



TRAVESSIA DA MORTE

Laboratório de Hipermédia

Introdução

Este dossiê foi realizado no âmbito da disciplina de Laboratório de Hipermédia do curso de Design Multimédia da Universidade da Beira Interior.

Na temática aqui desenvolvida centrar-se -á a atenção na explicação dos seguintes temas:

- Desenvolvimento do projeto “Travessia da morte”: abordar-se-á aqui o que é e como surgiu a ideia;
- Elaboração de cada fase: falar-se-á aqui, de que maneira foi realizado cada fase do projeto segundo a descrição de cada integrante do grupo;
- Conclusão: neste ponto falar-se-á, brevemente, sobre a trajetória do projeto e a nossa perspetiva em relação ao mesmo.

A finalidade principal deste relatório é a explicação do desenvolvimento do projeto “Travessia da morte” e a descrição exata do trabalho realizado por cada integrante do grupo segundo as fases propostas.

A descrição do projeto será feita for ordem alfabética segundo cada membro do grupo. Em cada página, no canto superiores esquerdo, encontrará uma pequena ilustração, com o nome e número, que representa o devido aluno, de forma a identificar qual integrante escreveu. Com cada descrição será apresentado, também, imagens de alguns dos elementos feitos por cada membro em cada fase do projeto.

Travessia da morte

O que é e como surgiu?

“Travessia da morte” trata-se de um visual novel, feita no âmbito de Laboratório de Hipermédia, uma unidade curricular da licenciatura Design Multimédia da Universidade da Beira Interior.

Esta narrativa segue a história de um pastor que morre em busca do seu companheiro Tobias. Ao longo do seu trajeto, a personagem deparasse com a Morte que lhe oferece várias alternativas, por vezes enganadoras, com o intuito de levar o pastor consigo para o além, impedindo-o de realizar a sua busca.

A narrativa inicia no momento após a sua morte, onde o utilizador poderá guiar o espírito do pastor na sua jornada em busca do seu companheiro canino. Durante esta, o utilizador, terá a opção de poder tomar decisões em momentos-chave da narrativa, que o guiarão por determinados caminhos que poderão ser diferentes do caminho de um outro utilizador.

Logo na primeira fase, a ideia do projeto surgiu muito espontaneamente. Foi organizada uma reunião com todos os integrante do grupo e foi, desde cedo, encontrada a ideia para o projeto, as ferramentas a ser utilizadas e acordado o papel de cada um no desenvolvimento do mesmo. Como o projeto tinha que estar relacionado, de certa forma, com a cidade Covilhã, pensamos logo nos campos de pasto e consequentemente em pastores. O resto da história foi surgindo durante a reunião através da opinião de cada integrante do grupo.

Decidimos que seria mais interessante e seguro, devido aos tempos que vivemos, a realização de um projeto apresentado através de ilustrações. Como optamos por uma narrativa não linear, criamos assim um desfecho diferente devido as várias ramificações que a história apresenta.



DANIELA
42173

Elaboração de cada fase

Funções:

- Edição do Animatic
- Edição do Vídeo Documental
- Animação

Após a entrega da primeira fase, onde todos contribuímos de igual modo, o meu trabalho individual começou durante a segunda fase. Fiquei encarregue de fazer a animação do Animatic, para o qual optei por usar o programa Adobe Animate. Tive como base o Storyboard e os ficheiros de Photoshop do mesmo, que adaptei para que o Animatic pudesse ilustrar, da melhor forma, aquilo que seria o resultado final do trabalho de modo a servir-nos de base para a fase da animação. Optámos por fazer o Animatic para a totalidade do Storyboard, incluindo cada ramificação e desfecho diferente, para que fosse mais fácil e intuitiva a animação final, resultando daí um total de 21 planos animados. Quando a execução do mesmo, foi feita gravação do ecrã para que esse processo pudesse ser utilizado no documentário que viria a ser montado mais tarde.

Na terceira fase coube-me fazer a edição e montagem do documentário e a pesquisa de alguns efeitos sonoros, para também conseguir fazer a montagem do som. Num primeiro momento recolhi as gravações de ecrã de todo o processo de trabalho dos restantes elementos do grupo, que serviram de papel central para mostrar a evolução e as diferentes etapas do trabalho que foi sendo feito. Tendo a preocupação de manter sempre a estética da visual novel final, fiz para o documentário a animação da morte e dos espíritos e a animação da introdução com o nome do trabalho. Todo este processo de edição, montagem e animação foi executada no Adobe Premiere.

Já na quarta e última fase fiz a animação final. Pesquisei outros programas que pudessem oferecer mais opções e opções que fosse mais de encontro áquilo que procurávamos fazer, porém acabei por utilizar o Adobe Animate, pois cumpria os requisitos necessários para o nosso estilo de animação e do qual já tinha algumas bases de conhecimento. Animei, então, todos os elementos, nomeadamente a introdução, cenários, fantasma, Morte, portal, corvos, folhas, cartas, amuletos, movimentos de câmara e momentos de escolha, entre outros. Para a animação fiz uso de técnicas como o efeito parallax, transições e movimentos da câmara como o travelling e zoom in. Totalizando com 19 planos animados.

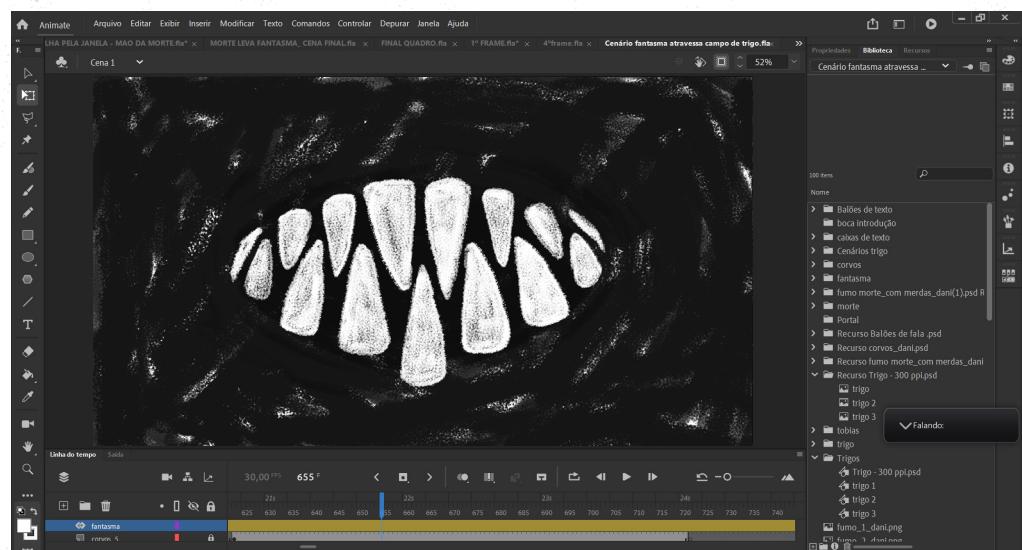


DANIELA
42173

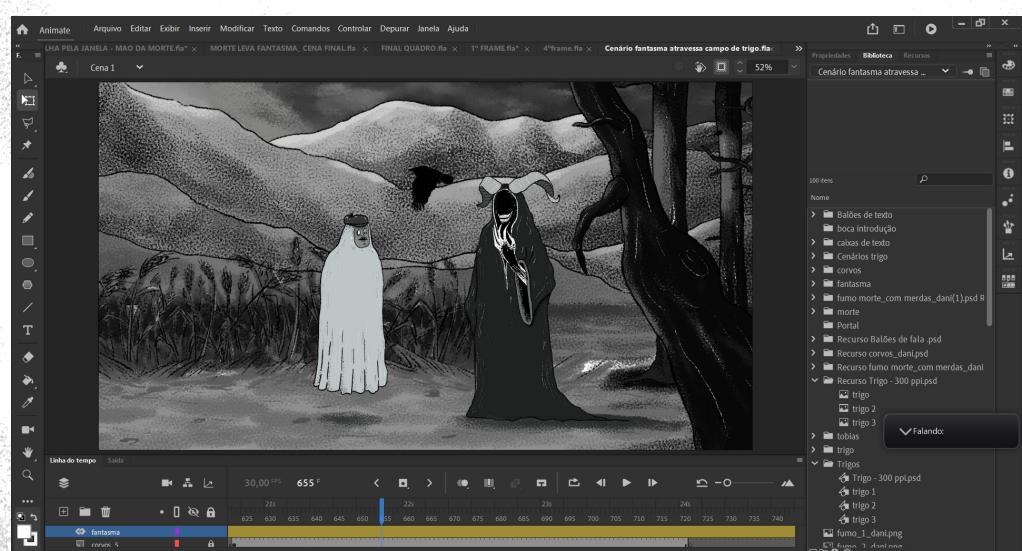
Animatic



Documentário



Animação





Elaboração de cada fase

Funções:

- Sinopse
- Guião
- Mapa Esquemático
- Cartas
- Blog
- Interação

O meu primeiro envolvimento no projeto foi na realização da sinopse. Inicialmente, eu escrevi um texto bem sucinto, mas ainda era um pouco extenso, tendo por isso que se rescrever, já que a sinopse é um texto descritivo, mas bem curto.

Seguidamente, o guião foi dividido entre duas partes, o diálogo e a descrição de eventos. Sendo a última a que me foi atribuída. O guião por ser não linear e possuir algumas ramificações, foi escrito usando o Twine, que nos facilitou bastante na representação de qualquer ramificação presente na história. Ainda para o guião, mais tarde, foi decidido acrescentar um pequeno diálogo antes da segunda ramificação da história, o qual me foi pedido já que o resto do grupo estava demasiado ocupado com a ilustração e a edição de vídeo.

Para o mapa esquemático, foi apenas elaborada um esquema inspirado na estética visual do resto do trabalho. Foi feito no Photoshop e contém, para além dos elementos cruciais da narrativa, assim como as suas ramificações, as suas associações à pirâmide de Freytag.

As cartas presentes no decorrer da narrativa como elementos de interação foram feitas através do Photoshop, onde apenas decidi brincar com alguns elementos geométricos brancos, destacados num fundo preto, e umas figuras de esqueletos e foices, tendo em consideração a temática da narrativa visual acho que a escolha dessas figuras é bastante adequada. As cartas não têm propriamente uma conexão visual com as escolhas feitas durante a narrativa, sendo os seus elementos visuais apenas uma escolha estritamente estética.

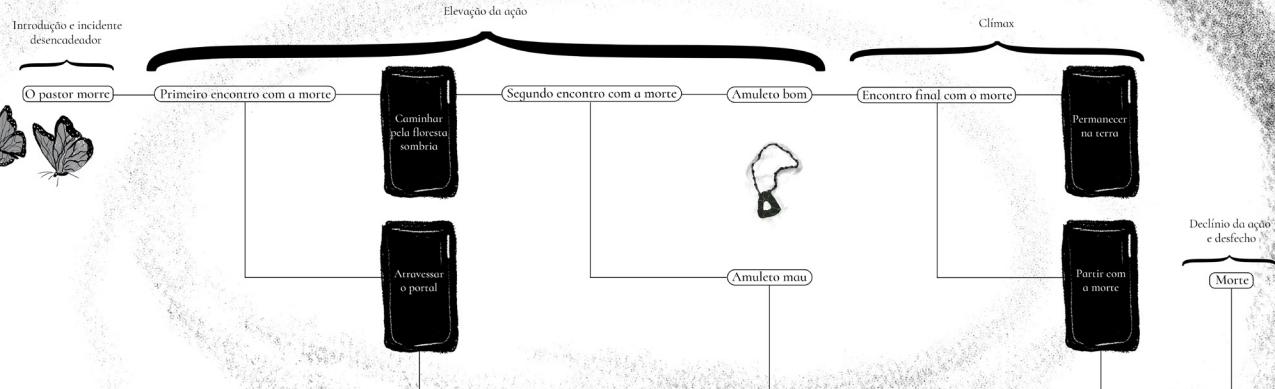
Posteriormente, para a terceira fase da entrega, foi elaborado um pequeno blog, onde se encontra informação do nosso processo, representado através de imagens e texto. Durante a elaboração do mesmo, fui atribuído a função de escrever todo o texto presente no blog, para que outros elementos se pudessem focar na execução do website.

Por último, fui encarregue de tratar da parte da interação, feita através do Eko, onde montei todos os vídeos de forma a conectar todos os momentos narrativos. Também fiz uso de botões, representados através de cartas e amuletos, de forma a acrescentar elementos interativos, para que o visualizador possa escolher as ramificações pretendidas. Durante o uso do programa, deparei-me com um pequeno problema, inicialmente o eko parecia não reconhecer ficheiros png, mas reparei que o erro foi meu por importar um ficheiro muito grande, então foi um erro fácil de corrigir.

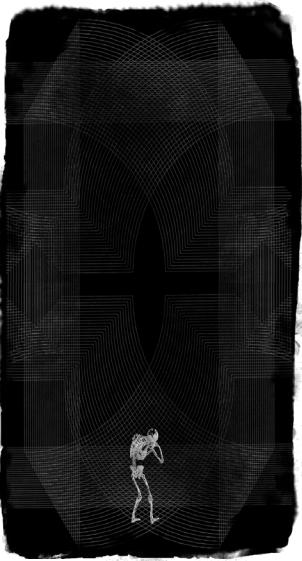
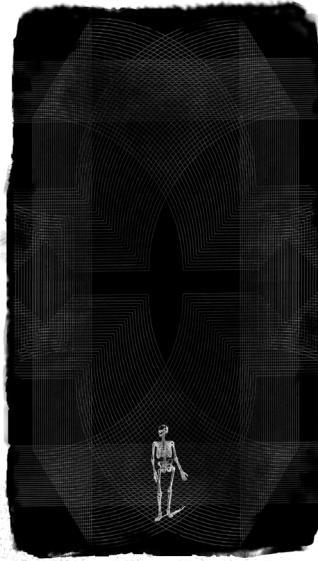
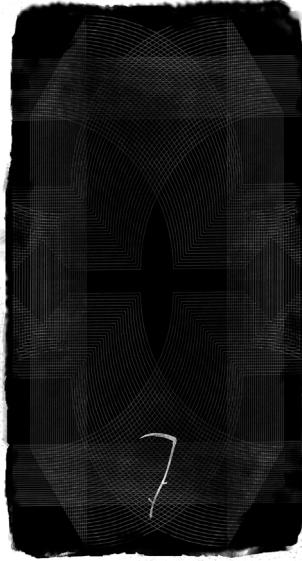
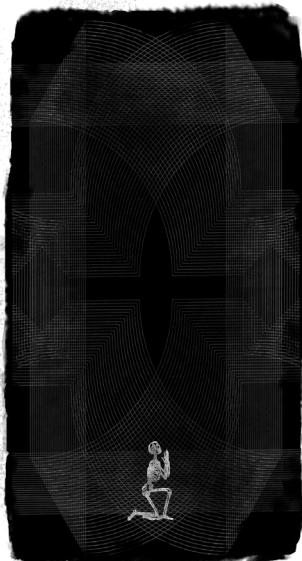


DANIEL
41177

Mapa esquemático



Cartas





MAFALDA
41365

Elaboração de cada fase

Funções:

- Guião
- Style Frames
- Ilustração de cenários e elementos visuais adicionais

O trabalho do grupo deu início na primeira fase, onde todos contribuíram de igual modo para estabelecer todas as fases do projeto e quanto tempo teríamos para cada coisa, reunindo essa informação num cronograma final e para a distribuição de funções.

Entregue essa primeira fase e definido aquilo que seria o nosso projeto, passei à escrita do guião, com foco mais virado para os diálogos. Procurei atribuir à Morte uma personalidade característica, dando a entender a sua temporalidade, através estilo de fala e, em contrapartida, dando o contraste com o Pastor, que fala de um modo mais simples, e que apenas está focado na sua preocupação principal.

Assim que o Storyboard ficou terminado, identifiquei momentos deste para desenhar e ilustrar os Styleframes. Com base no moodboard e naquilo que o grupo definiu que seria o estilo da Visual Novel, conferi neste momento o que seria a estética e o mood através dos cenários, tentando que estes passassem uma atmosfera sombria. Terminada a minha parte, os cenários foram passados à Sofia para que as suas personagens pudessem ser incluídas para finalizar os Styleframes.

Foi durante a execução destes que iniciei a gravação do trabalho para que pudessem ser incluídos no documentário. Já para este, ilustrei alguns espíritos e a introdução do mesmo. Também para esta terceira fase, de modo a criar coesão no estilo do blog com a nossa Visual Novel, ilustrei de novo os dentes que emolduram o título, acrescentando ramos de árvores que fizeram ligação com as seguintes páginas do blog. Ilustrei, ainda, cada membro do grupo de maneira a apresentar-nos no site.

Por último, para a última fase, dei continuação à ilustração dos cenários. Estes continuaram a seguir as indicações do Storyboard e do Animatic, no entanto, como consequência da coesão necessária para a animação final, tiveram de ser feitas algumas alterações no planeamento anteriormente pensado. Ainda para enriquecer a animação final, ilustrei elementos adicionais como os corvos e as folhas que, uma vez animados, conferem mais dinâmica e movimento ao longo percurso do fantasma e refiz, ainda, os dentes da introdução para que melhor se adequasse aos requisitos de animação.



MAFALDA

Style Frames



cenários





NEOLLE
40743

Elaboração de cada fase

Funções:

- Moodboard
- Recolha de Som
- Blog
- Edição de Som
- Edição dos Videos Animados

O meu trabalho iniciou com o Moodboard para a Fase 2, onde reuni todo o material necessário para que o grupo pudesse continuar as suas funções. Foram reunidas todas as imagens que serviram de inspiração para as ilustrações finais desenvolvidas pelos encarregados. Assim como a escolha das letras/fontes e cores utilizadas ao longo da visual novel. Todos os elementos integrados no Moodboard foram pensados em um estilo mais simples e objetivo.

Na Fase 3 iniciei a recolha de som para ser aplicado já no desenvolvimento do Animatic. Para isso utilizei os site <https://artlist.io/> e <https://freesound.org/>, e para a edição do mesmo foi utilizado o programa Audacity. Para a criação da voz demoníaca da morte pedi a ajuda de um amigo que se comprometeu a criar essa maldita voz, para isso utilizamos o aplicativo Voloco, que é simples e prático de utilizar e chegar no resultado desejado. Também nessa Fase fiquei encarregada de fazer o design do Blog, aonde foram reunidas todas as fases do projeto até aqui. Para criar o design do blog foram utilizados elementos que representassem a visual novel, buscando deixar tão sombrio quanto a animação. Optamos por criar um site no Wix aonde seria mais prático para desenvolver como desejávamos.

Na Fase 4 continuei a recolha de som e tratamento do mesmo, junto com a edição dos vídeos animados. Foi utilizado o programa Adobe Premier para desenvolver os vídeos finais da visual novel.



NEOLLE
40743

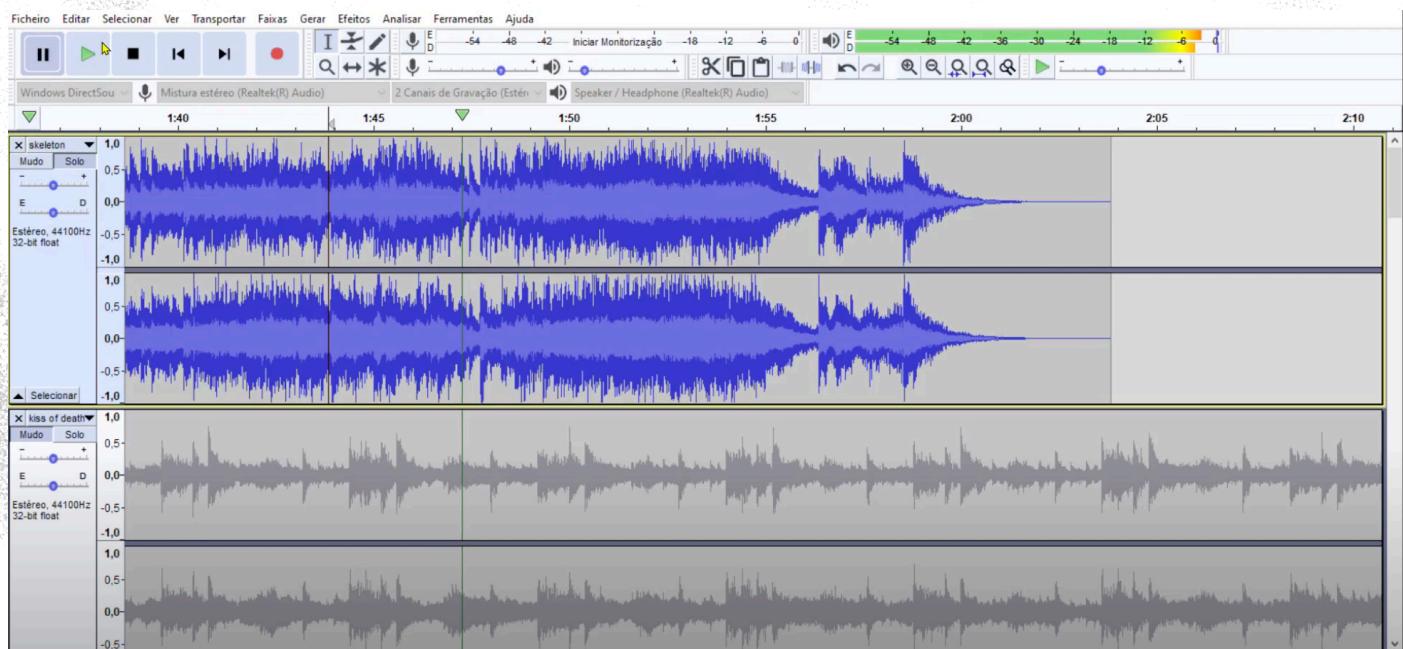
MoodBoard

TRAVESSIA DA MORTE

VISUAL NOVEL MOODBOARD



Sonoplastia





SOFIA
41632

Elaboração de cada fase

Funções:

- StoryBoard
- Ilustração das personagens
- Ilustração de elementos 2D
- Elaboração do Dossiê Final

Na primeira fase foi discutido, qual seria o papel de cada um, e a mim, foi me proposto a escolha do estilo artístico do projeto, devido á minha experiência com ilustração, como também a elaboração das ilustrações das personagens que iam acompanhar a história.

Mesmo que o meu trabalho fosse apenas necessário para a segunda fase, comecei a trabalhar logo desde a primeira, através da pesquisa de imagens, paleta de cores, desenhos de outros artistas para me inspirar de forma a encontrar o estilo artístico deste projeto.

Após essa pesquisa, organizei, primeiramente, os planos por escrito e fiz um esboço rápido do storyboard, de forma a organizar de maneira exata toda a história.

Logo seguir, comecei, em Adobe Photoshop, a desenhar cada plano, cada detalhe da história a nível visual, segundo o que estava escrito no guião. Foi neste momento que consegui mostrar as minhas capacidades a nível ilustrativo, de organização e dar asas á imaginação, pensando em cada pormenor que seria interessante adicionar ao projeto. Tudo foi desenhado segundo uma lógica, cada plano, mesmo sendo o fundo; a personagem e até a escolha do pincel, foi escolhido de forma a ajudar os integrantes do grupo a perceber como seria, segundo a minha visão e interpretação do guião, o desenrolar da história e o estilo artística da mesma. Além desse pormenor, cada peça foi desenhada de forma a ajudar, na animação, montagem do produto final. Assim que terminei de desenhar todos os planos para o storyboard, realizei um dossiê, em Adobe Indesign, onde organizei corretamente descrevendo, em cada plano, o que ia acontecer e de que maneira seria apresentado.

Sendo assim, nesta primeira e segunda fase, foi da minha responsabilidade a direção do projeto a nível visual e a organização e ilustração do storyboard na integra.

Tenho apenas a comentar, que apesar de bastante trabalhoso, deu-me imenso prazer a realização do storyboard e o mais importante, o voto de confiança dos meus colegas de grupo em escolherem-me a como aquela que fez, de certa forma, direção do projeto a nível visual, pois apesar de ser uma grande responsabilidade, pude, de facto mostrar e dar o meu melhor neste projeto. No entanto, sempre tive, também, a responsabilidade de mostrar o desenvolvimento desta fase aos integrantes do grupo, de forma a obter opinião dos mesmos em relação ao projeto e assim poder melhorar nas fases seguintes.

Em relação á terceira e quarta fase, iniciei as ilustrações das personagens e outros elementos para a animação final, sendo também os mesmos que foram integrados no documentário e blog. Inicialmente todo o projeto ia ser a cores, no entanto após a visualização do storyboard e animatic, concordamos que seria interessante manter os tons cinza, pois, na minha opinião, o uso dessas cores seria coerente em manter o lado sombrio da história.

Em adobe Photoshop, comecei por desenhar as personagens, pois eram o mais necessário para a montagem. Decidi manter o mesmo pincel e o mesmo estilo de desenho, pois percebi que era o mais adequado para o tema e também era o mais confortável para mim, sendo que este é o meu estilo pessoal. Em relação á paleta de cores, o único que diferencia é o fantasma, tanto no corpo do pastor morto ou no próprio fantasma, sendo que a sua cor é um azul acinzentado. Optei por um tom azul, um tom mais frio, porque se trata de uma personagem morta e além de destacar isso, destaca também a própria personagem, visto que se trata de personagem principal.



SOFIA
41632

Elaboração de cada fase

Outro detalhe em destaque no projeto é o facto de a personagem da morte ter três mutações. Ela, no início, aparece apenas com o sorriso e ao longo do trajeto o seu rosto vai se formando. Isso acontece, pois pensei que seria interessante que não parecesse logo o rosto da morte no início, mantendo assim o mistério à volta desta personagem. A meio da história ela apresentasse com um rosto mais “amigável” de forma a cativar/enganar o pastor. Revelasse no fim o seu rosto medonho e revelando o seu verdadeiro ser. Todo processo da ilustração da morte, foi realizado segundo uma lógica, além de tornar o conteúdo do projeto mais interessante, estas três fases servem para demonstrar a evolução de uma personagem trapaceira, mas que, de certa forma, também aceita as escolhas do pastor e o leva no final como um companheiro.

Para acompanhar as falas dos personagens, desenhei as caixas de texto. Mantive um estilo mais simples, através do uso das cores preto e branco, de forma a que não se destacar em demasia. Coloquei uma pequena ilustração das personagens de forma a identificá-las devidamente, mantendo sempre um estilo simpleísta no desenho.

Como já referi, mantive o mesmo pincel que usei na ilustração do storyboard, não só por ser algo que se enquadra no meu estilo, mas dá ao desenho um aspeto mais esboçado, o que, na minha opinião, deixa o desenho interessante.

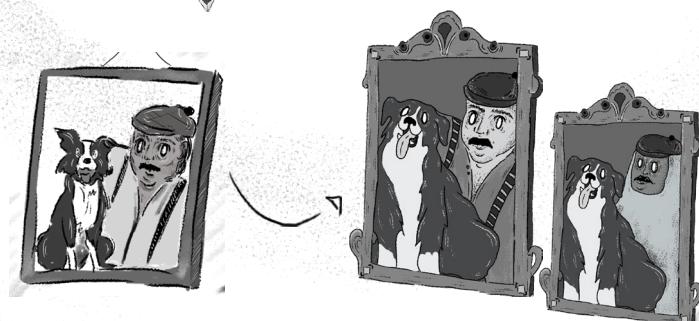
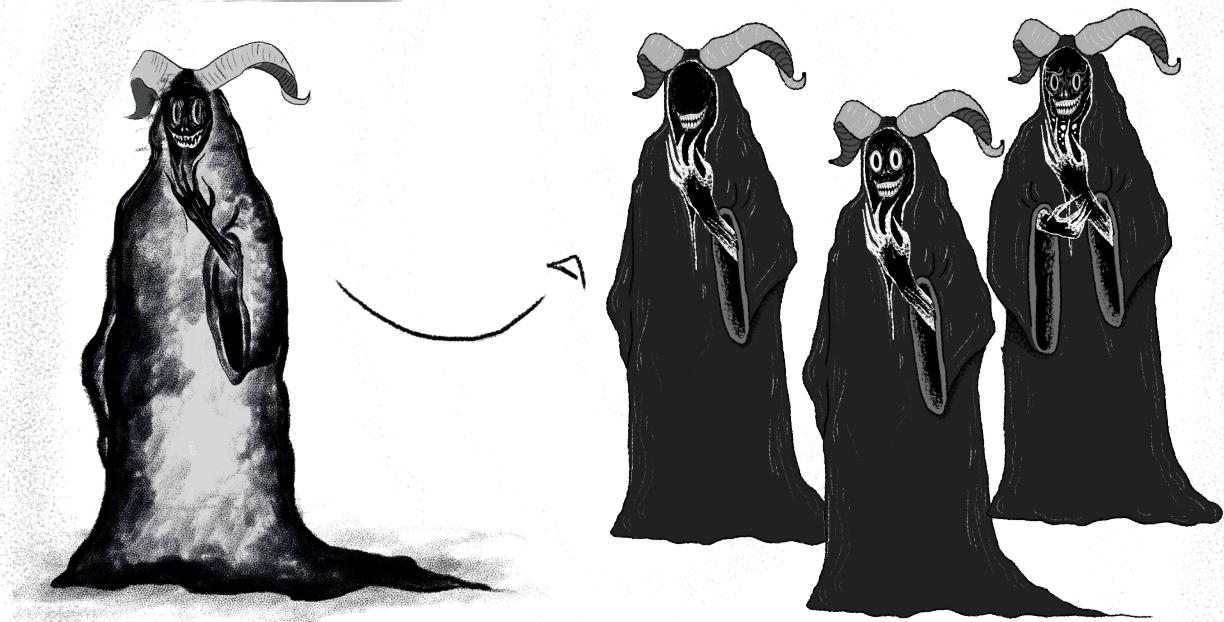
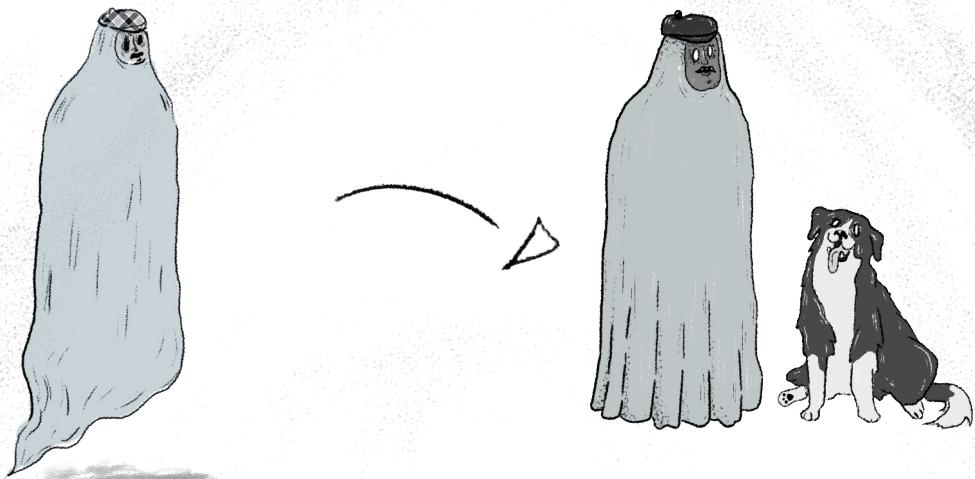
Escolhi o Adobe Photoshop, simplesmente por ser mais confortável para fazer as ilustrações, sendo que é um programa em que me sinto mais familiarizada em trabalhar, como, também, tinha disponível o pincel usado para criar as personagens e os elementos 2d do projeto. Ao longo da ilustração das personagens e outros elementos, fui alterando o aspetto dos mesmos de forma a deixá-los mais interessantes e adequados ao projeto, por isso nota-se uma evolução, principalmente das personagens, entre a segunda e quarta fase.

Em relação a estas últimas fases, terceira e quarta, tenho a comentar que, mais uma vez, foi prazeroso poder ilustrar e trabalhar melhor as personagens e outros elementos do projeto, tendo em conta sempre a opinião dos colegas de grupo, tanto nas primeiras fases de desenvolvimento como na reta final. Pude, mais uma vez, mostrar e dar asas à minha imaginação, mas sempre dentro o que já estava inicialmente definido. Houve, nestas fases, alguns lapsos da minha parte, como ter que redesenhar algumas ilustrações por não estar na resolução correta, o que fez com que tivesse que trabalhar em dobro para ter tudo pronto. No entanto, acredito que esses lapsos fazem sempre parte do processo de um trabalho/projeto e de certa forma ajudaram a melhorar o aspetto final das personagens e dos elementos, visto que tive que redesenhar mais que uma para chegar ao resultado final.



SOFIA
41632

Evolução das personagens e elementos 2D



Conclusão

Com final deste projeto, pode-se concluir que a pesquisa e realização do mesmo, ampliou o nosso conhecimento em vários campos, como, a devida organização de um projeto por fases; melhor conhecimento de programas de design; conhecimento de novos programas e proporcionou-nos uma maior evolução a nível artístico.

A nível de dinâmica de grupo, tentamos sempre nos auxiliar uns aos outros o máximo possível e mesmo tento um cronograma definido, por vezes, foi necessária ajuda entre membros para tornar o trabalho mais facilitado. No entanto, todos cumpriram o seu dever e papel na realização do projeto.

Percebe-se que, apesar de trabalhoso, o produto final acabou por ser o pretendido e temos certezas de que criamos algo único.

