



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 2024-04-28T15:36:45Z com informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
LICENCIATURA EM COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
UNIDADE CURRICULAR DE “PROJETO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA”

LUSIMÉDIA – 2013

ESTRUTURA DRAMÁTICA

- **1ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer está sentado ao computador.
- **2ª Cena Int/Quarto/Dia**
Levanta-se e vai buscar o jogo.
- **3ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer joga. (PT)
- **4ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer joga com personagem e apaixona-se.
- **5ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer recebe chamada de The BFF no skype.
- **6ª Cena Int/Quarto/Noite**
The Gamer continua a jogar. (PT)
- **7ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer continua a jogar e o seu quarto vira um caos.
- **8ª Cena Int/Quarto/Dia**
The BFF entra no quarto de The Gamer (entrada à Kramer).
Corta para referência à série Seinfeld. Áudio referente à música da série Seinfeld com duração de 5 segundos.
The BFF e The Gamer falam. (PT)
- **9ª Cena Int/Quarto/Dia**
Ambos jogam e falam. (PT)
- **10ª Cena Int/Quarto/Dia**
The BFF vai embora, deixando The Gamer sozinho no quarto a jogar.
- **11ª Cena Int/Quarto/Noite**
The Gamer continua a jogar. (PT)
Adormece em cima do teclado do computador.
- **12ª Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer acorda. Abre os estores do quarto pela primeira vez e a luz entra



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

pela janela fazendo com que a imagem da camara fique branca (excesso de luz).

Som do estore a abrir.

Silêncio após abertura do estore.

- **13ª Cena Ext/Jardim/Dia**

The Gamer vai para a universidade.

Encontra-se com The BFF e ambos conversam.

A rapariga passa ao pé deles.

- **14ª Cena Ext/Jardim /Dia**

The Gamer está embasbacado, quase de boca aberta, a olhar para a rapariga. The Real

Girl passa em frente a The Gamer e The BFF, em camara lenta.

The Gamer fica paralisado a olhar para ela enquanto ela passa. Corta para cenas românticas e de amor clássicas do cinema (Dama e o Vagabundo, primeiro beijo explícito do cinema americano, Casablanca, o primeiro beijo exibido ao público em 1896 “The Kiss”, entre outros)

- **15ª Cena Ext/Jardim/Dia**

The Gamer decide declarar que quer conhecer a The Real Girl, The BFF sorri e sobe então para cima da cadeira. Corta para cena de Clube dos Poetas Mortos. (PT)

- **16ª Cena Int/Quarto/Dia**

The Gamer encontra-se no quarto a ver um filme, Matrix, quando The BFF entra no quarto de óculos escuros e gabardine, The Gamer vai dando olhadelas ao ecrã para reparar nas semelhanças entre o filme e o que está The BFF a fazer. Quando chega perto de The Gamer, The BFF estende as duas mãos, na direita tem o plano de treinos, e na mão esquerda tem o jogo. Gonçalo pede-lhe para escolher um deles.

- **17 (a)ª Cena Int/Quarto/Dia**

The Gamer escolhe o jogo. The BFF vira-se diretamente para a camara e pergunta ao utilizador se quer mesmo que a história acabe já. Dá -lhe outra oportunidade e volta a estender as mãos, mas desta vez só com o plano de treinos na mão direita. Forçando assim o utilizador a seguir a história normalmente.

- **18(b)ª Cena Int/Quarto/Dia**

The Gamer escolhe o plano de treinos. The BFF tira os óculos, sorri. (PT)

- **19ª Cena: Ext/Jardim/dia**

The Gamer aparece com um fato de treino tipo dos anos 80/90, com muitas cores garridas, com um fita de suor na testa e uns ténis em muito mau estado. The BFF comenta a indumentária do amigo e explica-lhe que vão ter muito trabalho pela frente, porque Miguel não está nada em forma. Começam então a correr ao som da música “Eye of the tiger”, do filme Rocky. Em seguida são mostradas várias imagens do filme Rocky.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- **20ª Cena Ext/Jardim/Dia**
The Gamer encontra-se muito suado, deitado na relva com a respiração ofegante extremamente cansado. (PT)
- **21ª Cena Int/Quarto/Dia**
Nesta cena aparece The BFF com um conjunto de peluches com fotografias de raparigas coladas. Explica-lhe o exercício e dá-lhe algumas dicas. Corta para algumas imagens do filme Crazy, Stupid, Love. Vemos The Gamer aproximar-se lentamente da fotografia de The Real Girl colada no peluche, mas quando está mesmo muito perto de beijar a imagem, The BFF tira o peluche da sua frente, fazendo com que The Gamer caia de cara em cima da mesa. The BFF diz lhe então que ele ainda não está preparado para esse passo.
- **22ª Cena Int/Quarto/Dia**
The BFF ajuda The Gamer na sua alteração de visual. The BFF pede a The Gamer para se sentar numa cadeira. Corta para cena de makeover do filme Dumb & Dumber e para cena de maquiagem do filme Edward Scissorhands.
- **23ª Cena: Ext/Bar/Dia**
The BFF convence The Gamer a falar com a The Real Girl. The Gamer chega perto de Helena, toca-lhe no ombro, The Real Girl vira-se e diz olá. The Gamer fica paralisado sem dizer nada. The Real Girl pergunta-lhe se ele está bem. The Gamer grita, vira costas corre em direção a saída da faculdade. Corte para cena de Forrest Gump “Run Forrest Run The BFF vai atrás dele perguntando se ele está bem.
- **24ª Cena: Int/Quarto/Dia**
The Gamer deita-se na cama em posição fetal (procurar referencias em Woody Allen). The BFF fala com The Gamer. The Gamer decide fazer um plano. Corta para cenas do filme Ocean’s Eleven.
- **25ª Cena Int/Faculdade/Dia**
The Gamer foca-se e ganha coragem para executar o plano.
Corta para cena do filme Braveheart (For Freedoom!!!).
The Gamer para e reflete.
Final 1
- **26ª(a) Cena Int/Faculdade/Dia**
The Gamer vira à esquerda.
The Gamer sai da faculdade.
Corta para cena de filme (triste a andar à chuva)
- **27ª(a) Cena Int/Quarto/Dia**
The Gamer entra no quarto e senta-se em frente ao computador.
The Gamer começa a jogar.
The Gamer começa a falar no chat.
Corta para referência de Bugs Bunny a receber um beijo e a ficar louco com corações à volta, filme Space Jam.
Final 2



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- **28ª(b) Cena Int/Faculdade/Dia**

The Gamer vira à direita.

The Gamer tira consola da mala e começa a jogar.

The Gamer esbarra contra alguém.

Corta para referência a desenhos animados, Mickey Mouse e etc, onde vão os bonecos uns contra os outros e caiem.

The Gamer levanta-se.

The Gamer olha em frente.

The Real Girl olha em frente.

Corta para uma compilação de cenas emblemáticas de apaixonados e primeiros beijos do cinema e televisão (Casablanca, O Amor Acontece, Friends, How I Met Your Mother, The Notebook, etc)