Ursa 1 a filma através de uma brecha na porta.

CENA 10. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

Rafa mexe no orkut de Ju e encontra uma comunidade chamada "bug do milênio 2.0". Rafa entra em outra comunidade: "a procura de alguém ideal"; a tela mostra a setinha do mouse indo em membros e revelando que Mari e Davi estão na comunidade. A tela do computador mostra as mensagens no fórum da comunidade, e entre elas está uma conversa de Davi com StrikeGuga2000.

DAVI (MENSAGEM)

Ñ sei naum... eu tava falando com meu
amigo e ele disse q era mlr a gente
ñ se encontrar agr.

GUGA (MENSAGEM)

Qual o nome dele? eu podia deixar um scrap
me apresentando.

DAVI (MENSAGEM)

É o Cadu...

Ouve-se barulhos de passos vindos do corredor.

RAFA

Ju, tá pronta? [Pausa]. Vem ver uma coisa.
[Pausa]. Ju?

Silêncio. Rafa olha para a saída do quarto, levanta-se e vai até
o corredor.

CENA 11. - INT. CORREDOR - NOITE

Rafa alcança o corredor, olha para os dois lados; o início do
corredor que leva para a sala de estar e o fim, que termina numa
parede. Rafa encara a entrada do banheiro no fim do corredor e
se aproxima; a câmera over the shoulder o segue pelas costas.

RAFA

(num tom de voz elevado)

Ju, cadê você?

A voz de Ju ecoa do andar de baixo.

JU (O.S.)

Tô na cozinha!

RAFA se vira e caminha em direção à escada; no mesmo plano, vemos Rafa, agora de frente, caminhando na direção contrária do banheiro. Enquanto Rafa se afasta do fim do corredor, Ala Ursa 1 sai do banheiro e aproxima-se dele com uma faca. Fim do plano.

Outra Ala Ursa 2 surge no início do corredor, com uma câmera na mão. Rafa para e, confuso, encara a figura.

RAFA

Ju?

Ala Ursa 2 aponta, com a mão livre, para o fim do corredor. Rafa se vira e Ala Ursa 1 o esfaqueia no peito; Rafa cambaleia e cai. Ala Ursa 2 grava enquanto Ala Ursa 1 cobre a boca de Rafa e o esfaqueia diversas vezes.

CENA 12. - INT. COZINHA - NOITE

Ju ouvindo música no mp3 termina os sanduíches, coloca o prato na mesa, vai até um canto da cozinha e abre a dispensa. Ala Ursa 2 chega na entrada da cozinha e não vê Ju, dá as costas e vai procurar em outro cômodo. Pouco depois, Ju volta com o catchup na mão, pega o prato com os sanduíches e caminha em direção ao quarto.

CENA 13. - INT. CORREDOR/QUARTO DE JU - NOITE

No primeiro andar, Ju sobe as escadas e caminha em direção ao quarto; ela come um sanduíche enquanto carrega um prato cheio deles. A garota vira o corredor e percebe a mancha de sangue no chão. Assustada, ela interrompe a caminhada, hesita e então segue as marcas de sangue no chão, que levam para o banheiro. Ao se aproximar da entrada do banheiro, Ju vê Ala Ursa 1 escondendo o cadáver de Rafa; nervosa, a garota dá alguns passos para trás e vira em direção à escada, mas percebe a sombra de Ala Ursa 2 se aproximando. Encurralada, Ju entra no próprio quarto e se esconde sob a cama, ainda segurando o prato com os sanduíches e o catchup.

No corredor, a Ala Ursa 2 com a câmera na mão e a Ala Ursa 1, que segura uma faca, se encontram. Ala Ursa 2 gesticula, como se perguntasse de Ju, e Ala ursa levanta as mãos, dá de ombros e balança a cabeça como quem diz não saber.

A campainha da casa toca; Ala Ursa 1 bate no braço de Ala Ursa 2 e ambas descem as escadas. Nervosa, Ju espera alguns momentos, sai de debaixo da cama, e então começa a procurar seu celular.

CENA 14. - EXT. LADO DE FORA DA CASA DE JU - NOITE

Vista distante da fachada da casa de Ju. O Primeiro Convidado chega e toca a campainha. Ala Ursa 2 abre a porta, filmando o Primeiro Convidado com uma câmera, e gesticula para ele entrar. O Primeiro Convidado entra e Ala Ursa 1 esfaqueia-o; Primeiro Convidado grita e cai de joelhos; Ala Ursa fecha a porta.

No mesmo plano, entra em tela Babi, de costas, fantasiada de kill bill. A câmera abaixa revelando sua espada.

CENA 15. - INT. QUARTO DE JU - NOITE

Os gritos de Primeiro Convidado ecoam pela casa. Ju finalmente encontra o celular, digita 190 e realiza a ligação.

CENA 16. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

Ala Ursa 2 encara a entrada da cozinha; o prato de sanduíches feito por Ju não está mais sobre o balcão. Ala Ursa 2 gesticula para que Ala Ursa 1 esconda o corpo de Primeiro Convidado; a Ala Ursa 1 dá a faca para a Ala Ursa 2 e então começa a arrastar o corpo de Primeiro Convidado para a cozinha. A Ala Ursa 2 caminha em direção ao quarto de Ju, segurando a câmera em uma mão e a faca em outra.

CENA 17. - INT. QUARTO DE JU/CORREDOR/BANHEIRO - NOITE

Ju conversa com a polícia através do celular.

JU

(sussurrando)

Quanto tempo? [Pausa]. Eu não quero morrer. [Pausa].
Eles esfaquearam o Rafa. [Pausa]. Eu não sei. [Pausa].
Sim. [Pausa]. Acho que sim. [Pausa]. Espera um pouco.

Ju caminha com cuidado até a entrada do banheiro, hesita, olha pelo corredor, vê que está vazio e então corre até a entrada do banheiro. A garota entra no banheiro, aproxima-se do corpo de Rafa, abaixa-se e toca-o.

JU

(sussurrando)

Rafa?

Rafa abre os olhos, fraco.

RAFA

(com a voz falha)

O que tá acontecendo?

JU

(no telefone, para a polícia)

Ai meu Deus, ele tá vivo.

Ala Ursa 2, segurando a câmera e a faca, surge atrás de Ju. Rafa esbugalha os olhos, assustado; Ju percebe a expressão de Rafa, olha para trás; Ala Ursa ergue a faca; Ju desvia e o ataque acerta Rafa, que desfalece novamente.

JU

(no telefone, para a polícia)

Ai meu Deus, mataram o Rafa de novo!

Ala Ursa 2 tira a faca do corpo de Rafa e se vira para Ju, que está caída no chão. Ju chuta Ala Ursa 2 na virilha; Ala Ursa 2 larga a câmera e cambaleia para trás. Ju corre em direção à saída; Ala Ursa desfere um golpe na direção de Ju, mas erra e acaba tropeçando; Ju corre pelo corredor e se tranca em seu quarto.

CENA 18. - INT. COZINHA - NOITE

A Ala Ursa 1 esconde o cadáver de Primeiro Convidado na dispensa; Babi se aproxima por trás de Ala Ursa 1 e ataca-a com uma garrafa de vodka, que se quebra. Confusa, Ala Ursa 1 ajeita a cabeça da fantasia e se levanta com uma faca na mão. Babi acende um isqueiro; Ala Ursa 1 dá um passo para trás.

Um som de batidas vem do primeiro andar, close-up do rosto de Babi se virando, quando retorna Ala Ursa 1 sumiu e a porta do quintal está aberta. Babi ouve os gritos de Ju e corre pra cima.

CENA 19. - INT. CORREDOR/QUARTO DE JU - NOITE

Ju, dentro do quarto, procura um objeto para se defender; Ala Ursa 2 bate na porta do quarto, tentando arrombar; sem saída, Ju segura o prato de porcelana, deixando cair os sanduíches que fez. Ala Ursa 2 arromba a porta, segurando a câmera e a faca, e permanece parado na entrada, filmando Ju.

JU

Eu já chamei a polícia! Eles estão chegando.

ALA URSA 2 (CRIS)

(tirando a máscara)

Então acho melhor a gente ir logo com isso, não é mesmo?

Cris caminha em direção à Ju e ergue a faca; close-up de Ju em pânico encurralada. Corta para Cris parando de se aproximar, sua expressão muda para confusão e, sem conseguir falar, cospe sangue; leva a mão até a barriga e retorna para seu campo de visão com ela coberta de sangue. A espada de Babi está atravessada nele. Ju dá um grito sem entender.

Cris cai de joelhos ao mesmo tempo em que Babi puxa a espada, e por fim cai morto no chão. Ju, incrédula, encara Babi.

JU

Babi?

BABI

A Mari me mandou mensagem falando que a festa ia ser aqui. Eu trouxe vodka, mas acabou.

Ju se levanta, corre até Babi e abraça-a forte; Babi hesita, desconcertada, e então abraça Ju.

CENA 20. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

O grupo de amigos da locadora (três adolescentes vestidos com roupas de rock/emo/gótico) encontram a porta da casa aberta e então entram. Eles encaram as manchas de sangue no chão.

ADOLESCENTE 1

Ju?

Adolescente 2 tira o óculos escuro e encara na direção da câmera, impressionado.

ADOLESCENTE 2

Mari?

A Ala Ursa 1 entra pela porta da frente

ADOLESCENTE 3

Babi..?

CENA 21. - INT. CORREDOR - NOITE

Ju e Babi interrompem o abraço ao ouvir os gritos vindo de baixo.

JU

Merda.

CENA 22. - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

Ju e Babi descem as escadas e param ao ver os adolescentes 1 e 2 mortos e a Ala Ursa 1 por cima do adolescente 3, ainda com vida o esfaqueando.

Em seguida, os pais de Ju voltam de viagem segurando as malas e a mãe dela tira os óculos de sol. Incrédula, observa a carnificina, a filha parada diante das escadas, e a Ala Ursa 1, que também fica imóvel olhando para eles.

PAI

Puta que pa...

A mãe dá um grito desesperado e a tela escurece; o letreiro "2000.com" aparece. Os créditos sobem com fotos dos amigos tiradas em cybershot.

FIM.

ANEXO 7



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

CURSO DE CINEMA

Eduardo Gomes Gonzaga



Maio
2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA

2000.com

Anteprojeto apresentado
pelo aluno *Eduardo Gomes
Gonzaga* à disciplina
Anteprojeto de Conclusão
de Curso, sob orientação do
Prof. Fernando Weller.

Maio
2023

IDENTIFICAÇÃO

Título: 2000.com

Aluno: Eduardo Gomes Gonzaga

Orientador: Marcelo Costa

Curso: Cinema e Audiovisual

Formato: Realização de Curta-metragem

Resumo: “2000.com” é um projeto de curta-metragem de ficção voltado para o terror homenageando os clichês do gênero *slasher*. Baseado nos anos 2000 e no começo da popularização da internet no Brasil, o curta segue um grupo de amigos no início do milênio que se arrumam para uma festa quando se deparam com uma figura mascarada disposta a acabar não só com a festa, como também com a vida deles. Sua duração será em torno de 25 minutos.

Custo Total: R\$ 2.100,00

SUMÁRIO

Apresentação.....	5
Objetivos	8
Abordagem	9
Equipe Técnica	11
Elenco	12
Cronograma	13
Orçamento	14
Equipamento	15
Locação	16
Referências	17
Bibliografia	20

Apresentação

Este curta surge através de muitos fascínios meus, sendo o primeiro deles a minha infância. Nasci em 28 de janeiro de 2000, e como é de se imaginar toda a minha infância se deu nos, hoje considerados vintage, anos 2000. Locadora, dvd, cd, internet discada, televisão de tubo, mtv, *playstation 2*, *high school musical*, mp3, orelhão..., todos esses elementos que hoje em dia recebem o título de *y2k* e são referenciados e emulados por uma nova geração, fizeram parte da minha. Por ser filho único e ter passado esse período inicial de minha vida morando no Janga, eu me prendia nesses elementos e tecnologias para explorar minha criatividade e me distrair do tédio que uma criança, presa em casa, tinha sem ter com quem brincar. Nesse contexto, minhas idas à locadora da esquina viraram hábito, e assistir não só os filmes como também seus *makings offs* presentes nos dvds viraram uma tradição. Que diga-se de passagem carregou até hoje.

Fazer filmes e escrever roteiros é um processo bastante autoral, e não tem nada mais honesto do que você sobre aquilo que genuinamente ama. Sendo assim, anos mais tarde, em junho de 2021, durante as cadeiras de direção e direção de arte, ambas ministradas por Marcelo Costa que novamente será meu orientador, nasceu “feliz feliz triste”, meu primeiro curta que bebe muito dessa fonte nostálgica que comentei. Através de alterações temporais na realidade, o personagem do filme força a todo custo se alienar do contexto pandêmico e regressa em anos anteriores à pandemia. O curta brinca bastante com o uso de tecnologias analógicas como por exemplo um *cd player* virando um toca disco, que em outra cena se transforma em um toca fitas, e assim por diante com um disco *blu-ray* regredindo para um dvd e em seguida um vhs.

Todo diretor tem um traço autoral, e percebi que o meu é justamente esse: brincar com um imaginário da minha infância através desses elementos nostálgicos que tanto me fascina até os dias atuais. No meu segundo curta “Era só ter dado Play”, rodado ano passado, novamente um desses elementos dá as caras, sendo fitas vhs o objeto de destaque da vez. Na trama um grupo de alunos encontra fitas abandonadas no departamento de jornalismo do cac e uma antiga maldição é despertada pondo suas vidas em jogo.

Com esse curta pude trabalhar um outro fascínio meu que até então não tinha tido a chance de explorar com minhas próprias mãos, o terror. Desde o início do curso quando me propus a sair de cinema e audiovisual com uma “filmografia” própria, eu tinha em mente que terror uma hora ou outra iria dar as caras. Não consigo achar uma explicação de como ou aonde essa paixão surgiu em minha vida, mas muito provavelmente veio de uma vontade de enfrentar alguns medos de quando eu era menor visto que era uma criança bastante assustada. Mas o fato é que, já crescido, rapidamente o terror virou meu gênero favorito e franquias como “Sexta feira 13”, “A hora do Pesadelo”, “Halloween”, “Brinquedo Assassino” e principalmente “Pânico”, minha favorita, hoje em dia habitam meu imaginário cinematográfico e despertam meu interesse. Em comum, todas elas englobam o subgênero *slasher*.

Esse termo guarda-chuva abrange todas as produções que envolvem um assassino em série e quase sempre seguem uma fórmula: um psicopata mascarado persegue um grupo de amigos, em sua maioria jovens, e ao longo do filme vai eliminando um após um até só sobrar um último sobrevivente, a *final girl*. Termo esse destinado a protagonista e “heroína” do filme, responsável por combater o vilão cara a cara no ato final e revelar sua identidade por trás da máscara e motivações.

No século XIX, berço da criação do cinema, George Méliès realizou o que é considerado o primeiro filme de horror da história “*Le Manoir du Diable*”, provando que cinema e horror caminham de mãos dadas desde seu início. Nos anos seguintes “O gabinete do Doutor Caligari” e “Nosferatu” também davam as caras e despertavam interesse. Já nos anos 30, bebendo da literatura, a Universal abria a era dos monstros com “Drácula” e “Frankenstein”, que permanecem em nosso imaginário até hoje com suas versões apresentadas nessas obras.

Ao sentir medo, nosso corpo entra em um estado de alerta e desencadeia reações protetivas contra o perigo iminente. Nossos sentidos ficam aflorados e a adrenalina é liberada para enfrentar o perigo causando um estado de euforia similar a quando praticamos exercícios físicos. Ao mesmo tempo, liberamos endorfina e dopamina que nos anestesia e nos mantém calmo diante tal situação. A dopamina por sua vez é conhecida como um dos hormônios da felicidade, e quando liberada nos provoca uma sensação de prazer e satisfação, que ajudaram a popularizar cada vez mais esses filmes.

Esse fascínio por violência tem origem bem antes da criação do cinema. Milhares de anos atrás na Roma Antiga os jogos inaugurais do Coliseu, datados no ano de 80, duraram cerca de 100 dias e sua programação incluía pela manhã “veações”, que eram caças de animais selvagens nos quais humanos montavam neles e os chacinavam. Execuções de criminosos e recriações de batalhas famosas também faziam parte, e por fim, combate de gladiadores. Muitas vezes levando eles mesmos à morte, o que era considerado espetáculo.

Um último fascínio meu que também contribuiu para essa história surgir é a nossa cidade do Recife, a qual eu sou apaixonado. Sempre vemos em filmes os mesmos cenários americanos de sempre, e quando no Brasil, os mesmos cenários cariocas e paulistas que estamos cansados de ver. Quando não em filmes, em novelas. Durante a cadeira de Cinema Brasileiro tive meu primeiro contato com cinema pernambucano e foi a realização de um sonho me ver nessas produções. Ver a nossa cidade, os nossos cenários e as nossas vivências. Assistir “Amarelo Manga” e “A Febre do Rato”, por exemplo, e ir reconhecendo cada uma daquelas locações ao mesmo tempo que lembrava dos momentos que tive ali é um dos meus exercícios favoritos. E mesmo que em menor escala, pretendo trazer esse sentimento com o curta.

Objetivos

Tendo consciência que é um trabalho de conclusão de curso, realizar esse curta significa colocar em prova toda a bagagem coletada ao longo dos últimos 5 anos em um projeto de maior escala e maiores ambições. Passando pela demanda que a direção de arte vai exigir, a quantidade de diárias e até o tamanho do elenco e figuração, tudo nesse projeto é maior do que qualquer coisa que filmei até aqui. Acima de tudo é um desafio pessoal para provar que apesar de todos os impasses ao longo da graduação, eu consegui coletar os melhores aprendizados possíveis.

“2000.com” surge com a missão de unir todas as minhas paixões aqui descritas: nostalgia, terror e Recife, em um filme que ainda hoje tem seu gênero pouco explorado no Brasil. Em segundo plano, evocar críticas a nossa juventude atual, que mesmo 20 anos após os acontecimentos abordados na obra, ainda sim insiste em subestimar a internet e sua força para o mal. Se em “2000.com” o horror se esconde atrás de comunidades do orkut e chats do MSN, hoje o mesmo evoluiu e se disfarça atrás de perfis em apps de relacionamento, twitter, páginas fakes em instagram e assim por diante.

Assim como nosso fascínio pela violência, o horror no mundo real sempre se fez presente se adaptando e atualizando conforme as tecnologias atuais, e saber que pouca coisa mudou desde então chega a ser assustador e merece servir de exemplo na tela para que o mesmo não seja repetido fora dela.

Por último, pretendo deixar minha marca como um dos estudantes que colaborou de forma positiva com as produções universitárias de horror presente em nosso curso. Desejo esse que percebo estar alinhado com outros alunos visto a nossa crescente de alguns curtas recentes de horror, e a dos professores, já que em 2021 cursei durante o EAD a cadeira de Oficina de Roteiro de Horror, ministrada por Fernando Weller, que só se tornou possível na grade curricular por conta dos inúmeros pedidos por parte dos estudantes.

Abordagem

Antes mesmo de existir uma história, “2000.com” surgiu como um grande *moodboard* de referências visuais da década de 2000. Por conta disso, todas as áreas do filme serão influenciadas por esse fator. Em contrapartida, o terror surge como um contraste para a estética colorida e maximalista do y2k.

Ao apresentar a ideia do meu curta para a turma, muito foi questionado sobre a dificuldade em se fazer uma ambientação de época crível e um terror que funcionasse, pois ao primeiro deslize a atmosfera se tornaria outra e acabaria pendendo para o trash. De certa forma é inevitável que isso ocorra, pois essa é uma produção universitária de caráter independente com investimento quase mínimo por trás. Então seguindo os comentários de Fernando Weller na sala, o humor não será descartado e será usado em alguns momentos através da quebra de expectativa, como o cd do Rouge aparecendo na primeira cena, o fato do assassino ter chegado ao grupo de amigos através de uma comunidade do Orkut e até sua fantasia propriamente dita, a de uma Ala Ursa. Que diga-se de passagem casa com a ideia do regionalismo da obra em se passar em Recife e homenageia um elemento de nossa cultura.

A proporção da tela do curta será a de 4:3, remetendo não só aos antigos televisores e monitores de tubo, como também das produções da época pré-full-hd. Toda a dramaturgia feita para a televisão antes de 2010 no Brasil adotava esse aspecto de tela, e usando esse formato um fator nostálgico por si só já é liberado. Na paleta de cores, tons vibrantes harmonizam com a moda colorida da época e com o quarto de Ju, cenário chave da trama.

Os personagens estarão caracterizados com calças largas e cintura baixa, piercings, tamancos, sapatos *all-star*, camisas de banda e desenhos, penteados com presilhas coloridas e brincos chamativos.

Por questões de direitos autorais músicas da época infelizmente não serão utilizadas, mas um trilha vibrante com batidas da época abrirá as cenas iniciais, e caminhando junto com a crescente do horror, o silêncio em alguns momentos e uma trilha de suspense irão começar a aparecer para ditar o tom. O foley inclui sons de faca, vidros quebrados, passos, gritos, grunhidos e suspiros.

Contrariando a cartilha do gênero *slasher*, o curta não terá sobreviventes muito menos *final girl*. Desde a primeira cena o futuro deles já está anunciado e ao passo que os amigos de Ju e Rafa vão morrendo um por um, o espectador criará uma expectativa sobre o futuro deles que não será atendida. Ao terminar a última cena o sentimento a ser passado é o de desesperança, dando um choque de realidade sobre os perigos da internet e redes sociais.

Equipe Técnica

FUNÇÃO	NOME
Roteiro e Direção	Eduardo Gomes
Assistência de Direção	Geovanna Melo
Produção	Pietra Couto
Assistência de Produção	Tiago Costa
Fotografia	Pietra Couto
Assistência de Fotografia.....	Laura Oliveira
Assistência de Fotografia.....	Artur Santos
Direção de Som.....	Corina Santiago
Direção de arte	Eduardo Gomes
Assistência de arte	Raynara Evangelista
Montagem	Eduardo Gomes
Preparação de elenco	Rony Severiano

Elenco

O elenco não foi fechado e esses são apenas atores amigos que já convidei para o projeto. Ju e Rafa foram escritos pensando justamente em Malu e Tom, que também participaram de “Era só ter dado Play”, meu segundo curta. Ambos estudaram comigo na época de escola e fizeram teatro juntos. A química deles transparece na tela e foi um dos destaques do filme.

PERSONAGEM

ATOR

Ju	Malu Neves
Rafa	Tom Alvim
Cadu	Rony Severiano
Homem/Ala Ursa principal	João Victor Belo
Mari	Bruna Sales

Cronograma

Atividades Mensais	Meses
Criação do instagram de divulgação, início da captação (abertura da vakinha/rifa), chamadas de elenco, primeiras reuniões de equipe e realização das decupagens.	Agosto
Seleção de elenco, leitura de roteiro, reuniões de departamento, busca por objetos de cena e figurino e busca por patrocínio.	Setembro
Ensaaios, preparação de elenco, saque da vakinha/rifa, reuniões de departamento e busca por patrocínio	Outubro
Aluguel dos equipamentos, produção e filmagens.	Novembro
Início da montagem e pós produção.	Dezembro
Primeiro e último corte, início da mixagem de som e foley.	Janeiro
finalização da mixagem de som e foley, créditos, elaboração dos designs e materiais de divulgação do curta, início do relatório.	Fevereiro
Finalização do relatório de entrega do TCC.	Março
Finalização do relatório de entrega do TCC.	Abril

Orçamento

O orçamento foi pensado visando rodar o curta em 4 diárias, sendo três delas (sexta, sábado e domingo) no meu condomínio e uma externa na loja de discos, orelhão e salão de festas (sábado seguinte). Os valores serão custeados pela vakinha/rifa e o excedente do valor arrecadado será através de recursos próprios. Também há a possibilidade de conseguir patrocínios, o que ajudará a custear o curta de diferentes formas dependendo do apoio.

Tipo	Custos (R\$)
Transporte	600,00
Alimentação	400,00
Equipamentos	350,00
Objetos de Arte/Figurino	300,00
Cachês	450,00
Total	2,100

Equipamento

Os equipamentos aqui descritos podem sofrer alteração de acordo com as necessidades das decupagens de foto e som. Sua disponibilidade foi vista levando em conta o que a equipe já dispõe ou pode conseguir emprestado ou com custo reduzido.

Fotografia	Disponibilidade
Canon EOS Rebel SL3 (lente própria + lente EF 50mm)	Equipe dispõe.
Canon R7 (lente EF 18-55mm)	Empréstimo/aluguel com custo reduzido.
Sony A7III (lente E 18-55mm + lente FE 24-105mm)	Empréstimo/aluguel com custo reduzido.
Softbox Greika (2x)	Equipe dispõe.
Girafa Greika	Equipe dispõe.
Led	Equipe dispõe.
Estabilizador Gimbal Scorpion	Equipe dispõe.
Som	Disponibilidade
Gravador Zoom H4N	LIS/UFPE
Cabo XLR / P2 com 5 metros	LIS/UFPE
Mic. Boom Rode	LIS/UFPE

Vara Boom	LIS/UFPE
Mic. Lapela Sony ECM com fio	LIS/UFPE
Tripé Manfrotto	LIS/UFPE
Cartão SD, HD Externo e pilhas	Empréstimo/aluguel com custo reduzido.

Locação

As locações já foram decididas, sendo a maior parte delas no meu condomínio. A loja de discos é um local que frequento e já conversei com o proprietário sobre a ideia do curta, que imediatamente abraçou a ideia.

Cenário	Local
Loja de Discos	Passa Disco (R. da Hora, 345 - Espinheiro, Recife - PE, 52020-010, Telefone: (81) 3268-0888)
Orelhão	Localizado na frente da DIAGMAX, R. Jener de Souza, 550 - Derby, Recife - PE, 52010-130.
Piscina, Casa de Ju, Porão	Condomínio Flor do Juá, Aldeia, Camaragibe - PE, sendo a piscina na área comum do condomínio, a casa de Ju sendo a do meu vizinho e o porão o almoxarifado dos zeladores.
Salão de Festas	Condomínio Edifício Quinta das Acácias, R. Manoel Arão, 85 - Espinheiro, Recife - PE, 52020-100

Referências

Filmes:

- “*Nowhere*” (1997) - Dir. Gregg Araki



Figura 1: Frame do filme “Nowhere” (1997).



Figura 2: Frame do filme “Nowhere” (1997).



Figura 3: Frame do filme “Nowhere” (1997).

- **Pânico (1996) - Dir. Wes Craven**



Figura 4: Frame do filme Pânico (1996).



Figura 5: Frame do filme Pânico (1996).

- **Halloween (1978) - Dir. John Carpenter**



Figura 6: Frame do filme Halloween (1978).

- **Eu Sei O Que Vocês Fizeram no Verão Passado (1997) - Dir. Jim Gillespie**



Figura 7: Frame do filme Eu Sei O Que Vocês Fizeram no Verão Passado (1997).

Bibliografia

- ALIAGA, V. O que é terror slasher? E por que ele voltou mais vivo do que nunca. Disponível em: <<https://br.ign.com/terror-1/95881/feature/terror-slasher-o-que-e-por-que-voltou>>. Acesso em: 13 maio. 2023.
- BALD, A. P. Dopamina: o que é, para que serve e como aumentar. Disponível em: <<https://essentia.com.br/conteudos/dopamina/>>. Acesso em: 13 maio. 2023.
- GUARINELLO, N. L. Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo. História (São Paulo), v. 26, n. 1, p. 125–132, 2007.
- Luta e Fuga: as reações do corpo ao medo. Disponível em: <<https://www.saude.rj.gov.br/noticias/2020/10/luta-e-fuga-as-reacoes-do-corpo-ao-medo>>. Acesso em: 13 maio. 2023.
- MINAS, C. P. Halloween: Por que somos fascinados pelos filmes de terror? Disponível em: <<https://blogfca.pucminas.br/colab/halloween-por-que-somos-fascinados-pelos-filmes-de-terror/>>. Acesso em: 13 maio. 2023.
- TAVARES, C. CINEMA DE HORROR: O MEDO É A ALMA DO NEGÓCIO. Disponível em: <<https://ichca.ufal.br/grupopesquisa/intermidia/artigos/carolinetavares.pdf>>. Acesso em: 13 maio. 2023.