Lusíada
Repositório das Universidades Lusíada

Universidades Lusíada

Frade, Ana Moreira Rodrigues Cortez, 1992-
Alcoforado, Isabel Cabral Pessanha, 1990-
Almeida, Luís André Brito Mota Ramos, 1991-
Jacob, João Miguel Inácio, 1989-
Norte, Nuno Gonçalo Neves Gomes, 1990-

Loading…

http://hdl.handle.net/11067/301

Metadados

Data de Publicação	2013-07-31
Resumo	É a história de um jovem "gamer" com dificuldades de relacionamento social que se apaixona pela personagem feminina de um jogo, até que… Um dia… A realidade troca as voltas ao virtual e o jovem vê-se, cara a cara, com aquela que parece ser a personagem do jogo…...
Palavras Chave	Curta metragem, Jogos, Realidade virtual
Tipo	other
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ULL-FCHS] Trabalhos académicos

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-26T01:23:19Z com informação proveniente do Repositório

http://repositorio.ulusiada.pt

LUSIMÉDIA – 2013

JUSTIFICAÇÃO TEÓRICA

Ana Moreira Rodrigues Cortez Frade

1º Momento de Justificação

No âmbito da disciplina de Projeto de Produção Mediatizada foi proposta, à turma, a realização em grupo de um projeto final de curso. Esse projeto poderia ser apresentado em diferentes formatos como vídeo, uma aplicação móvel, um site ou qualquer outro tipo de formato que estivesse ligado à multimédia e ao curso.

Juntámo-nos em grupo e começámos a criação de ideias que foram mais tarde propostas às professoras. Todas essas ideias estavam relacionadas com um projeto em formato vídeo, pois o que todos queremos fazer é uma curta-metragem ou algo ligado à área dos audiovisuais.

Eu faço parte do grupo constituído pela Isabel Alcoforado, pelo João Jacob, Luís Almeida e pelo Nuno Norte.

No início apresentámos três possíveis ideias para o projeto, que estavam presentes na nota de intenções que entregámos. A primeira ideia tinha como género a comédia, a segunda o suspense e a terceira seria um documentário. Acabámos por escolher a primeira ideia (comédia), pois pareceu-nos que seria a mais interessante de se trabalhar e aquela que proponha o género que nenhum de nós tinha trabalhado até então.

A ideia foi desenvolvida em grupo e todos puderam dar o seu contributo e opinião. Para que o que fizéssemos não fosse mais um filme com bastantes influências dos filmes de Hollywood que estamos acostumados a ver e, por estarmos numa licenciatura em Comunicação e Multimédia, decidimos que a nossa curta-

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

metragem além de ter o género de comédia, seria também interativa.
Desta forma, a nossa história é não-linear, pois o espectador tem a possibilidade de alterar o rumo da história e fazer as suas próprias escolhas perante as hipóteses que lhe são dadas e segundo aquilo que quer que aconteça. Esses pontos de interactidade vídeo-espectador estarão delineados e definidos em diferentes pontos específicos da narrativa por nós criada.

Tendo em conta que a nossa história tem como personagem principal um jovem que vive ligado ao mundo dos jogos virtuais, a curta-metragem terá como título "The Gamer" (que foi alterado, posteriormente, para Loading…).
O género da nossa curta-metragem será a comédia. Com o género (comédia), o título ("O Gamer") e o formato (vídeo, cura -metragem de ficção interativa) do nosso projeto escolhido, começámos a desenvolver a story line, a sinopse e o perfil das personagens, que já foram apresentados às professoras.

Interpretação do trabalho:

De que modo e em que medida é que o nosso projeto se integra na disciplina e no curso?

O projeto que nos propusemos e que estamos a trabalhar insere-se nesta unidade curricular e no curso que frequentamos, pois as suas características e componentes envolvem matérias que a todos os elementos do grupo interessam e que são importantes para que se possam adquirir conhecimentos teóricos e práticos nas áreas do audiovisual e do multimédia.

Ao longo do curso temos vindo a desenvolver vários projetos com o mesmo formato (vídeo, curta-metragem) ligados à área dos audiovisuais, sem nos preocuparmos muito com um dos conceitos-chave mais importante do mesmo, a multimédia. Para que pudéssemos trabalhar noutras áreas importantes do nosso curso, além dos audiovisuais, decidimos também incluir a multimédia no nosso projeto. Assim, criámos uma história com uma narrativa não-linear, isto é, com interatividade vídeo-espectador em que o mesmo pode fazer as suas próprias escolhas durante a narrativa.

O género cinematográfico é comédia e o formato é o vídeo, curta-metragem de ficção interativa.

Ao trabalharmos e envolvermos a área da multimédia no nosso projeto e na nossa curta-metragem estamos a inovar e dá-nos também a possibilidade de adquirimos novos conhecimentos e de os desenvolvermos na prática.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

O formato e o género por nós escolhido também proporcionam uma melhor compreensão daqueles que são os elementos de pré-produção essenciais para a realização do projeto, como o desenvolvimento correto da story line, da sinopse, do guião, do perfil das personagens, entre outros. Até este ano, poucos eram os conhecimentos que tínhamos relativamente à elaboração correta da fase de pré-produção, o que se torna também uma mais-valia para nós ao termos esta disciplina e fazermos este tipo de projeto.

Desta forma, penso que o nosso projeto se integra nesta disciplina e no curso que frequentamos. Como é que o nosso curso de integra nas novas tecnologias? O nosso projeto, integra-se, facilmente, nas novas tecnologias, na medida em que em todas as fases de produção (pré, produção e pós), os meios técnicos utilizados são todos, ou praticamente todos, produtos provenientes da evolução tecnológica que têm em comum o formato digital. Desde o computador, as câmaras, os gravadores de áudio até ao produto final, existe um processo de transferência de dados como imagem, áudio e texto, que são facilmente lidos em diferentes novas tecnologias como o computador, os smartphones, os tablets, entre outros.

O nosso projeto, curta-metragem, após a conclusão da fase de pós-produção poderá estar disponível em diferentes formatos e ser lido em diversos suportes. Toda e qualquer nova tecnologia que consiga reconhecer o formato do vídeo conseguirá reproduzir a nossa curta-metragem, o nosso projeto. Aliás, basta que as pessoas tenham as aplicações do youtube ou do vimeo para que possam ver o nosso projeto e vê-lo sempre que quiserem.

Assim, desde a televisão, passando pelos computadores, tablets e chegando aos smartphones, hoje em dia, torna-se bastante fácil arranjar suportes que consigam reproduzir ficheiros de áudio e vídeo, tornando-se assim possível e universal a reprodução de um variado número de formatos.

O nosso projeto, caracterizado por ter uma narrativa não-linear, de algum modo também comunica uma mensagem e contribui para a difusão da informação visual e áudio. Desta forma, além da utilização de produtos que foram fruto da evolução das novas tecnologias, o vídeo e os audiovisuais, em geral, também contribuem para a sociedade da informação através das TICs (tecnologias da informação e da comunicação), pois são produtos digitais que se compram e vendem, que se produzem, que são distribuídos e que são consumidos e interpretados pela sociedade.

Ao ser uma curta-metragem de ficção interativa, existe uma presença forte da multimédia no nosso projeto com o vídeo, com o áudio, com a

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

informação/mensagem transmitida, com a facilidade de acesso ao conteúdo e principalmente com a possibilidade de escolha por parte do espectador.

As dúvidas relativas a que seja um produto realizado na era digital também são poucas ou até mesmo inexistentes, pois todos nós vivemos na era digital e todos os dias convivemos e interagimos com as novas tecnologias que estão à distância de um clique.

As câmaras que vamos usar são digitais, os computadores que servem de suporte nas áreas da pré e pós produção também são um produto digital e o suporte/aplicação que vai reconhecer e ler o produto final, a curta-metragem, também vai ser digital.

Sendo um projeto com o formato de curta-metragem de ficção interativa e com o género de comédia, decidimos fazer várias referências históricas ao cinema ao longo da narrativa. As referências complementam a comicidade da própria história e também nos remetem para o cinema de outros tempos.

Desta forma, embora seja uma curta-metragem com interfaces multimédia, devido à interactivade, pretendemos mostrar que o cinema não se altera com o aparecimento das novas tecnologias, como a multimédia, neste caso, mas sim adapta-se sem ter de deixar de existir.

Além disso, ao fazermos as referências cinematográficas estamos a mostrar que a multimédia complementa o cinema e ao mesmo tempo lhe estamos a fazer um tributo.

Assim, penso que o nosso projeto está completamente integrado e de acordo com as novas tecnologias, sendo elas produtos ou meios de transmissão de informação como as TICs, a sociedade de informação ou a era digital em que vivemos.

Ana Moreira Rodrigues Cortez Frade

2º Momento de Justificação

Como referido no momento de justificação anterior da disciplina de Projeto de Produção mediatizada, eu e o restante grupo estamos a realizar um projeto que consiste na elaboração de uma curta-metragem de ficção interativa que tem como género a comédia.

Intitulada “Loading ”, a nossa curta -metragem tem uma narrativa não-linear, terá uma duração de aproximadamente dez minutos e permitirá ao espectador ter

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

opção de escolha em dois momentos-chave do desenlace da história, no desenvolvimento e no final da curta-metragem.

Ao longo do documento vídeo existirão mais escolhas, mas serão falsas escolhas em que nós (produção/realização) decidimos qual seria essa mesma decisão, estando estas escritas no guião.

Os atores foram escolhidos por nós, sendo dois deles elementos do grupo e a atriz uma amiga de um dos elementos. O facto de serem elementos do grupo a fazerem a interpretação das personagens, torna mais simples a calenderização e organização das gravações, não tendo de depender de ninguém, para além da atriz.

Os décores foram escolhidos facilmente também, pois para a história que temos apenas precisava-mos de um quarto, um jardim e uma universidade.

O nosso projeto engloba duas indústrias culturais, o cinema e os jogos. Isto porque, sendo uma curta-metragem de ficção interativa, o espectador pode interagir com o documento vídeo e fazer as suas próprias escolhas tal como nos jogos de role playing game. Ambos os produtos têm narrativas, não lineares, com um desenlace pré-determinado. Torna-se assim um produto multimédia, com interfaces interativos, áudio e vídeo. A grande questão que está na base da fundamentação do nosso projeto é se será o espectador convertido num jogador quando está a visualizar o nosso produto vídeo? Ou então, que diferenças existem entre os espectadores e os jogadores? Estas são questões que ficaram esclarecidas na fundamentação e justificação teórica do nosso projeto.

Desde o início do semestre até ao dia de hoje, desenvolvemos a ideia e com isto construímos uma story line, uma sinopse, uma estrutura, um guião, um guião de produção, um guião de realização, um guião de continuidade, um storyboard e um mapa de rodagens.

Todos estes elementos foram feitos por todos os elementos do grupo, sendo que cada um ficou com a parte que lhe pertencia. Até então não tinha ideia de como se fazia corretamente cada um destes elementos e a falta que faziam para uma boa organização do projeto.

Com a pré-produção terminada, tudo bem definido e pronto para as rodagens, começámos as gravações dia 17 de maio, estando o fim previsto para dia 24 de maio. É nesta fase que o nosso projeto começa a ser um produto mais real e que tudo passa a fazer sentido.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

Após esta fase de produção, vem a fase da pós-produção que vai ser trabalhada no software Final Cut Pro e, se necessário, também em Adobe After Effects. Na pós-produção teremos de fazer a edição do produto multimédia e como tal, será nesta fase que iremos construir interfaces de interatividade na narrativa.

Isabel Cabral Pessanha Alcoforado

1º Momento de Justificação

A storyline do nosso projeto conta a história de um jovem gamer, com grandes dificuldades sociais. A sua vida baseia-se, fundamentalmente, no mundo dos seus jogos. Fazer amigos, principalmente amigas, sempre foi uma grande dificuldade. Felizmente, ele consegue manter um amigo verdadeiro, que se apresenta como sendo o seu oposto. Partilham o mesmo interesse por jogos, mas o amigo também tem outro tipo de interesses, como estar com os seus próprios (reais) amigos e a sua namorada.

Após a compra de um novo jogo, a nossa personagem principal desenvolve um interesse amoroso pela personagem feminina do jogo. Acaba por se tornar bastante obsessivo com este jogo e com esta personagem. O seu amigo reprova este comportamento pois não o compreende e, de certa forma, tenta mudá-lo. Certo dia, enquanto estão os dois na Universidade, a personagem principal repara numa colega que é muito parecida com a personagem do jogo.

Fica, imediatamente, apaixonado por ela. O único problema é a sua falta de capacidade para interagir com outras pessoas, principalmente raparigas. É então que começa a aventura das nossas personagens na tentativa, quase desesperada, de fazer a personagem principal conhecer a rapariga mistério.

A história que criámos é não linear, isto significa que está estruturada para ter vários caminhos e destinos desencadeando múltiplos finais. O género é comédia e vai ser apresentado em curta-metragem.

O nosso objetivo foi transformar um projeto audiovisual num projeto multimédia através da interatividade. Quisemos que existisse uma ligação entre o espectador e as próprias personagens, assim o destino da história está na mão de quem a vê. Desta maneira, o espectador não perde o interesse na história, e pode escolher o seu princípio, meio e fim, através de uma série de opções colocadas por nós em alturas importantes da história.

Para a realização deste projeto temos que realizar uma produção audiovisual acrescentando a componente da multimédia. Penso que é um projeto apropriado

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

para a disciplina, pois explora as diferentes áreas da realização e produção necessárias para a criação de produtos multimédia. Nos anos anteriores, criámos produtos audiovisuais, agora a fasquia é elevada ao criarmos, finalmente, um produto multimédia que se adequa a todas as unidades curriculares que apreendemos até agora. A criação de um argumento faz-nos desenvolver as nossas capacidades imaginativas e criativas e também desenvolver a nossa escrita.

De uma forma geral, conhecíamos pouco de cada uma das áreas de pré-produção, produção e pós-produção e este projeto ajuda-nos a aprofundar os nossos conhecimentos e a trabalhar verdadeiramente em cada uma das áreas.

O nosso projeto integra-se nas novas tecnologias através dos meios técnicos que utilizamos para tornar realidade a nossa proposta para uma história não-linear. Na área da pós-produção vamos utilizar programas como o "Final Cut Pro" que nos permite editar as imagens e colocarmos o formato necessário para que o produto final possa ser lido em aplicações como o "Youtube", "Vimeo" ou qualquer site que permita partilha e compartilha de vídeos.

Temos como objetivo principal que o espectador consiga interagir com a história desde que possua um computador, "smartphone", televisão ou "tablet" Basicamente a única coisa que o espectador realmente necessita é ter uma ligação à internet. O produto final vai estar disponível numa série de formatos que o tornam legível universalmente.

O género cómico que escolhemos permite-nos também explorar uma série de estilos diferentes de filmagem e criar uma espécie de sátira baseada em "piadas" feitas relativamente a nós próprios, à nossa geração, ao nosso curso, ao mundo das TICs (tecnologias de informação e comunicação) e da multimédia.

O facto de termos optado por existir não-linearidade é também uma inovação do habitual produto audiovisual, isto permite-nos contribuir para a integração do nosso projeto nas novas tecnologias. Com está história queremos criar algo novo, fora do habitual e que se adapta à sociedade de informação dos dias de hoje.

A interatividade, para mim, define a multimédia e é por isto que as pessoas se interessam tanto por ela. Ver uma curta-metragem num "smartphone" pode não ser o ideal, mas se pudermos tomar as decisões que definem a história e escolhermos seu final, penso que acabamos por nos esquecer que estamos a ver a história num ecrã pequeno.

Todos os materiais que utilizamos na realização deste projeto têm componentes das novas tecnologias, desde o guião não linear e que é escrito num computador,

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

às gravações que são feitas com máquinas fotográficas que filmam em HD e à pós-produção já que, grande parte da mesma, pode ser feita através do "Youtube". Penso que este trabalho se enquadra perfeitamente nas novas tecnologias, pois ele próprio faz parte e integra-se nas mesmas.

Isabel Cabral Pessanha Alcoforado

2º Momento de Justificação

Com a pré-produção terminada e os guiões finalizados chegou a hora das gravações, nesta fase, o projeto começa a tornar-se em algo palpável e real.

Graças à disciplina de Projeto de Produção Mediatizada foi-me possível entender aquilo que é necessário fazer para criar um produto multimédia. O projeto está a ser feito passo a passo e cada uma das tarefas tem igual importância. Sinceramente, no início do semestre não fazia ideia de como escrever um guião nem sequer imaginava que existiam guiões complementares como o guião de produção, realização e continuidade que facilitam o desenlace da criação do projeto.

O nosso projeto insere-se no género da comédia e tem como objetivo fazer um tributo ao cinema e conjuntamente criticar "suavemente" e de forma engraçada a nossa geração que se encontra atualmente viciada em tudo aquilo que é virtual. O projeto encaixa-se na multimédia através da interatividade, o utilizador pode ver o produto em diversas plataformas e escolher o desenlace do produto audiovisual através das escolhas colocadas no ecrã. O produto audiovisual está atualmente a ser criado pelo grupo e as componentes relativas à multimédia vão ser colocadas, posteriormente, através de softwares como o "Final Cut" e o " dobe After effects".

Decidimos fazer um pequeno tributo à história do cinema incluindo separadores com excertos de cenas épicas para mostrar que, ao contrário daquilo que se pensa atualmente, a multimédia não vai acabar com a linguagem cinematográfica, mas sim, complementá-la, pois sem o cinema esta evolução tecnológica não poderia existir, por este mesmo motivo a multimédia não tem como objetivo extinguir o cinema, mas sim ajudar na sua evolução. Os videojogos têm vindo a ganhar notoriedade nos últimos anos, especialmente devido à evolução nas narrativas, à melhoria de qualidade gráfica, à inserção de linguagem cinematográfica e à interatividade que oferecem ao utilizador. Muitos filmes têm vindo a ser transformados em jogos exatamente por isto, o espectador quer passar pela experiência na primeira pessoa e ser ele mesmo a tomar decisões escolhendo assim o seu próprio destino (Role Playing Games). O espectador do futuro não está disposto a ver aquilo que outros pensaram para si, o espectador tem vontade de

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

experimentar, sentir e ser a personagem que o cativa.

Escolhemos realizar uma narrativa não linear interativa para que o espectador passe a utilizador/"jogador", de espactador passivo a espectador ativo e sinta que o seu envolvimento na história determina o seu desenlace.

Queremos que o utilizador sinta que é também uma personagem e que sem a sua intervenção o desenvolvimento do argumento seria diferente. Para participar, o usuário necessita apenas de uma ligação à internet.

A interatividade torna-se cada vez mais habitual no nosso dia a dia por isso estando a estudar multimédia pensámos que fazia bastante sentido esta estar inserida no nosso produto audiovisual de forma a este se transformar num produto multimédia. O espectador, neste caso, passa de passivo a participante o que resulta num maior interesse da sua parte em escolher o rumo da narrativa e inclusive o seu final proporcionando, assim, uma experiência mais personalizada e pessoal da visualização do produto.

Vivemos na "sociedade de informação" e, por este motivo, é necessário criarmos e construirmos produtos que se adaptam às necessidades de utilizadores autodidatas e exigentes em áreas como as tecnologias de informação. Por isto, quisemos criar um produto multimédia que tem como base componentes como a inovação e a criatividade. Inclui elementos de texto, grafismos, áudio e vídeo que se completam através da interatividade introduzida na narrativa. Fundem-se num só produto que estará disponível em interfaces como o computador, smartphone ou tablet e que apenas requerem uma ligação à internet.

Para a realização deste trabalho começámos por escrever uma storyline e uma sinopse da nossa narrativa. De seguida, críamos uma estrutura do guião para pudermos dividir a sinopse por cenas mais facilmente. De seguida, escrevemos o argumento e o perfil das personagens. Mais tarde, o guião foi escrito e complementado com o guião de produção, o guião de realização e o guião de continuidade, estes guiões permitem que cada uma das pessoas pertencentes ao projeto saiba aquilo que tem que fazer e quando tem que fazer de maneira às gravações correrem sem falhas e com o mínimo de erros humanos possíveis. Antes de iniciarmos as gravações desenvolvemos um mapa de rodagem e um storyboard para conseguirmos, mais facilmente, determinar as localizações dos atores, câmaras e planos de gravação que vão ser utilizados e também mantermos as gravações fieis ao argumento. Posteriormente, ao final das gravações segue-se a pós-produção da curta-metragem onde irão ser inseridas as componentes multimédia que diferenciam o nosso projeto de um trabalho audiovisual.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

João Miguel Inácio Jacob

1º Momento de Justificação:

Em resposta à pergunta de como este projeto se integra na cadeira de Projeto de Produção Mediatizada, TIC, sociedade de informação e era digital, penso que este projeto junta todas as características para se integrar nos meios previamente mencionados. Este projeto apresenta características que se enquadram no contexto tanto da licenciatura como da unidade curricular. É um projeto que consiste na criação de uma curta-metragem interativa onde irá ser necessário utilizar tanto o conhecimento que adquirimos em diversas outras unidades curriculares da licenciatura, como por exemplo, Oficinas de Montagem, Técnicas de fotografia, PPDV, Introdução ao Estudo do Som entre outras. A cadeira de Projeto serve o propósito de aplicarmos o que aprendemos ao longo destes 3 anos, e apesar de termos a opção de criarmos qualquer projeto na área de comunicação e multimédia, penso que não é por acaso que todos os grupos, incluindo o nosso, escolheram criar um projeto de suporte vídeo como base, sendo que existem variações. Agora com o complemento que estamos a ter na cadeira de Projeto e com o que já aprendemos previamente, penso que este projeto, uma curta metragem interativa, se enquadra na unidade curricular, pois, apesar de ser uma curta metragem também terá, como já dito, aspetos interativos, aspetos estes que só poderão ser feitos em contexto multimédia. A formação que nos encontramos a ter na criação de narrativas, e esta uma narrativa não linear, é algo essencial para a nossa formação e futuro, assim como já disse, penso que este projeto se enquadra tanto na disciplina como também na licenciatura de Comunicação e Multimédia, sendo que o objetivo principal do curso é "Mobilização de Saberes Científicos, tecnológicos, artísticos, organizacionais e culturais para a concretização de projetos de comunicação multimédia " Também nesta cadeira estamos a aprender a analisarmos os nossos próprios projetos e a interpretá-los, de modo a criticamos com fundamentos técnicos e linguagem técnica, melhorando-os assim ao longo do tempo e saber a sua pertinência na sociedade de informação em que vivemos.

Este projeto tem como uma característica a interatividade, a habilidade de o espectador escolher um caminho a seguir, essa escolha terá consequências, que irão afetar o "outcome" da história interatividade e um elemento dos mais importantes da multimédia, e a tentativa de integrar isso no cinema tem tido diversas tentativas ao logo do tempo, mas agora com a facilidade de colocação de vídeo no meio digital online e nos mais diversos suportes fazem que a questão de conseguir integrar interatividade no projeto vídeo seja bastante mais fácil. Agora, graças à noção de multimédia e à possibilidade que quase todas as plataformas apresentam de interatividade, esta é muito mais fácil de conseguir. Este projeto irá

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

ter como suporte a plataforma youtube, pois estes facilitam a criação de Tags de modo a um local de interatividade por parte do utilizador. Este projeto enquadra se então no contexto da sociedade de informação, era digital e TIC, pois usa o meio digital para comunicar uma mensagem, para envolver o espectador numa história em muitos mais níveis que apenas o visual, dá a este a possibilidade de interagir e escolher a sua própria história, dentro de um padrão de escolhas previamente definido, tem pertinência pois este projeto não deixa de conter uma crítica, boa ou má a um segmento da nossa sociedade.

Concluindo, penso que este projeto se enquadra na unidade curricular pois este é o projeto que irá consolidar o que apreendemos ao longo da maioria da licenciatura num só projeto e a sua faceta interativa e de múltiplo suporte, juntamente com todas as vantagens que estes trazem, e a critica que este projeto faz, dão lhe a pertinência e características necessárias para este se encontrar envolvido na era digital e na sociedade de informação.

João Miguel Inácio Jacob

2º Momento de Justificação:

Quando este projeto começou não tínhamos exata noção do potencial que este tinha para evoluir. A ideia de criar uma curta metragem interativa já em si era um desafio suficiente, mas também esta ser uma curta de comédia que desafia a nossa área a elevou ao patamar de dificuldade e de entusiasmo a um novo nivel. No entanto penso que o trabalho correu sem grandes imprevistos.

Penso que os maiores desafios foram encontrar o balanço necessário para uma boa comédia, a caracterização das personagens, criação de todos os documentos de pré produção (Sinopse, Guião e todos os outros documentos) e por fim conseguir que este produto seja considerado um sério produto multimédia.

Os elementos de comédia encontram-se então relacionados com um universo específico que é o universo de gamers e nerds e esta curta brinca um pouco com o estereótipo deste mesmo universo, no entanto, esta curta não tem como objetivo ofender membros deste universo, pois como foi decidido no fim, a personagem muda de mundo a conseguir o seu objetivo, o amor da rapariga. Outro elemento de comédia é a referência a inúmeros programas, séries e jogos que a curta irá ter. A maneira como os vamos integrar vai fazer que o público se reconheça em vários desses momentos.

A nível técnico penso que iremos enfrentar algumas dificuldades que irão ser ultrapassadas, certamente, com um pouco de paciência seja estas dificuldades a

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

nível técnico como a nível de tempo. Outro dos elementos que penso que é extremamente atrativo é a noção de interatividade, a possibilidade de dar aos espectadores a escolha de como a história se irá desenrolar e se esta tem ou não um final feliz. Penso que se tivéssemos mais tempo este elemento poderia ser explorado muito melhor mas compreensivamente mais tempo não existe, pois para criar diversas storylines seria necessário múltiplas vezes o trabalho que já tivemos.

Penso que a curta tem futuro e penso que nada nos impede de a continuarmos no futuro e a desenvolvermos muito mais tornando este um produto atraente a nível profissional.

Por fim tenho a dizer que este projeto, foi, é e será um desafio certamente mas que me está a dar um prazer enorme fazer com uma mensagem significativa.

Luís André Brito Mota Ramos Almeida

1º Momento de Justificação:

O nosso projeto começa por ser uma curta-metragem, mas não é um filme convencional pois trata-se de uma curta-metragem interativa. Desta forma, é um filme que vai utilizar as tecnologias de informação e comunicação como suporte para a sua visualização, distribuição e realização. É um filme que vai permitir ao espectador escolher qual é o caminho que a historia toma, tornando-se assim numa narrativa não linear. Para tornar esta história não linear damos uso às novas tecnologias que estão disponíveis graças à sociedade de informação em que nos inserimos.

Como sabemos atualmente vivemos na chamada "Sociedade de Informação", esta é caracterizada pela grande quantidade de informação que conseguimos partilhar com todo o mundo em tempo real. A consequência deste tipo de sociedade é a globalização, que Webster (2004) define como "( ) processos crescentes e acelerantes de interpretação e interdependência de relações à escala mundial, relações em que o tempo e o espaço são compridos ". A globalização veio, então, mudar a forma como vivemos a nossa vida, pois passamos a ser influenciados por várias culturas do mundo, muitas vezes ao mesmo tempo. O desenvolvimento da transmissão de informação deve-se à revolução da tecnologia digital, que transformou a informação em 0 e 1 permitindo assim, trabalhar apenas num suporte, o computador. Com isto, a internet e todos os outros meios tecnológicos que utilizamos hoje em dia desenvolveram-se.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

O desenvolvimento tecnológico veio ajudar a tornar o mundo mais pequeno e a alterar completamente o paradigma das relações humanas. O aparecimento da internet, que hoje em dia é uma componente essencial na vida de cada um de nós e que é algo que faz parte da realidade presente e não de um futuro idealizado e em construção (Castells, 2004), tornou as comunicações mais rápidas e eficientes, reduzindo o tempo e espaço do planeta. A internet é um meio de comunicação que possibilita a interação com toda a sociedade, é por isto que se chama à nossa sociedade atual Sociedade em Rede (Castells, 2004). Esta sociedade, em que estamos todos interligados em rede através da internet, caracteriza-se por utilizar a internet como meio de comunicação e de relação fundamental entre as pessoas que a constituem (Castells, 2004).

O digital veio influenciar bastante a forma como passamos a criar, no nosso caso, vídeo. A mudança do analógico para o digital veio possibilitar a utilização da mesma linguagem para todos os formatos, 0 e 1. Desta forma, conseguimos agregar elementos distintos, como música, imagem e texto num só elemento. O digital veio dar a possibilidade do verdadeiro multimédia. Segundo R. Tannenbaum (1998) multimédia é "um apresentação interativa criada vida computador que inclui pelo menos dois destes elementos texto, som, fotografia, vídeo ou animação" Para além disto, o digital veio possibilitar a criação de narrativas não lineares. Pois agora é possível conduzir o espectador, através de links, para um novo caminho da história. O nosso projeto utiliza esta nova realidade para conseguir criar uma história mais interessante, em que o utilizador se sinta parte da história, pois de alguma maneira influencia a história. A realidade é que não influencia porque esta já está pré- estabelecida. O poder do utilizador baseia-se apenas em poder escolher o caminho que a história toma, consoante as escolhas que lhe damos. Sendo assim a história nunca perde a linearidade pois tem sempre um final previamente estabelecido. Sendo assim, posso afirmar que o nosso projeto, é um projeto de multimédia devido a esta característica. Para além de ter os vários elementos que R. Tannenbaum (1998) referiu, é interativo, possibilitando, assim, que o utilizador não seja apenas um espectador mas torne-se um jogador.

O nosso projeto só é possível ser realizado graças a internet. Para além de fornecer o suporte necessário para disponibilizar um vídeo interativo, funciona também como influência. Como referi, anteriormente, nesta sociedade de informação somos influenciados por muitas culturas para além daquela em que vivemos. Sendo o nosso vídeo, uma comédia, a utilização de referências de outros filmes vão servir como objeto cómico. Sem o acesso a esta informação seria muito difícil obtermos o conhecimento necessário para juntar as referências suficientes para servirem como inspiração. Para além disto o facto de existir uma globalização enorme, que é possibilitada pela tecnologia e sendo a tecnologia um dos fatores

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

que mais influencia a historia deste vídeo, esta história poderia acontecer em muitos outros locais do mundo, devido a esse fator. Explicando melhor, muitos jovens como o protagonista, jogam estes jogos, têm este estilo de vida, e apresentam as mesmas dificuldades em criar e manter relações interpessoais, por isso não é o conhecimento de outras culturas, mas sim globalização de uma "cultura tecnológica" que torna o tema abordado neste vídeo, uma realidade global.

A sociedade em que nos inserimos, a internet e as novas tecnologias são, realmente, fundamentais para o realização deste projeto, pois fornecem-nos os materiais necessários para produzirmos um filme cómico e interativo, não só para nós, mas também para um grande número de pessoas que possam assistir ao produto final.

Luís André Brito Mota Ramos Almeida

2º Momento de Justificação:

O nosso projeto começa por ser uma curta-metragem, mas não é um filme convencional pois trata-se de uma curta-metragem interativa. Desta forma, é um filme que vai utilizar as tecnologias de informação e comunicação como suporte para a sua visualização, distribuição e realização. É um filme que vai permitir ao espectador escolher qual é o caminho que a historia toma, tornando-se assim numa narrativa não linear. Para tornar esta história não linear damos uso as novas tecnologias que nos estão disponíveis graças a sociedade de informação em que nos inserimos.

Como sabemos, atualmente, vivemos na chamada "Sociedade de Informação", esta é caracterizada pela grande quantidade de informação que conseguimos partilhar com todo o mundo em tempo real. A consequência deste tipo de sociedade é a globalização, que Webster (2004) define como "(...) processos crescentes e acelerantes de interpretação e interdependência de relações à escala mundial, relações em que o tempo e o espaço são compridos " globalização veio então mudar a forma como vivemos a nossa vida, pois passamos a ser influenciados por várias culturas do mundo, muitas vezes ao mesmo tempo. O desenvolvimento da transmissão de informação deve-se à revolução da tecnologia digital, que transformou a informação em 0 e 1 permitindo assim, trabalhar apenas num suporte, o computador. Com isto, a internet e todos os outros meios tecnológicos que utilizamos hoje em dia desenvolveram-se.

O desenvolvimento tecnológico veio ajudar a tornar o mundo mais pequeno e a alterar completamente o paradigma das relações humanas. O aparecimento da

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

internet, que hoje em dia é uma componente essencial na vida de cada um de nós e que é algo que faz parte da realidade presente e não de um futuro idealizado e em construção (Castells, 2004), tornou as comunicações mais rápidas e eficientes, reduzindo o tempo e espaço do planeta. A internet é um meio de comunicação que possibilita a interação com toda a sociedade, é por isto que se chama a nossa sociedade atual de Sociedade em Rede (Castells, 2004). Esta sociedade, em que estamos todos interligados em rede através da internet, caracteriza-se por utilizar a internet como meio de comunicação e de relação fundamental entre as pessoas que a constituem (Castells, 2004).

O digital veio influenciar bastante a forma como passamos a criar, no nosso caso, vídeo. A mudança do analógico para o digital veio possibilitar a utilização da mesma linguagem para todos os formatos, 0 e 1. Desta forma, conseguimos agregar elementos distintos, como música, imagem e texto num só elemento. O digital veio dar a possibilidade do verdadeiro multimédia.

O digital veio possibilitar a criação de narrativas não lineares. Pois agora é possível conduzir o espectador, através de links, para um novo caminho da história. O nosso projeto utiliza esta nova realidade para conseguir criar uma história mais interessante, em que o utilizador se sente parte da história, pois de alguma maneira influencia a história. A realidade é que não influencia porque esta já está pré-estabelecida. O poder do utilizador baseia-se apenas em poder escolher o caminho que a história toma, consoante as escolhas que lhe damos. Sendo assim, e a limite, a história nunca perde a linearidade pois tem sempre um final previamente estabelecido. Sendo assim, posso afirmar que o nosso projeto, é um projeto de multimédia devido a esta característica.

O nosso projeto só é possível ser realizado graças a internet. Para além de fornecer o suporte necessário para disponibilizar um vídeo interativo, funciona também como influência. Como referi anteriormente, nesta sociedade de informação somos influenciados por muitas culturas para além daquela em que vivemos. Sendo o nosso vídeo um vídeo de comédia, a utilização de referências de outros filmes vão servir como objeto cómico. Sem o acesso a esta informação seria muito difícil obtermos o conhecimento necessário para juntar as referências suficientes para servirem como inspiração. Para além disto o facto de existir uma globalização enorme, que é possibilitada pela tecnologia e sendo a tecnologia um dos fatores que mais influencia a historia deste vídeo, esta história poderia acontecer em muitos outros locais do mundo, devido a esse fator. Explicando melhor, muitos jovens como o protagonista, jogam estes jogos, têm este estilo de vida, e apresentam as mesmas dificuldades em criar e manter relações interpessoais, por isso não é o conhecimento de outras culturas, mas sim globalização de um “cultura tecnológia ” que torna o tema abordado neste vídeo, uma realidade global.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

A sociedade em que nos inserimos, a internet e as novas tecnologias são realmente fundamentais para o realização deste projeto, pois fornecemos os materiais necessários para produzirmos um filme cómico e interativo, não só para nós, mas também para um grande número de pessoas que possam assistir ao produto final.

Nuno Gonçalo Neves Gomes Norte

1º Momento de Justificação

O nosso projeto tem como base o estilo da comédia que por vezes não é levada a sério, no que toca ao nosso projeto, não partilho dessa opinião. Embora um dos objetivos seja arrancar uns sorrisos ao espectador, no que toca a história baseamo-nos muito no que conhecemos e vivemos na sociedade de hoje em dia. Resumindo a nossa história ao máximo, é a história simples de um rapaz que luta para alcançar os seus objetivos, que neste caso é o iniciar a primeira conversa com a rapariga dos seus sonhos. Embora pareça apenas mais uma história como todas as outras, a mensagem principal que penso que a curta transmitirá será a de nunca desistir.

Analisando a nossa personagem principal, deparamo-nos com um problema atual dos jovens de hoje em dia, que devido á evolução da tecnologia, cada vez mais é maior a tendência para se isolarem, levando a vários problemas no que toca a interação com outras pessoas, utilizando os videojogos entre outras coisas como escape à realidade. No caso do melhor amigo do protagonista, o seu papel é ser a voz da consciência, a força que ele necessita para que consiga ultrapassar e sair da sua zona de conforto que o estava a manter longe da sociedade e do convívio com outras pessoas.

No caso do antagonista, acaba por representar todo o esmagador conjunto de emoções que passam pela cabeça dos jovens e uma maneira de reagir errada no que toca a essas emoções.

No caso da rapariga que o protagonista quer conquistar, acaba por representar tudo o desejo de mudança do protagonista e a força que o ajuda a mudar.

Resumindo, no que toca à mensagem que queremos transmitir, é uma mensagem de força, de esperança e de no fundo, tentar coisas novas. Queremos mostrar que a mudança, embora assustadora, nem sempre é negativa, por vezes é apenas evolução e que para essa evolução ocorrer, é necessário sair da zona de conforto que por vezes tanto nos prende e não nos deixa avançar. No que toca ao contexto em que a nossa curta se insere na sociedade atual, estamos a apontar para um aventura interativa, com muitas influências das novas tecnologias e referências do

Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt

mundo do cinema e da multimédia.

Nuno Gonçalo Neves Gomes Norte

2º Momento de Justificação:

Nesta segunda análise ao nosso projeto, comparando com a do primeiro momento de justificação, verificamos que muita coisa mudou. O que começou como uma simples comédia romântica cliché sobre um adolescente antissocial, evoluiu para uma comédia que crítica a nossa própria sociedade, brincando com estereótipos criados ao longo do tempo pelo cinema e por essa mesma sociedade. Com a nossa curta-metragem pretendemos homenagear o cinema, tocando-o da mesma forma que este sempre nos tocou a nós, com um objetivo, seriedade e sentido de humor. Embora a nossa curta-metragem se foque maioritariamente no estilo da comédia, todo o nosso trabalho para chegar ao produto final tem sido encarado com objetividade e seriedade, de modo a chegar obter um produto digno de ser considerado de multimédia.

Incluindo comédia, tanto de situação como verbal, fazendo inúmeras referências ao mundo da multimédia, este projeto tem como objetivo, uma introspetiva sobre a sociedade atual e os adolescentes de hoje em dia. Acaba por ser também uma crítica do caminho que a sociedade começa a percorrer, pois cada vez mais existe um "incentivo" para a antissociabilidade e uma maior comodidade dentro das nossas casas, com as compras online, chats via online, videojogos cheios de histórias e aventuras, ensino via-online, entre muitos outros fatores.

Devido a eles, a sociedade caminha para uma inexistência de contacto físico, cara-a-cara, entre humanos, e cada vez mais notamos nas ações das crianças de hoje em dia.

Está nas nossas mãos mudar isso, não que seja algo negativo, pois a tecnologia não vai parar de evoluir nesse sentido, mas não podemos deixar morrer o lado físico do mundo, e esta curta-metragem, através da comédia, pretende atingir esse mesmo objetivo, não para que este seja ridicularizado, mas sim para criar um " abre-olhos" para a situação atual e futura.

FUNDAÇÃO MINERVA • CULTURA - ENSINO E INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA
Rua da Junqueira, 188 a 198 - 1349-001 Lisboa - Telefone 213 611 500 - Fax 213 638 307 • e-mail: info@lis.ulusiada.pt • http://www.lis.ulusiada.pt