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 2024-05-10T03:31:20Z com informação proveniente do Repositório

http://repositorio.ulusiada.pt

Loading...

A FILM BY
LUIS ALMEIDA NUNO NORTE ISABEL ALCOFORADO ANA FRADE JOÃO JACOB

Esta é a história de um jovem gamer, com grandes dificuldades sociais. A sua vida baseia-se, fundamentalmente, no mundo virtual dos jogos, a que dedica a maior parte do tempo livre. Fazer amigos, principalmente amigas, sempre foi uma grande dificuldade.
Felizmente, ele consegue manter um amigo verdadeiro, que se apresenta como senão o seu oposto. Partilham o mesmo interesse por jogos, mas o amigo também tem outro tipo de interesses, como estar com os seus próprios amigos e a namorada.
A normalidade de vida da nossa personagem é, subitamente, interrompida quando compra um novo jogo de computador que está a causar grande sucesso entre o público e que se destina

Após a compra de um novo jogo, o protagonista desenvolve uma fixação amorosa pela personagem feminina protagonista do jogo. Acaba por se tornar bastante obsessivo com este jogo e com esta figura virtual. O amigo reprova este comportamento, pois não o compreende e, de certa forma, tenta mudá-lo. Contudo, a vida é cheia de surpresas e, um certo dia, quando os dois estão na universidade que frequentam, o protagonista repara numa colega que é muito parecida com a personagem do jogo.

Aliás, a vida pode ser realmente um estranho desafio que nos deixa na fronteira entre o real e o virtual, é que a rapariga parece ter saído do próprio jogo de computador, como se fosse uma réplica, mais do que uma réplica, será que é a própria rapariga? A nossa personagem vive momentos de verdadeira angústia: será ela? Não será? E se for? O que sabe ela dele? No ecrã do computador, em pleno jogo, é ele quem a observa, mas e se for ela que está aqui face a face com ele? É ele o observado?! A angústia sobrepõem-se um sentimento mais forte: a paixão que Miguel sentia pela personagem do jogo transfere-se para a rapariga que, pelo menos aparentemente aos olhos de Miguel, é a encarnação da personagem do jogo. Ou seja, fica imediatamente apaixonado.

O único problema é a falta de capacidade para interagir com outras pessoas, principalmente, raparigas. É então que começa a aventura das personagens, na tentativa, quase desesperada, de fazer o intérprete principal conhecer a rapariga mistério. E viverá Miguel o seu grande amor por Helena? Bom isso, fará parte da escolha que o espectador fizer, afinal... A nossa curta-metragem é interactiva... Interactiva no formato multimédia em que iremos trabalhar, e interactiva porque será o espectador o responsável por este amor. Complicado, virtual ou real, mas que promete manter sempre um acentuado sentido de humor e de auto-crítica... Cabe-lhe a si, ser "casamenteiro" entre gente real ou... Porque não?! Antecipar-se tecnologicamente e apadrinhar um amor entre um real e uma Helena que não será de Tróia, mas antes virtual...

A escolha é sua...
O riso prometemos-lhe nós!