

**Link do Projecto:** <https://readymag.com/u3554391411/UmOutroVirus/>

### **Resumo:**

O presente projeto trata uma curta-metragem interativa intitulada “Um Outro Vírus”. A realização do mesmo teve início durante a pandemia do Covid-19, o que, por um lado, dificultou o nosso trabalho e a coordenação do grupo. Contudo, graças ao bom funcionamento do grupo, em vez de desistirmos perante as adversidades, acabámos por aproveitar a ideia do vírus e criámos uma narrativa semelhante ao contexto atual do mundo.

Para a realização desta narrativa digital necessitámos de nos informar em relação à maior parte dos temas, pois é um projeto que se afasta da nossa área de estudo. Criámos um enredo com um vírus eletrónico malévolo que, ao percorrer a corrente elétrica, invade a casa da protagonista e atormenta as suas ações ao longo do dia. Tudo isto enquanto o utilizador tem a possibilidade de escolher a ação perante as adversidades que ocorrem ao longo da narrativa.

### **Abstract:**

The present project is about an interactive short film entitled "Another Virus". The making of this project began during the Covid-19 pandemic, which, on the one hand, made our work and the coordination of the group difficult. However, thanks to the good functioning of the group, instead of giving up in the face of adversity, we ended up taking advantage of the virus idea and created a narrative similar to the current world context.

In order to make this digital narrative we needed to be informed about most of the topics, as it is a project that departs from our area of study. We created a plot with a malicious electronic virus that, by traveling through the electric current, invades the protagonist's house and torments her actions throughout the day. All this while the user has the possibility to choose the action in the face of adversities that occur along the narrative.

## Introdução

O projeto de narrativa digital “Um Outro Vírus”, realizado no contexto da unidade curricular de Projeto Multimédia II, do Mestrado em Design Multimédia da Universidade da Beira Interior, surgiu no início da pandemia do Covid-19. Este facto acabou por nos limitar no processo criativo, devido à separação do grupo e à privação de ferramentas e materiais. É de sublinhar, que as principais adversidades surgiram devido ao facto de ser um projeto com divisões de tarefas entre dois cursos (Cinema e Design Multimédia) e onde haveria cerca de dez elementos por grupo. A situação mudou e ficámos limitados a quatro elementos de Design Multimédia, o que nos obrigou a rápida mudança de mentalidade, de modo a adaptar-nos. Graças à vontade de superação de todo o grupo, aproveitámos a sinergia dos quatro elementos, de maneira a criar algo que correspondesse à nossa realidade, a vida em pandemia e as suas consequências. Tendo em conta a altura complicada da sociedade, em vez de ficarmos pessimistas e sucumbir às nossas limitações, invertemos a situação e aproveitamos a ideia do vírus, formulando um projeto que saiu da necessidade de formular uma realidade que conseguisse corresponder à nossa situação atual. O projeto tem por base a ideia de um vírus maligno que percorre a corrente elétrica e invade os equipamentos eletrónicos, onde irá atrapalhar a vida da personagem ao entrar na sua casa.

## Cinema Interativo

Os filmes interativos surgiram com a finalidade de possibilitar, a quem assiste, de ter opções de escolha relativamente à continuidade da narrativa. Para existir uma correta coesão daquilo que se apresenta, é necessária uma narrativa correta, e por isso muito bem organizada, posto que, é esta organização que permite ao filme ter uma narrativa assertiva, contendo o início, o meio e o fim independentemente do rumo que cada espectador pode optar.

William Castle realizou um filme em 1961 chamado Mr. Sardonicus, onde pela primeira vez era permitido aos espectadores escolher o que acontecia no clímax do filme, ao escolherem colocando o polegar para cima ou para baixo, consoante o que queriam que acontecesse à personagem. Foi aqui que existiu a primeira tentativa de permitir ao espectador o poder de decisão. No entanto, só em 1967 com o filme *Kinoautomat* é que se dá o real surgimento de um filme interativo, existindo duas narrativas paralelas, onde ao longo do filme o espectador tinha a opção de escolha.

O grande obstáculo do filme interativo é a sua coerência de ligação, visto que o guião é a chave para uma narrativa correta, e é necessária uma especial atenção entre as cenas que terminam e que se seguem, pois ao mínimo erro o desenrolar do filme pode falhar e ficar sem coerência. O facto de os espectadores terem opção de escolher o que acontece no desenrolar do filme, dá a sensação de poder e de presença ao espectador, fazendo-o sentir como parte do filme.

De modo a termos outras perspetivas e percebermos melhor o desafio que tínhamos pela frente, a parte inicial do projeto passou por uma fase de pesquisa.

Inicialmente começámos por analisar os filmes mais recentes e que tinham estado em destaque, sendo estes o “*Late shift*” (2017) e o “*Black mirror: bandersnatch*” (2018).

O *Late shift* é um FMV (vídeo em movimento completo) que envolve um *thriller* policial de alto risco. Forçado a participar num assalto, o utilizador decide a sua própria aventura, à medida que o enredo se adapta às suas escolhas e o guia a um de sete finais diferentes (*Steam*, 2017). Por sua vez, o *Bandersnatch* conta a história de um jovem programador que começa a questionar a realidade enquanto tenta criar um videojogo, numa história que também apresenta diversos finais (Netflix, 2018).

Ambos os filmes ajudaram-nos a ter ideias e a pensar em diferentes formas de execução. No entanto, no *Bandersnatch*, percebemos que não queríamos repetir, o que nós consideramos ser, um erro deles: ter escolhas que não levam a lado nenhum e nos fazem retroceder. Pensamos que é algo anti climático e

não faz sentido existir. Quanto ao *Late shift* temos a sensação de que todas as escolhas têm o seu sentido e influenciam até à chegada a um dos sete finais que tem disponíveis.

Numa fase final da pesquisa optámos por ver projetos criados no Eko Studios, uma vez que seria neste site que iríamos finalizar a nossa curta-metragem interativa. Desta forma pudemos observar mais de perto projetos que se assemelhavam ao que pretendíamos fazer.

Assistimos à curta-metragem “*Possibilia*”, onde é possível acompanhar a separação de um casal e escolher entre diversos planos aquele que o utilizador pretende visualizar. Todos os planos estão interligados e é possível ver os restantes na mesma cena, sem destaque, o que torna esta curta bastante interessante.

Também examinámos o videoclip “*Love is the answer*” de Aloe Blacc. Neste caso, o utilizador é apresentado com quatro perspectivas possíveis de visualização do *videoclip*, seguindo o cantor, o produtor ou os dançarinos. Embora seja uma interação bastante simples, é possível observar como tudo funciona bem através da coordenação dos quatro planos, não só em relação ao vídeo, mas também à música.

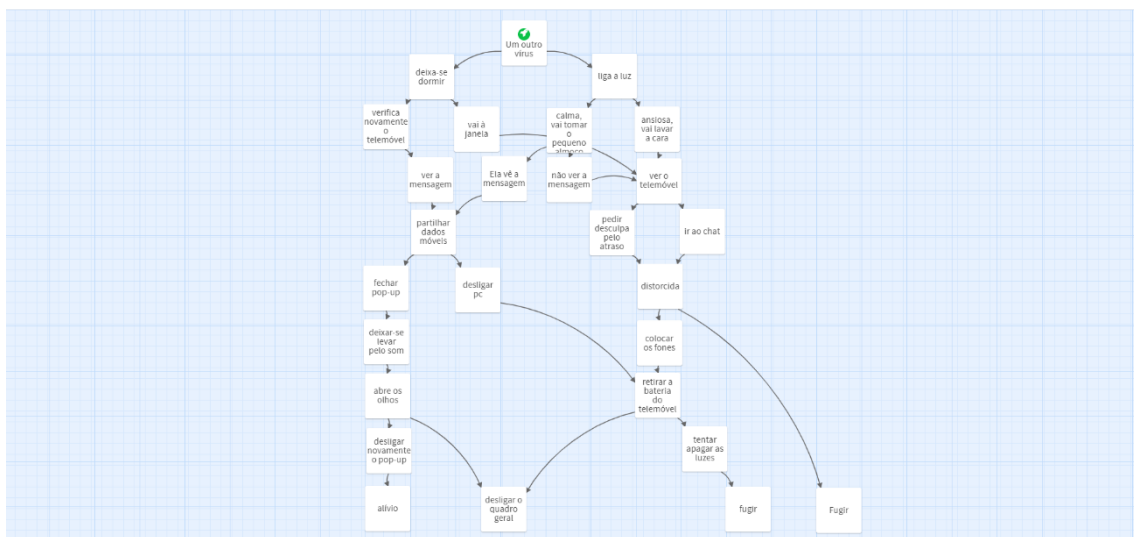
Por fim visualizámos o “*That moment when*”, uma comédia onde a protagonista é confrontada por um amigo do qual não se lembra e o utilizador tem de responder a várias perguntas até chegar ao nome correto (isto no primeiro episódio). Destaca-se porque cada escolha tem o seu peso e levam a diferentes finais.

Graças a toda esta pesquisa conseguimos perceber qual o percurso que iríamos percorrer, quais os erros que queríamos evitar e também tivemos alguma inspiração, em termos de ideias e de navegação.

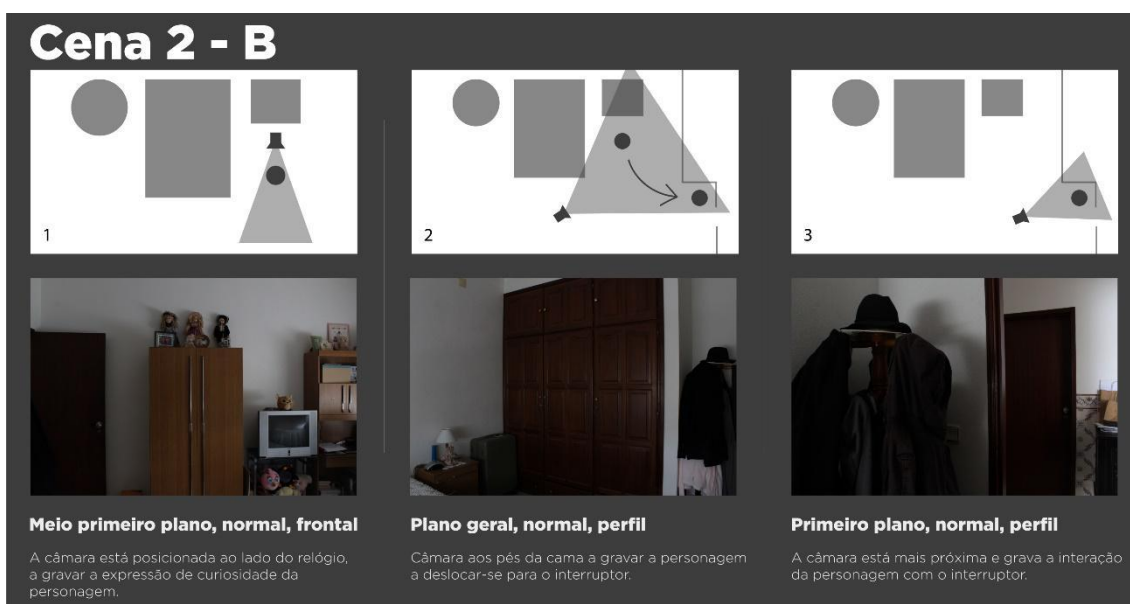
Desde o início que não queríamos criar escolhas que não fizessem sentido na nossa curta-metragem, ou que navegação fosse demasiado simples, mas que fossem escolhas que levassem a caminhos e finais diferentes. Percebemos que é importantíssimo que todos os planos estejam interligados e que haja uma certa continuidade em toda a curta-metragem interativa, pois isso é que dá toda a “magia”, chegámos a visualizar também outras narrativas como “*You vs. wild*” (2019) ou “*Her story*” (2015), ou mesmo “*#Wargames*” ou “*Cook together*” no Eko, para vermos uma maior variação de dinâmicas, contudo, apenas nos focámos nos que se destacaram mais.

## Fases do Projeto

O argumento era o núcleo de todo o projeto, devido à necessidade de criar uma história não linear. O Twine foi o programa escolhido devido às inúmeras possibilidades que nos oferece no processo de construir uma narrativa. Desde cedo percebemos que era um desafio, visto que todos os elementos do grupo tinham pouca experiência no processo de construção de guiões, e a planificação era muito mais complexa comparativamente à de um guião normal. Foi ultrapassado e foram criados vários trajetos que representariam o seguimento da história e as opções apresentadas ao utilizador, de forma a desfrutar de uma experiência interativa com resultados improváveis. Apesar da limitação de espaço e material, foi possível criar uma narrativa de quatro percursos diferentes, com rumo a três finais únicos. Os finais foram pensados na interação com o utilizador e a curiosidade que poderíamos oferecer, conseguindo assim originar emoções como, alívio, surpresa, medo e confusão, alimentando a sua necessidade de desvendar todos os mistérios e percorrer diversos caminhos.



O ponto central da organização foi determinado na criação de uma *Shotlist* de objetivo principal, a organização do projeto e focada na parte das gravações. Optámos por conceber um documento para os planos de todas as cenas com uma lista onde constava com o nome da cena; identificação do local da personagem e câmara, uma fotografia do que a câmara teria de captar, o tipo de plano usado e uma breve descrição do que aconteceria em cada plano. Este processo foi fulcral para a realização deste projeto devido a facilitar a tarefa de orientar o membro que faria as gravações.



**Figura 2: Exemplo da Shotlist**

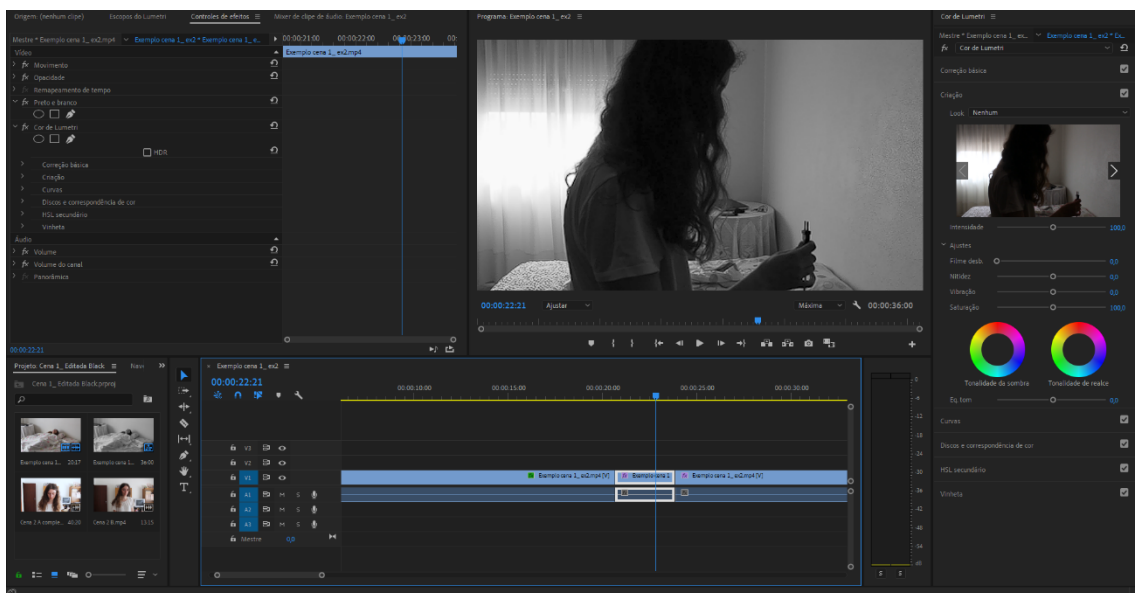
O maior enigma e obstáculo de todo este projeto foi sem dúvida determinar como seriam feitas as gravações, e por sua vez o ato de gravar. Claramente limitados a quatro elementos de Design Multimédia, tivemos de estudar a situação de forma a tornar possível todo este processo. Após ser determinado o elemento que faria as gravações, era necessário determinar qual o método, dispositivos e mecanismos que iríamos utilizar para gravar, controlar a qualidade e garantir que todos os membros conseguissem acompanhar em tempo real. Foi utilizado um tripé e um telemóvel que funcionava como controlo remoto, outro telemóvel para garantir uma videochamada em tempo real para o grupo ter uma perceção da realização dos planos, garantindo informação da colocação da câmara e dos movimentos de quem representava. Para além da complexidade existente, não tínhamos apoio de luz artificial, então estávamos dependentes de luz exterior, concluindo que teríamos um horário específico de gravação.

A pós-produção digital foi um processo onde o grupo teve de se superar e conseguir corrigir os erros e situações inesperadas. Após as gravações, determinámos que a narrativa seria a preto e branco de forma a corrigir cenas que continham erros de cor, por excesso ou falta de luz, o que acabou por reforçar a ideia de vírus e suspense, além de captar a atenção do espectador para os sons colocados na narrativa e nas interações apresentadas.

Foram utilizados dois filtros, sendo o primeiro a preto e branco, onde foi necessário mexer nos controlos de efeito, especificamente quanto à exposição, contraste, realce, brancos, sombras e pretos, visto que, em cada plano os valores eram alterados. A tarefa mais trabalhosa foi relativamente às partes mais

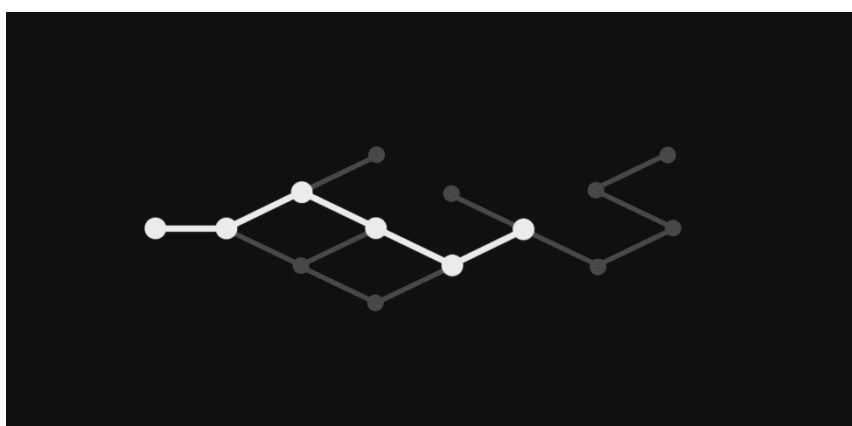
claras, onde os planos se encontravam queimados da luz, sendo necessária uma intervenção profunda de forma a balancear os contrastes, realces e sombras. Os sons presentes na narrativa, foram escolhidos com base nas emoções da personagem, fortalecendo a essência que queríamos transmitir em cada momento, sem cair no exagero.

Foi também necessário escolher um *soundtrack*, com um ritmo ideal, caso contrário iria perturbar a atenção dos espectadores. Outro fator seria a sinergia que teria com os efeitos escolhidos, pois nem todos obtinham o resultado pretendido.



O grupo tinha como objetivo criar uma simples e breve, mas peculiar transição, que conseguisse explicar o propósito e o tipo de projeto que foi criado. Foi criada uma introdução baseada na curta-metragem. No início da animação, surge uma linha que liga vários pontos, representando a árvore do Twine, e uma reta luminosa que se destaca dos outros caminhos, que representa o percurso que a personagem segue, e por sua vez, os pontos que se unem pela reta, representam as escolhas que a personagem irá tomar durante esse percurso.

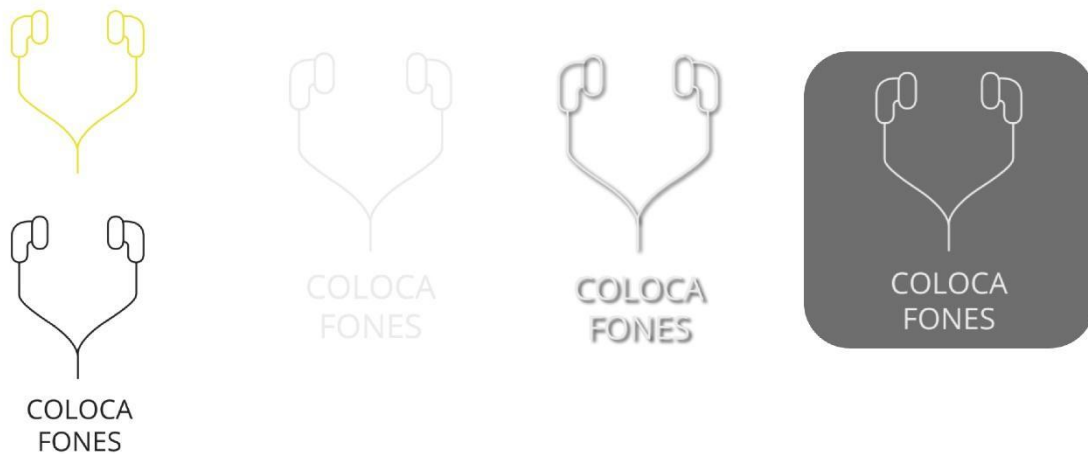
Foi adicionado um efeito de *glitch*, de forma a realçar a introdução e dar o sentido de “falha técnica” devido ao enquadramento da curta-metragem.



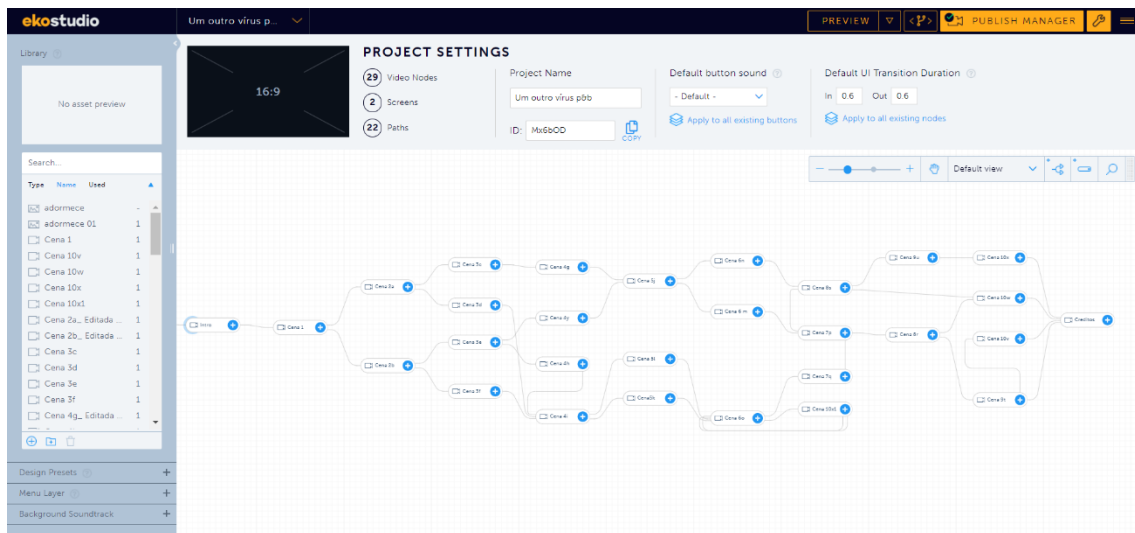
## Um Outro Vírus

O design de interface baseou-se no compromisso de garantir um design simples e direto, para que o utilizador consiga escolher a ação que o personagem deve executar, chegando à conclusão de que deveríamos criar ícones que seriam acompanhados por um pequeno título da ação. Não foi um processo simples e rápido, houve um processo de tentativa e erro e vários testes.

Os principais problemas deviam-se à legibilidade dos ícones, visto que não se destacavam do fundo. Tentámos várias cores que garantiam um bom contraste com as cenas, contudo, não resultavam em todas. A solução baseou-se em criar um quadrado arredondado e transparente que ficasse atrás de cada ícone, onde se utilizaram ícones escuros em fundos claros e vice-versa, de forma a ficar legível em todos os casos.



A montagem no Eko (Plataforma de Vídeo), foi a última etapa do projeto onde todos os elementos se uniram e deram vida ao projeto. O Twine auxiliou para realizar as interações e conceder a possibilidade de escolha de cada clip, e para tal, foram criados botões de opacidade ajustada, com os ícones anteriormente referidos. A Música de fundo foi trabalhada de forma a percorrer todas as cenas num ritmo constante.





## **Conclusão**

Por consenso, o grupo achou que esta foi uma experiência muito diferente daquilo que estávamos à espera. Com expectativas de trabalhar nas vertentes mais relacionadas com o Design Multimédia, ao sabermos que apenas iríamos trabalhar com quatro elementos, sendo todos do mesmo curso, ficámos inicialmente desiludidos, visto que teríamos de trabalhar em componentes técnicas menos confortáveis. Foram muitos desafios, muitas adaptações e horas a estudar os métodos de trabalho mais convenientes, para fazer todas as etapas num tempo exequível, e cujo resultado estivesse dentro das nossas expectativas. Foi duro e intenso, mas conseguimos superar todas as adversidades e principalmente conseguimos superar. A ideia inicial apontava para um projeto muito mais dinâmico e variado. Mas quando analisadas as ferramentas, possibilidades de trabalho e contexto social do período inicial da pandemia, cremos que o projeto realizado superou as nossas expectativas e abriu-nos horizontes para conseguir fazer algo muito mais ambicioso.

## Bibliografia

Eko (2021). #WarGames. Recuperado em 6 de agosto, 2021, de [video.eko.com/wargames-xboxcopy/episode-one-chasing-bryce?autoplay=true](https://video.eko.com/wargames-xboxcopy/episode-one-chasing-bryce?autoplay=true)

Eko (2021). Aloe Blacc: Love is the Answer. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de [video.eko.com/v/aloe-blacc-love-is-the-answer?autoplay=true](https://video.eko.com/v/aloe-blacc-love-is-the-answer?autoplay=true)

Eko (2021). Cook Together. Recuperado em 6 de agosto, 2021, de [video.eko.com/cook-together/cook-eggs-benedict?autoplay=true](https://video.eko.com/cook-together/cook-eggs-benedict?autoplay=true)

Eko (2021). Possibilia. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de [video.eko.com/v/possibilia?autoplay=true](https://video.eko.com/v/possibilia?autoplay=true)

Eko (2021). That Moment When. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de [video.eko.com/tmw/101?autoplay=true](https://video.eko.com/tmw/101?autoplay=true)

Netflix (2018). Black Mirror: Bandersnatch. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de [netflix.com/pt/title/80988062](https://netflix.com/pt/title/80988062)

Netflix (2019). Escola de Sobrevivência. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de [netflix.com/pt/title/80227574](https://netflix.com/pt/title/80227574)

Shaul, N.B. (2008). Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions. : BRILL.

Steam (2015). Her Story. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de [store.steampowered.com/app/368370/Her\\_Story/](https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/)

Steam (2017). Late Shift. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de [store.steampowered.com/app/584980/Late\\_Shift/](https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/)

The end run. (s.d.). A Brief History of Interactive Film. Recuperado em 2 agosto 2021. de <http://endcrawl.com/blog/brief-history-interactive-film/>