



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 2024-04-28T09:23:24Z com informação proveniente do Repositório

L U S I M É D I A – 2 0 1 3

SINOPSE

O narrador começa a contar a história de Miguel de uma forma épica e com a música de fundo “2011 Odisseia no Espaço”

Ao mesmo tempo, está a decorrer o discurso épico acerca da personagem principal; há uma referência ao filme Star Wars com o aparecimento dos créditos com o mesmo estilo do filme.

Após o final do discurso, aparecerá no ecrã “Ps isto não é um filme épico!”

Corta

Miguel aparece sentado com o computador à sua frente com cara de enjoado, cansado, com olheiras e com o pijama vestido.

Levanta-se e começa a procurar o jogo que quer jogar. Anda às voltas no quarto e estende-se uma mão por baixo da câmara de filmar que lhe entregará o jogo. Miguel começa a jogar e é interrompido por uma chamada no skype. É o seu melhor amigo, Gonçalo. Este pergunta-lhe se vai às aulas. Miguel responde-lhe que não, pois não se sente muito bem e, de forma exagerada, demonstra o seu mal-estar tossindo algumas vezes.

Após a chamada do amigo, Miguel continua a jogar. Ao fim de algum tempo, depara-se com uma personagem do jogo que o deixa de boca aberta, em choque e sem reação. Está apaixonado pela personagem do jogo e não consegue pensar em mais nada. O jogo continua e prolonga-se por vários dias. A barba de Miguel está cada vez maior e o quarto dele começa a ficar muito sujo, com restos de comida e cheio de lixo. Gonçalo aparece no quarto e abre a porta à Kramer (2ª referência). Som do Seinfeld durante pouco tempo - 2 segundos.

Depois de ver o estado do Miguel e o quarto todo sujo, o amigo dá-lhe um sermão ao mesmo tempo que vai tirando o computador portátil da mochila. Senta-se ao lado de Miguel e liga o computador. Neste instante, termina a discussão e permanecem em

silêncio. Aparece no ecrã “3 horas depois” O amigo fecha o portátil e continuo sermão que estava a dar anteriormente, sem que Miguel preste o mínimo de atenção.

No dia seguinte, na escola, continuam a conversa do dia anterior. Desta vez, o jovem gamer já está mais atento, sendo nesta conversa que Miguel revela a paixão pela personagem do jogo. Gonçalo não quer acreditar, fica confuso e continua a chateá-lo com a mesma conversa.

O amigo fala próximo do ouvido do gamer. A meio da conversa, Miguel deixa de ouvir porque repara na rapariga, Helena. Deixa de se ouvir o amigo para se começar a escutar uma música (fade). Ainda assim, Gonçalo continua a falar, enquanto Miguel está embasbacado a olhar para a rapariga.

Corta para a rapariga a andar em câmara lenta. O amigo repara no que o Miguel está a ver e confunde Helena com a rapariga do lado (homem vestido de mulher). Fica ainda mais confuso, com um ar de enjoado e pergunta-lhe o que ele está a pensar. O Miguel explica-lhe que está a olhar para a rapariga errada, conseguindo assim o amigo perceber o interesse do Miguel. De seguida, o amigo sobe para cima de um cadeirão e faz uma declaração “ o mundo” (estilo “Clube dos Poetas Mortos”, nuvem de pensamento, 3ª referência), que consiste na promessa de que o irá conhecer a Helena, ao fim de três dias. No background, encontra-se André, o rival (esta personagem tem sentimentos por Helena. É extremamente protetor, apesar de não a conhecer assim tão bem), que ouve a conversa e determina-se a impedir que Miguel e Helena se conheçam.

No dia seguinte, no quarto, Miguel e o amigo dão início ao treino para conquistar Helena.

Escolha:

(4ª referência: Matrix, cena da escolha entre Neo e o Morpheos). O amigo dá a escolher ao gamer entre o plano de treinos e aulas, ou continuar a ser um nerd para todo o sempre.

Escolha 1 –

Miguel escolhe ser um nerd, quebra-se a 4ª parede, momento cómico de interação entre as personagens e o visualizador.

Escolha 2 –

A história segue o seu rumo. Dá-se início ao treino.

Dia 1

Treino físico (5ª referência: Rocky)

Dia 2

Aulas sobre como conversar com raparigas.

Dia 3

Make-over do gamer (de nerd a awesome)

Acabado o treino, Gonçalo encoraja-o a ir ter com a rapariga. Ele dirige-se a ela, mas nesse momento, o rival apercebe-se que Miguel vai falar com Helena. Como consequência, o rival levanta-se, vai ao encontro da rapariga e mete o braço à volta dos ombros dela dizendo-lhe algo machista e absurdo.

Miguel ouve tudo o que o rival diz e perde todo o ânimo, voltando para trás na direção do amigo. Entretanto, a rapariga incomodada com as ações do rival, afasta – o dando-lhe uma desculpa qualquer para fugir daquela situação, sem que Miguel se aperceba disto.

O gamer, entristecido, passa pelo amigo a correr sem sequer lhe dirigir a palavra e vai para casa, ignorando as perguntas que o amigo lhe faz durante a passagem por ele. Em casa, tudo o que são tarefas fáceis, como ligar a luz ou encher um copo de água correm-lhe mal.

Com tudo o que lhe aconteceu, começou a repensar em toda a sua decisão e esforço em relação à rapariga (voz-off normal, pensamento do gamer). Deita-se na cama em posição fetal.

Entretanto, o amigo entra, preocupado e confuso, perguntando o que é que se passou na escola. Miguel explica-lhe o que aconteceu e que está a pensar em desistir da ideia toda. O amigo ajuda-o e motiva-o lembrando todo o trabalho que fizeram até agora e sai indignado do quarto, pois apercebe-se que mais uma vez Miguel não o está a ouvir, nem tem vontade de continuar a tentar conhecer Helena.

O Miguel fica a pensar, vai até à casa de banho, molha a cara e faz um mini discurso de motivação para ele próprio em frente ao espelho. (Vou conseguir, tem de ser agora!!) Vai atrás de Gonçalo, apanhando-o nas escadas. Ocorre uma conversa em que eles decidem fazer um plano final para Miguel conhecer Helena. Quando o gamer começa a contar o plano, não sai nenhum som da boca dele e supostamente cortaria a cena para a execução do plano. Isto não acontece e existe um momento cómico em que o amigo diz que isso só funciona nos filmes e que Miguel teria mesmo de contar o plano como deve ser. Ele começa a relatar a sua ideia fade to black e vai-se dar início ao plano final.

Fase Plano Final

Fase 1 –

Descobrir o horário da rapariga. O amigo vai arranjar o horário através da melhor amiga de Helena.

Fase 2 –

Vão estudar o Facebook da Helena para saber o que falar com ela.

Fase 3 –

Ao saber informação suficiente sobre a rapariga, determinam um local para pôr em prática o plano, que acaba por ser a paragem onde ela apanha sempre o autocarro de regresso a casa.

O Plano! –

O Gonçalo dirige-se à rapariga e dá-lhe um encontrão, o que faz com que ela deixe cair os livros que carrega. O amigo foge a correr e Miguel vai ter com ela, ajudando-a a apanhar os livros do chão. Entretanto, André sai da escola e repara que os dois estão prestes a ter um momento juntos. Faz um olhar dramático e começa a correr na direção deles em slow motion e dizer “nnnãoooo” Helen agradece o Miguel e sentam-se os dois no banco da paragem. O rival continua a correr em slow motion. A rapariga começa a fazer perguntas ao Miguel, estando este a ganhar coragem para lhe responder. André, chegando ao pé deles a correr tropeça no próprio atacador e inicia a queda em slow-motion.

ESCOLHA:

Ajudar ou não ajudar o André.

Escolha 1 –

Ajudar o André a não cair. O rival fica do lado do Miguel, dá o braço a torcer e, por respeito, desiste da ideia de continuar a tentar sabotar os planos dele e sai de cena. De seguida, o André, envergonhado e embaraçado, pensa que já não vale a pena sabotar o plano do adversário. Decide desistir e sai de cena. Miguel e Helena continuam sentados na paragem.

ESCOLHA FINAL!

Escolha 1 –

Miguel não diz nada, perde a coragem e deixa-a apanhar o autocarro, perdendo assim a sua oportunidade e, por consequência, desiste do plano de a conquistar. Acaba por voltar a ser o que era, um Nerd sem vida social.

Vai para casa - cena onde ele está em frente ao PC, voltando ao início.

FIM

Escolha 2 –

Não ajudar o André. Ele cai à frente deles, parte um dente, suja-se todo e rasga a roupa. Levanta-se em frente a Helena e a Miguel, não conseguindo dizer nada, pois está muito envergonhado. Miguel retira do bolso algumas moedas e dá-lhe.

De seguida, o André, envergonhado e embaraçado, pensa que já não vale a pena sabotar o plano do adversário. Decide desistir e sai de cena.

Miguel e Helena continuam sentados na paragem.

Miguel começa a falar com Helena, tentado armar-se em gingão, apercebe-se do ridículo que está a ser e conta-lhe a verdade sobre tudo o que passou para chegar até ali. Ela sente-se meio enganada, mas de seguida apercebe-se da genuinidade de Miguel e continuam a falar. O autocarro aparece e ela escolhe não o apanhar para continuar a falar com ele.

Como cena final desta escolha, vai aparecer Miguel, Gonçalo e Helena num grupo de amigos, a socializar com os restantes colegas e felizes com a sua vida.

FIM