



Realizado por:  
Cristina Monteiro  
Marisa Freitas



A curta-metragem 'CELLS', realizada por Cristina Monteiro e Marisa Freitas, é a história de uma rapariga que um dia acorda com a mente invadida pela incerteza da sua existência.

Influenciada por temáticas abordadas em filmes como Ghost in the Shell, Perfect Blue, Paprika, Blade Runner e Blade Runner 2049, a jovem passa por um exercício de introspeção, no qual reflete acerca da barreira entre o real e o virtual, o artifício e o natural, o que distingue o estado do sonho do estado da consciência no mundo real, o que caracteriza cada uma destas coisas e acima de tudo: a essência do que é ser-se humano.

Neste processo de introspeção, a personagem principal interpretada por Cátia Graça, passeia calmamente dentro do espaço de sua casa interagindo com determinados objetos representativos dos 5 sentidos: olfacto, tacto, visão, audição, paladar.

Toda a estética de CELLS segue as influências de estilos como vaporwave, neon, pastel, procurando de forma mais suavizada criar impactos mostrados em filmes como Blade Runner 2049 e Mandy.

O conceito foi maioritariamente influenciado pela narrativa em que o Blade Runner 2049 assenta, no qual o personagem principal Officer K ou Joe questiona qual a sua própria natureza. Será ele mais um corpo sintético com memórias implantadas ou um "ser humano"? E no caso de ser efetivamente um corpo sintético, qual o critério que deverá ditar a diferença entre ambos? A moralidade e humanidade das nossas ações ou a nossa organicidade?

O traço utilizado na ilustração de Cells é simples, bem como a paleta de cores e a interatividade, sendo o foco da curta-metragem a exploração criativa do conceito.

A interação é acompanhada por diálogos que contribuem para uma maior empatia entre utilizador e personagem, mas também para um maior contexto narrativo, convidando à reflexão e remetendo para referências e ambiguidades.

Para o desenho da narrativa interativa é utilizada a técnica de Rotoscopia para dar vida aos movimentos da personagem e criação de cenários.

As melodias tocadas são pausadas e com pouca variação tonal, contribuindo o tom da curta-metragem. Momentos considerados de "silêncio" são percecionados com o cair da chuva, que reforça a imagem do ambiente isolado onde se passa a história, bem com a sua conotação de "segurança" face às aversões ao mundo exterior. O excerto retirado de uma das obras mais famosas de Satoshi Kon, tem como papel refletir e acentuar as emoções que preenchem e tomam a mente da personagem principal. O diálogo acerca do que é real e do que é ilusão e a forma de como os percecionamos, refletem o dilema central da personagem principal de Cells.

Os textos que acompanham os momentos de interatividade de Cells, tiveram fortes inspirações da narrativa dos jogos Dark Souls 3 (2016) e Bloodborne (2015), ambos produzidos pela FromSoftware, Inc.. No universo inigualável de Dark Souls, a luta constante pelo término do sofrimento eterno, é uma das maiores motivações que o jogador pode ter. Já no caso dos multi-universos de Satoshi Kon, a realidade como a percecionamos é constantemente quebrada e transmutável. Sonhos e as sensibilidades são explorados em grande profundidade via contraste entre ambiente e personagens e narrativas fragmentadas. O excerto de Perfect Blue, é usado com referência direta numa das partes da narrativa visual interativa Cells, como forma de reforçar um momento de tensão na história, marcado pela realidade versus a ilusão.

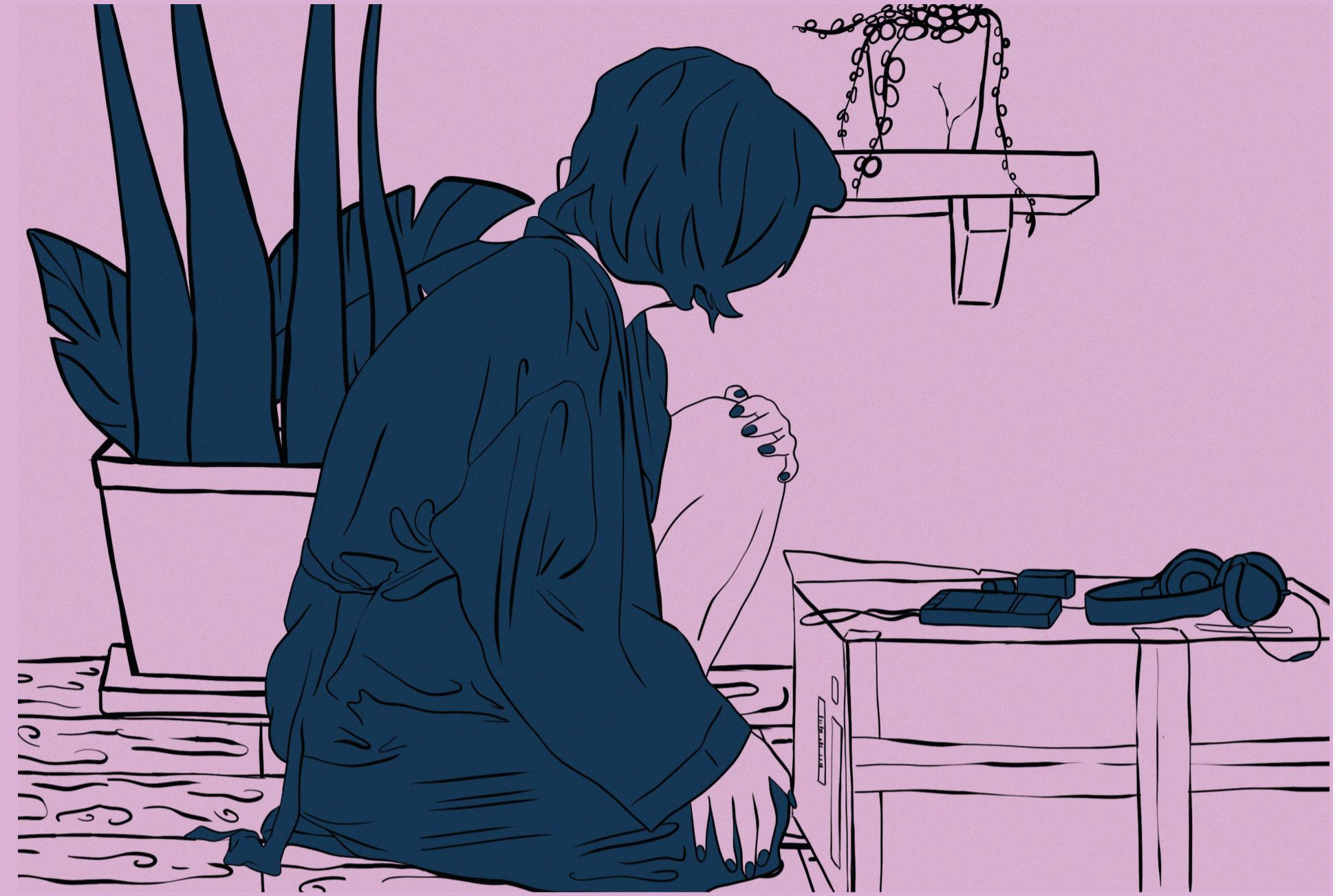
"If you look at your soul through your own reflection, you may see others, who just like you, doubt their origins, but not their hopes"

Um sentimento de limbo entre os dois mundos, o real e o não-real no caso de Perfect Blue, e a morte e a eternidade, no caso de Dark Souls.

Não obstante, apesar do piso frágil sobre o qual as personagens caminham, a fé e vontade deles mantém-se.

Link do projeto:  
<https://video.eko.com/v/AKhn9q?autoplay=true>

Cells





This is my safe place.  
Here the dark is not threatening, it's comfortable.  
And for as strange as this might sound, I feel safe when  
it's dark.  
The darkness makes me feel like I can embrace all of me.  
Feel everything.

Link do projeto:  
<https://video.eko.com/v/AKnn9q?autoplay=true>

