

2024

**NUNO ÁLVARO DE
AMORIM RELVAS**

**“VULTOS DO OBSCURO”:
Projeto transmédia**

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Multimédia realizada sob a orientação científica do Doutor Milton Cappelletti, professor auxiliar da Universidade Europeia.

Dedico este trabalho aos que gostam de cinema, a todos aqueles que veem nos ecrãs não apenas entretenimento, mas uma arte que inspira, desafia, transforma e que encontram no escuro da sala de projeção luzes para os seus sonhos.

agradecimentos

Começo por agradecer à minha esposa pela paciência e ao mesmo tempo pelo apoio nesta minha aventura.

Ao meu orientador, Milton Cappelletti, por toda a ajuda e discussão de ideias durante as sessões de orientação.

A todos os meus professores e à instituição que me deu a oportunidade desta minha fase académica.

Aos intervenientes diretos e indiretos do projeto, os que participaram na frente e atrás da câmara, assistiram, ajudaram na fotografia, no som, entre outros.

Por último ao meu sobrinho Francisco pela colaboração.

palavras-chave

Narrativas transmídia, Curta-metragem, Universo transmídia, Integração de mídias, Marketing transmídia.

resumo

O objetivo principal deste projeto é investigar como uma curta-metragem pode estar integrada num universo transmídia e até que ponto a narrativa se pode expandir e continuar em diferentes plataformas de mídia.

A investigação vai-se focar na curta-metragem “Vultos do Obscuro” e como pode ser inserida num universo transmídia com a utilização dos métodos de criação, produção e distribuição para que a história não fique só por um filme tradicional. A metodologia utilizada consiste numa revisão de literatura sobre o conceito, definição de uma narrativa transmídia e num desenho de projeto de elaboração própria, que descreve as diversas fases do conceito da narrativa.

Ao longo desta investigação são identificadas algumas estratégias específicas para que a curta-metragem integre o universo transmídia ou mecanismos de continuidade na narrativa e participação do público. Os resultados desta investigação mostram que a curta-metragem pode ser um importante recurso para criar um mundo transmídia. O desenho do projeto permite expandir a principal narrativa e, ao mesmo tempo, convida novos espetadores para o mundo, já que a curta-metragem serve como uma porta de entrada para a história principal. A curta-metragem, por outro lado, consolida uma experiência mais profunda no espetador. A partir deste projeto, torna-se possível oferecer algumas perceções sobre as potencialidades e desafios para os criadores e gestores de narrativas transmídia em futuros projetos.

Keywords

Transmedia narratives, Short films, Transmedia universe, Media integration, Transmedia marketing.

abstract

The main objective of this project is to investigate how a short film can be integrated into a transmedia universe and to what extent the narrative can expand and continue across different media platforms. The investigation will focus on the short film “Vultos do Obscuro” and how it can be inserted into a transmedia universe using creation, production and distribution methods so that the story is not just a traditional film. The methodology used consists of a literature review on the concept, definition of a transmedia narrative and a self-made project design, which describes the different phases of the narrative concept. Throughout this investigation, some specific strategies are identified so that the short film integrates the transmedia universe or mechanisms of continuity in the narrative and public participation. The results of this investigation show that short films can be an important resource for creating a transmedia world. The project's design allows the main narrative to be expanded and, at the same time, invites new viewers into the world, as the short film serves as a gateway to the main story. The short film, on the other hand, consolidates a deeper experience in the viewer. From this project, it becomes possible to offer some insights into the potential and challenges for creators and managers of transmedia narratives in future projects.

Índice

1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Contexto.....	1
1.2. Problema de investigação e objetivos.....	2
1.3. Motivação pessoal	3
1.4. Metodologia.....	4
2. FUNDAMENTOS DA NARRATIVA TRANSMÉDIA	7
2.1. Definição de narrativa transmídia.....	7
2.2. Desenvolvimento de um projeto transmídia	11
2.3. Jornada do utilizador	16
3. AUDIOVISUAL.....	19
3.1. Linguagem Audiovisual	19
3.2. Curta-metragem como formato audiovisual	20
3.3. Thriller psicológico como género narrativo no cinema.....	23
4. DESENHO DO PROJETO TRANSMÉDIA	25
4.1. Conceito.....	27
4.2. Worldbuilding.....	29
5. CURTA-METRAGEM “VULTOS DO OBSCURO”	33
5.1. Pré-produção.....	33
5.1.1. Cenário	33
5.1.2. Sinopse	37
5.1.3. Ficha de personagem.....	37
5.1.4. Guião	40
5.1.5. Storyboard	41
5.2. Produção	43
5.3. Pós-produção	46

5.3.1. Cartaz	49
5.3.2. Trailer	51
5.4. Edição final: “Vultos do Obscuro”	51
6. OUTROS MÉDIA.....	52
6.1. Podcast “Vozes do Passado”	52
6.1.1. Logótipo do Podcast	53
6.1.2. Guião do Podcast.....	54
6.2. Redes sociais.....	55
6.3. Merchandising	57
7. JORNADA DO UTILIZADOR	60
8. DISCUSSÃO.....	63
9. CONCLUSÕES	66
10. BIBLIOGRAFIA.....	68
11. OUTRAS REFERÊNCIAS	69
12. APÊNDICES	70

Índice de Figuras

Figura 1 – Universo transmédia da Guerra das Estrelas	9
Figura 2 – Universo transmédia da Marvel.....	10
Figura 3 – Desenvolvimento de projetos transmédia	15
Figura 4 – Exemplo de uma jornada do utilizador	18
Figura 5 – Elaboração própria do diagrama do projeto	25
Figura 6 – Elaboração própria, diagrama de Gantt com a organização temporal do conceito da narrativa	27
Figura 7 – Inauguração da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925	34
Figura 8 – Portão principal da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925	34
Figura 9 – Vista parcial da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925.....	35
Figuras 10 – Estado atual do principal cenário da curta metragem	36
Figura 11 – Páginas 3 e 4 do guião de “Vultos do Obscuro”	41
Figura 12 – Storyboard da Cena 3 desenvolvido para a curta metragem “Vultos do Obscuro”...	43
Figura 13 – Equipa de produção com o realizador num dos locais de gravação	44
Figura 14 – Gravação de uma das cenas em que o personagem principal entra na mansão.....	44
Figura 15 – Gravação de uma das cenas na mansão.....	45
Figura 16 – Gravação da cena inicial.....	45
Figura 17 – Gravação da cena final	46
Figura 18 – Aspeto da timeline com os clips do filme no programa Premiere.....	47
Figura 19 – Comparação da cor após a correção e aplicação do LUT	47
Figura 20 – Edição dos efeitos especiais no programa After Effects 2024	48
Figura 21 – Claquete usada durante as gravações	48
Figura 22 – Registo dos áudios gravados	49
Figura 23 – Cartaz do filme criado pelo autor	50
Figura 24 – Logótipo do Podcast.....	53
Figura 25 – Páginas 1 e 2 do guião do podcast “Vozes do Passado”	54
Figura 26 – Utilização do Instagram para fins gerais, 2015 a 2023	55
Figura 27 – Elaboração própria do diagrama da jornada do utilizador.....	61

Índice de tabelas

Tabela 1 – Sete princípios básicos de Henry Jenkins	12
Tabela 2 – Função de cada média numa narrativa transmídia	14
Tabela 3 – Exemplo de filmes temáticos	22
Tabela 4 – Ideias de merchandising e estratégias	58

1. INTRODUÇÃO

1.1. Contexto

A ficção narrativa é talvez uma das formas de arte com mais plataformas de utilização. As obras não servem apenas de inspiração ou, de outra forma, mantêm o espetador atento, mas também geram oportunidades para o envolvimento do público em experiências narrativas. Hoje, existem várias formas de partilha das narrativas, cada uma apresentando características únicas que desempenham de maneira coesa, uma experiência diversificada. Antes da era digital, as histórias existiam ou nos livros ou nos cinemas ou em programas de televisão. No entanto, a rápida digitalização e expansão da Internet permitiram aos criadores de conteúdo alcançar um novo nível de partilha e levar as histórias além dos limites tradicionais com a criação de várias plataformas. As narrativas transmídia são um fenómeno profundamente enraizado na indústria de entretenimento pela forma como consumimos a experiência das histórias. O espetador pode ser mobilizador causando novas e diferentes experiências. Em primeiro lugar, dar aos espetadores a oportunidade de mergulhar numa narrativa através de diversas plataformas é algo específico de transmídia.

Além disso, é oferecido aos espetadores mais do que um tipo de experiência. Filmes e livros oferecem experiência linear e quase unidimensional. Por outro lado, uma narrativa transmídia pode oferecer plataformas de jogo, blogs e outras tecnologias, para que a história seja mais aprofundada, provocando emoções no espetador.

Por outro lado, a variedade de plataformas oferece uma oportunidade para os criadores inovarem e criarem diversos aspetos relacionados com a história. Por exemplo, enquanto um filme se concentra no que a personagem faz e aprende com a personagem, uma série web pode detalhar as histórias das personagens desconhecidas e expor o mundo fictício de uma variedade de aspetos. A narrativa transmídia pode criar comunidades. Quando os espetadores partilham a paixão pela história através de diversas plataformas multimídia, partilham entre si e desenvolvem teorias e especulações; é até possível contribuir com ideias que aumentam a participação. Apesar do que foi dito, os desafios da época transmídia, ou os desafios para a narração multi-plataforma, também são desafiados. Uma das maiores dificuldades é manter a consistência de uma única história para uma série de meios diferentes. A coordenação entre as equipas de produção é outro desafio, uma vez que trabalham em diferentes meios e plataformas. Devem estar alinhados na experiência global

de contar histórias, o que exige tanto uma comunicação cuidadosa, como uma gestão eficaz do projeto.

Uma vez inserido na experiência, é possível que o espetador se sinta cativado pelas possibilidades da narrativa e, como tal, motivado a querer seguir a história.

1.2. Problema de investigação e objetivos

Tendo em conta a contextualização anterior, é colocada a seguinte pergunta como ponto de partida:

“De que forma é que uma história de suspense pode ser explorada como uma narrativa transmídia?”

Ao explorar uma história de suspense como uma narrativa transmídia, o investigador pretende incluir o público num mundo rico e multifacetado, com cada plataforma multimídia a trazer uma nova perspetiva à história principal. Isto não só mantém o público envolvido como também permite que a história se torne mais complexa e cativante ao longo do tempo.

O investigador propõe-se a criar uma narrativa transmídia a partir de uma curta-metragem de ficção (suspense), de um podcast onde possa existir a troca de experiências dos espetadores, de redes sociais onde poderá haver oportunidades únicas para narrar histórias fictícias e de merchandising, com vista a rentabilizar o projeto.

Assim, os objetivos específicos deste projeto são:

- Descrever e caracterizar uma narrativa transmídia;
- Definir e caracterizar uma curta-metragem como formato audiovisual;
- Descrever os processos de planejar, produzir e realizar uma curta-metragem;
- Explorar outras formas de mídia utilizadas no projeto transmídia, como podcasts, redes sociais e merchandising;
- Descrever a jornada do utilizador e o worldbuilding;
- Discutir resultados do projeto e apontar as suas perspetivas.

1.3. Motivação pessoal

O crescente apelo mediático e a necessidade de manter uma informação atual levou as narrativas transmídia a situar-se e harmonizar com arte, tecnologia e cultura. O projeto reflete as motivações do autor e baseia-se na convicção de que esta forma de comunicação pode proporcionar até mais benefícios no que respeita à atenção do espectador: atraí-lo, depois do primeiro contacto inicial, para voltar à história que se criou. Portanto, é necessário compreender em primeiro lugar que a própria narrativa tem um poder totalmente persuasivo. Contar histórias tem sido uma das mais importantes formas de comunicação e expressão desde o início da humanidade. A narrativa transmídia apresenta uma evolução lógica desse antigo impulso, adotando uma mistura que inclui várias plataformas digitais interligadas.

O impulso para o desenvolvimento deste projeto de narrativa, que é também uma questão contínua no futuro, é em parte uma tentativa de compreender como as histórias de hoje se moldam e refletem a condição humana. Além disso, este projeto de narrativa transmídia oferece uma oportunidade única de explorar a interseção entre arte e tecnologia, ambos temas de profundo interesse para o autor.

Desta forma, a narrativa transmídia é impulsionada pela combinação de vários média e plataformas digitais, obrigando a uma genuína compreensão das possibilidades/limitações das ferramentas tecnológicas modernas juntamente com técnicas narrativas tradicionais.

Outra razão pessoal por detrás deste projeto é a paixão do autor pelo potencial criativo e inovador que só surge quando os dois mundos se encontram.

Estas histórias, alcançando diferentes públicos em múltiplas plataformas, não só determinam a forma como os meios de comunicação são consumidos, mas também como o mundo é visto. O tema deste projeto tem por objetivo despertar um interesse em compreender as várias dinâmicas sociais e culturais que fazem com que estas narrativas surjam e que estas histórias fiquem gravadas na atual realidade. Mais tarde, poderemos usar esse conhecimento para cultivar ideias e criar outras mudanças positivas.

A realização deste projeto, promove a aquisição de competências e conhecimentos necessários para o sucesso num mercado de trabalho em constante mudança. No entanto, fazer um projeto como este transcende em muito os interesses académicos e profissionais do autor. Reflete-se, na sua essência, numa profunda paixão pela arte da narrativa e pela contribuição para o seu avanço e

compreensão posterior. Da mesma forma, é algo mais do que um exercício intelectual - é um tipo de arte em si mesmo, uma oportunidade para experimentar novas formas de contar histórias e expressar ideias e emoções de uma forma que seja ao mesmo tempo inovadora e cativante.

1.4. Metodologia

A fim de atingir os objetivos do projeto e tendo em conta a necessidade de produzir conteúdo multimédia como parte da narrativa transmídia, o autor seguiu uma metodologia exploratória e experimental.

Segundo refere Yin (2018, p. 1) o uso de metodologias exploratórias em várias situações contribuem para o contexto de estudos individuais, grupos, organizacionais, sociais, políticos ou outros fenómenos.

Yin (2018) refere que a metodologia exploratória está relacionada principalmente às etapas iniciais da pesquisa científica, cujo objetivo é reconhecer os fenómenos em questão para entender as suas dimensões e variantes. Este tipo de metodologia é utilizada quando os investigadores se deparam com problemas de investigação pouco estudados ou quando as teorias existentes são insuficientes para explicar novos fenómenos observados. Argumenta que a pesquisa exploratória serve como um trampolim para a formulação de hipóteses e teorias mais robustas e é necessária para estabelecer as bases para futuras pesquisas.

Detalha também como a investigação exploratória pode ser estruturada através de estudos de caso. Yin (2018, p. 3) descreve que, ao contrário de uma abordagem mais quantitativa, os casos de estudo permitem-nos aprofundar o contexto em que o fenómeno ocorreu, apoiar o surgimento de insights detalhados e a identificação de variáveis relevantes que podem ser ignoradas decentemente de forma estruturada. Apresenta o estudo de caso como uma abordagem metodicamente rigorosa, permitindo-nos abordar problemas complexos de forma abrangente e detalhada.

De acordo com o autor, um dos pontos fortes da abordagem é a sua flexibilidade metodológica. Isso permite que os pesquisadores ajustem a sua abordagem à medida que novos dados surgem e novos insights se desenvolvem. Esta adaptabilidade é importante para a investigação completa da complexidade e especificidade dos fenómenos em estudo. Também destaca que a triangulação de

dados ou o uso de múltiplas fontes e métodos de recolha de dados é uma estratégia valiosa na pesquisa exploratória para garantir a validade e a profundidade da análise.

Além disso, Yin (2018) analisa o papel do referencial teórico na pesquisa exploratória. Observou que a pesquisa exploratória pode parecer desprovida de teoria no início, mas os pesquisadores desenvolveram um quadro teórico preliminar que orienta a coleta e análise de dados. Este quadro teórico não é fixo e é constantemente revisto e adaptado à luz de novas descobertas. Este processo repetitivo entre teoria e dados contribui para o desenvolvimento de teorias importantes que podem eventualmente ser testadas em futuras pesquisas.

Por último, o autor reforça a importância da clareza e da transparência na condução da investigação exploratória. Observou que os pesquisadores devem prestar muita atenção à documentação dos seus processos metodológicos e decisões de pesquisa para que outros possam avaliar a confiabilidade e o rigor do estudo. A documentação pormenorizada é necessária não só para a validade intrínseca do estudo, mas também para facilitar a reprodução e extensão dos resultados por outros investigadores.

Por sua vez, Creswell (2017, p. 29) refere a pesquisa exploratória como um processo usado para obter uma compreensão mais profunda de fenómenos desconhecidos ou menos compreendidos. Argumenta que essa abordagem é especialmente útil quando os pesquisadores tentam estabelecer as bases para pesquisas mais amplas, identificando variáveis, hipóteses e potenciais problemas. Segundo Creswell (2017) a metodologia de exploração permite aos investigadores criar mapas preliminares de áreas desconhecidas que serão importantes para a realização de pesquisas mais estruturadas posteriormente.

Creswell (2017, p. 30) destaca também a importância da flexibilidade na pesquisa exploratória, permitindo que os métodos se adaptem à medida que novos conhecimentos e padrões emergem. Sugere que essa abordagem é ideal para desenvolver uma compreensão holística do tópico de pesquisa antes de passar para uma abordagem mais focada e teoricamente orientada.

Por sua vez, Ellis (2010, p. 39) aborda a metodologia experimental não apenas como uma ferramenta para confirmar hipóteses, mas como um meio crucial para avaliar a magnitude e a relevância prática dos efeitos observados em pesquisas científicas.

Argumenta que compreender a magnitude do efeito e a aplicação correta é a chave para interpretar os resultados de um projeto. Ellis (2010) baseia-se em testes com significado estatístico que podem não fornecer informações completas sobre a importância da intervenção que está sendo testado ou

o efeito real, enquanto o tamanho do efeito fornece uma medida mais intuitiva e informativa. A força da relação experimental ajuda os investigadores a compreender isto, quer a alteração seja estatisticamente significativa ou praticamente significativa.

O autor detalha também como calcular, interpretar e relatar tamanhos de efeitos em diferentes contextos experimentais. Isto incentiva uma análise mais robusta e reflexiva dos dados experimentais e fornece informações para os investigadores que desejam comunicar as suas conclusões de forma mais eficaz e convincente.

Feita esta contextualização, o autor entende que o presente projeto enquadra-se nestas categorias, uma vez que é flexível para se adaptar as novas informações e insights que surgem, realçando a natureza interativa da pesquisa exploratória. Em termos experimentais, o projeto tem relevância prática e teórico, visando contribuir para o conhecimento sobre como realizar a produção transmídia de uma narrativa.

A produção transmídia, conforme descrito por Jenkins (2006), envolve a criação de uma narrativa central forte que sustenta todas as histórias relacionadas. Em seguida, identifica-se as plataformas mais adequadas para contar diferentes partes da história, desde filmes a séries de televisão, livros, jogos e mídia digital, as quais são selecionadas com base na sua capacidade de comunicar melhor partes específicas da história. A força de cada plataforma determina a especificidade que ela assume no processo de contar histórias, aproveitando as suas características únicas para explorar diferentes aspetos da narrativa.

2. FUNDAMENTOS DA NARRATIVA TRANSMÉDIA

2.1. Definição de narrativa transmídia

Jenkins (2006, p. 48) descreve a narrativa transmídia como uma nova forma de narrar histórias que se desenrolam em diferentes plataformas de mídia, cada uma contribuindo de forma única para moldar o universo narrativo. De acordo com Jenkins (2006), no cerne da narrativa transmídia está a expansão do conteúdo narrativo; neste caso, cada meio utilizado não só altera a história original, mas também introduz camadas e facetas adicionais que enriquecem o envolvimento dos espectadores. Jenkins (2006) apresenta a ideia de combinar diferentes mídias para transmitir uma narrativa mais abrangente. De acordo com o conceito, na história transmídia, cada meio deve proporcionar uma experiência única e de apoio. Por exemplo, o filme pode apresentar personagens e enredo principal; o jogo pode-se aprofundar nas habilidades e missões dos personagens; enquanto as séries podem elaborar detalhes de fundo e histórias paralelas.

Um dos aspectos mais essenciais na sua definição é o envolvimento ativo do público. Jenkins (2006) refere que essas histórias transmídia fazem com que os consumidores se tornem “exploradores”, que procuram novas informações, ligam peças da história por si próprios. Envolvem-se mais, uma vez que os “espetadores” não são mais apenas aqueles “eu passivo”, mas simbolicamente participam da criação da narrativa.

O autor define tudo isto como cultura da convergência. Segundo Jenkins (2006, p. 30) a cultura da convergência é onde os velhos e os novos mídias se encontram, onde os mídia corporativos e os mídia alternativos se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de formas imprevisíveis. Existem 3 conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

Por convergência, Jenkins (2006) refere-se ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados mediáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte à procura de experiências de entretenimento que desejam.

Scolari (2013, p.17) por outro lado, descreve a narrativa transmídia como um processo de criação de um universo narrativo disperso de forma sistemática por meio de numerosas plataformas para coordenar uma experiência de entretenimento. Ele afirma que a narrativa transmídia não é baseada

em dispersão de conteúdo mas na integração desse conteúdo, modo como cada plataforma é significativamente beneficiada para promover ou expandir a história.

Scolari (2013) destaca a relevância da participação do público na narrativa transmídia. Afirma que os consumidores não são apenas recetores passivos capazes de receber informações ou conteúdo, mas também que pode e deve considerá-los co-criadores das obras que ajudam a construir e a desenvolver a história. Além disso essa co-criação pode acontecer de diversas formas, seja com a criação de conteúdos derivados – como fan fiction e fan art – bem como com a participação em comunidades online.

Scolari (2013), também destaca que a narrativa transmídia é marcada pela “proliferação de conteúdo”. Por outras palavras, várias plataformas exploram diferentes elementos e pontos de vista do mesmo universo narrativo. De acordo com Scolari isso também pode levar à fragmentação da história; ou seja, ao invés de contar a história inteira para o telespetador, os autores tentam dividir a narrativa e fazer com que o público descubra a totalidade pouco a pouco.

A evolução da narrativa transmídia pode ser explorada até às primeiras formas de narrativas interativas, como mitos e lendas. No entanto, começou a surgir com o crescimento dos meios de comunicação de massas no século XX. A narrativa transmídia tornou-se uma realidade após o desenvolvimento de histórias em várias plataformas, desde filmes, rádio, livros e televisão. Um dos primeiros e mais significativos exemplos de narrativa transmídia é o universo da Guerra das Estrelas. Como série de filmes no início, a Guerra nas Estrelas expandiu-se sobre livros, histórias em banda desenhada e jogos. Cada uma dessas mídias contribui para a história geral, aprofundando o mundo imaginário criado por George Lucas, e além disso, permitindo que os fãs explorassem diferentes áreas da série de formas exclusivas.

O diagrama abaixo de Scolari (2013, p. 32) descreve os diferentes média envolvidos no processo.



Figura 1 – Universo transmídia da Guerra das Estrelas (Fonte: Scolari, 2013, p.32)

Um outro exemplo de narrativa transmídia é o Universo Cinematográfico Marvel (MCU). Inicialmente, o MCU começou como uma série de filmes conetados entre si e ramificou-se em programas de televisão, banda desenhada, jogos, etc. Todas essas fontes envolvem um único universo coerente e interligado, que compartilha e expande uma única história ao longo de muitas fontes e acaba por criar um universo coerente e interligado que atrai o público de todos os cantos do globo.

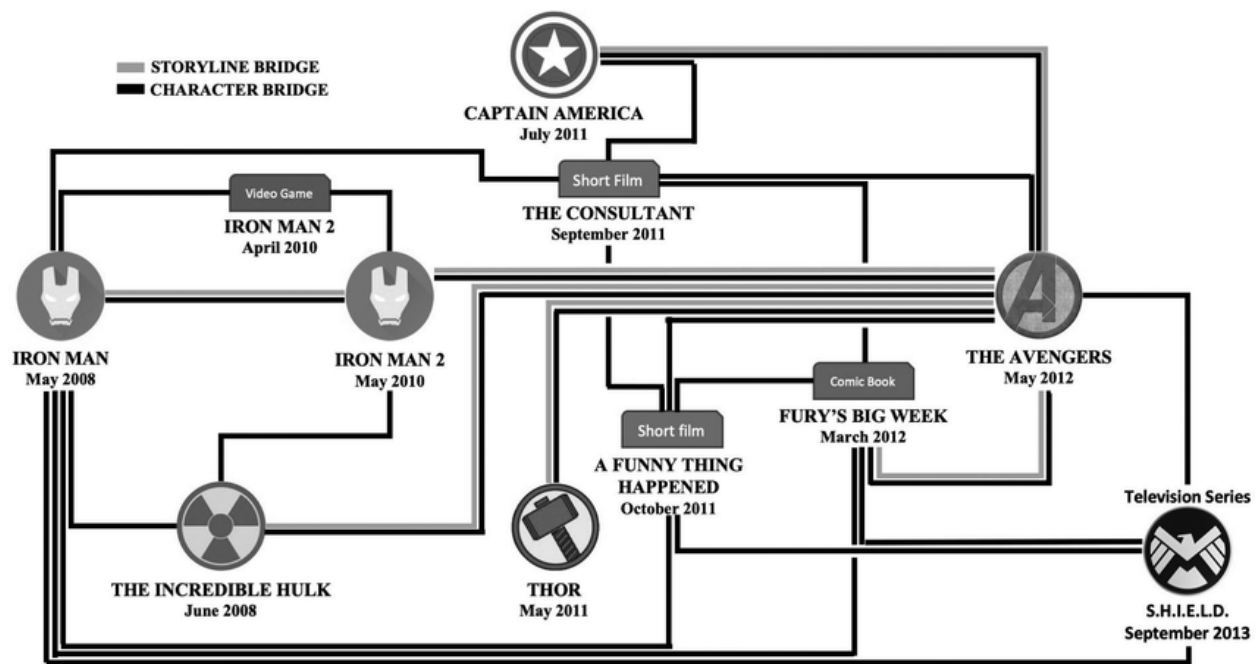


Figura 2 – Universo transmídia da Marvel (Fonte: Selvadurai et al, 2022)

Além destes casos de sucesso, a narrativa transmídia também está a ser explorada de diferentes formas e em todo o tipo de contextos. Por exemplo, as empresas estão a aproveitar este novo modelo de narrativa para impulsionar as suas marcas e produtos. Criam histórias que se desenrolam em diversas plataformas, envolvendo os consumidores de novas formas mais atrativas. Alguns artistas e escritores independentes aproveitam o potencial da narrativa transmídia para contar as suas próprias histórias e encontrar novos desafios criativos.

Apesar da narrativa transmídia oferecer diversas oportunidades para contar histórias através de formas mais envolventes, apresenta também desafios para os criadores de conteúdo. Adaptar uma história transmídia exige uma organização de recursos e conhecimento dos diferentes meios de comunicação envolvidos. Manter a coerência de uma história através de múltiplos elementos pode igualmente ser difícil podendo requerer uma comunicação clara e uma visão conjunta por parte da equipa criativa.

Mas se for bem sucedida, as recompensas da narrativa transmídia podem ser positivas. Não só fornece uma experiência mais rica para o público, mas também leva a novas oportunidades de rendimento e uma audiência maior. Tornando um ambiente de ficção acessível através de várias

plataformas, os criadores podem atingir uma base de seguidores maior, diversificada e vibrante, construir uma comunidade duradoura a longo prazo de pessoas em torno das suas histórias.

A narrativa transmídia representa uma evolução na forma como se contam as histórias, mais avançada do que a tradicional e convidando o público a ser também parte do processo criativo. Conforme a exploração das possibilidades da narrativa transmídia avança, é estimulante tentar imaginar para onde isto nos levará e que grandes histórias ainda permanecem por contar.

2.2. Desenvolvimento de um projeto transmídia

Para se desenvolver um projeto transmídia é fundamental começar com uma história sólida que possa ser adaptada a diversas plataformas. Um "mundo" narrativo expansível deve ser criado através de diferentes meios de comunicação como filmes, livros, jogos e redes sociais. Torna-se possível explorar continuamente novas áreas deste universo. É desejável que estes elementos sejam integrados de forma natural e sem que pareçam forçados, contribuindo ao mesmo tempo para uma compreensão global da história.

As histórias transmídia revolucionaram o mundo do entretenimento e da comunicação, redesenhando as formas através das quais histórias são contadas e vividas agora por diversos públicos em diferentes plataformas. Henry Jenkins (2006), Carlos Alberto Scolari (2013) e Robert Praten (2011) fizeram contribuições valiosas para a teoria básica desta área de atividade.

No entender de Jenkins (2006) a elaboração de narrativas transmídia envolve a criação de conteúdos (tanto de marca como narrativos) para múltiplas plataformas mediáticas. Cada uma contribui de um modo único e valioso para compreender a visão narrativa do mundo.

Jenkins (2006, p.48) define transmídia como um processo no qual os elementos-chave de uma obra de ficção são sistematicamente distribuídos por várias vias para criar uma experiência de entretenimento unificada e coerente. Cada meio deve fornecer idealmente o que ele faz melhor - parte única da história e que não pode ser gerado em qualquer outro meio.

Jenkins (2010) defende sete princípios fundamentais para entender como funcionam as narrativas transmídia. Esses princípios são fundamentais para a realização de projetos nessa área.

Princípios	Descrição
Expansão vs. Profundidade	Refere-se ao processo de encontrar dados importantes e distribuí-los num ambiente de média. Profundidade, por outro lado, significa a capacidade de aprofundar o que nos interessa. Nesse contexto, as narrativas transmédia são relevantes tanto porque permitem que novos utilizadores/consumidores se envolvam com a história para aumentar o interesse dependendo da motivação.
Continuidade vs. Multiplicidade	Jenkins (2010) descreve a continuidade como cânones, ou seja, a continuação oficial da história, aprovada e aceite pelo autor como parte da versão final desta história. Multiplicidade, ao contrário, leva-nos a refletir sobre as diferentes versões que poderiam substituir o cânone estabelecido (Jenkins, 2010, para. 15).
Imersão vs. Extração	A imersão refere-se à ideia de passar por um ambiente virtual que replica aspetos-chave de um ambiente histórico ou geográfico ou que permite que o utilizador/consumidor crie o seu próprio mundo virtual, decidindo que detalhes devem “ser incluídos, mapeando a sua relação uns com os outros, guiando os visitantes através dos seus mundos e explicando o significado do que contêm” (Jenkins, 2010, para. 17). Por sua vez, a extração permite capturar objetos, roupas, frases ou conceitos para aplicá-los à vida real.
Worldbuilding	Capacidade de pensar o espaço de uma história para além do seu cenário. Utiliza, assim, o repertório social e cultural do autor e do público para permitir a sua expansão em diferentes plataformas.
Serialidade	Jenkins (2010) relata que a indústria dos média discute frequentemente a serialidade em termos da "mitologia". Trata-se de dividir uma história em partes menores, como capítulos, que são autossuficientes

	como unidades, mas que “nos motivam a continuar a voltar para mais” (Jenkins, 2010, para. 20).
Subjetividade	Faz a descrição de como “a mesma história pode ser contada sob diferentes pontos de vista” (Jenkins, 2010, para. 21), o que implica o uso de diferentes recursos narrativos apropriados para cada meio.
Performance	Relação entre o público e os chamados ativadores culturais, que incentivam o consumo de conteúdos produzidos a salientar os seus aspetos mais valiosos.

Tabela 1 – Sete princípios fundamentais de Henry Jenkins (2010)

Estes princípios não só se referem a forma como a narrativa transmédia pode ser criada e experimentada, mas também como deve ser gerida para proporcionar uma experiência contínua e atraente para o público.

Scolari (2013) afirma que para desenvolver um projeto transmédia, a história da narrativa deve efetivamente utilizar os recursos de cada meio para o enriquecimento e diversificação envolvendo o utilizador, uma vez que os acontecimentos se desenrolam em diferentes plataformas.

Scolari (2013) também explica que os projetos transmédia não são apenas adições que se fazem de um meio para outros, mas sim extensões planeadas que trazem novos elementos para os mundos narrativos existentes.

A tabela seguinte resume a função de cada média numa narrativa transmédia, segundo Scolari (2013, p. 85):

Televisión	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Cine	Contar (eventos principales o especiales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Libros	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Cómic	Contar (precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Webisodios Mobisodios	Contar (contenidos intersticiales, <i>spin-offs</i>), catar (avances), resumir (recapitulaciones), generar expectativa (anticipos)
Web	Informar, contar en forma no secuencial/multimedia, interactuar, participar, explorar
Apps	Informar, compartir, geolocalizar, participar, ubicuidad
Videojuegos en línea	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, cooperar/competir, explorar
Videojuegos	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, explorar
Redes sociales	Conversar, compartir, intercambiar, participar
Wikis	Informar, compartir, aprender, archivar
Juegos de realidad alternativa	Conversar, cooperar/competir, investigar, explorar, sumergir al usuario en el mundo narrativo

Tabela 2 - Função de cada média numa narrativa transmédia. (Fonte: Scolari, 2013, p. 85)

Seguindo a tabela anterior e tendo como exemplo anterior, o site oficial da Guerra das Estrelas, oferece uma informação e experiência transmédia. No site pode-se consultar os filmes, ver jogos, séries, entre outras coisas relacionadas com a história.

Para Pratten (2011) o desenvolvimento de projetos transmédia requer uma abordagem ampla e integrada para a criação de narrativas em vários meios de comunicação.

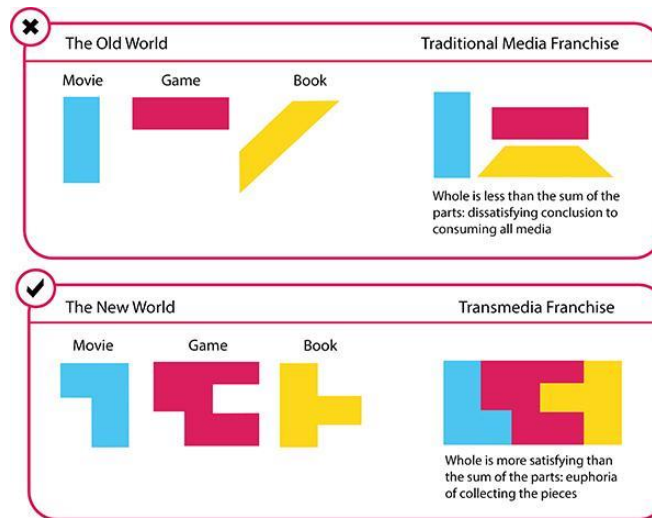


Figura 3 – Desenvolvimento de projetos transmídia (Fonte: Pratten (2011, p. 3))

A figura mostra-nos que nas histórias tradicionais a soma das partes conta a história, mas isso não satisfaz o seguidor, que terá de fazer algo como uma colagem para entender a mesma. Na narrativa transmídia, por outro lado, a soma das partes torna-se um todo mais completo, uma vez que as partes estão conectadas umas às outras de forma mais natural, apesar de serem organizadas em separado.

Pratten (2011, p.5) destaca como essencial uma narrativa coerente, que leve o público a participar em múltiplas plataformas e a colaborar ativamente. O grande sucesso das histórias transmídia está na capacidade de envolver o consumidor de forma mais profunda e significativa do que as narrativas tradicionais.

O conceito de um projeto transmídia começa com o desenvolvimento de um universo de narrativa que seja suficientemente rico e robusto para ser desenvolvido numa pluralidade de diferentes plataformas; Pratten (2011, p.14). Requer uma investigação detalhada, muita troca de ideias e uma definição clara do tema central, das personagens principais e da história. É importante fazer um documento detalhado para mapear tudo o que envolve a história, incluindo a mitologia, a cronologia, a geografia e as próprias regras, que vai originar a "bíblia" do projeto.

Estando o conceito desenvolvido, o próximo passo é decidir quais ferramentas serão usadas para contar as diferentes partes da história. Estes incluem filmes, séries de televisão, livros, banda desenhada, jogos de vídeo, aplicações para telemóveis e experiências de realidade virtual. Todas as plataformas são selecionadas com base na sua capacidade para contar partes efetivas do enredo. Por exemplo, enquanto que alguns dados mais pormenorizados sobre o passado de um personagem

podem ser melhor desenvolvidos num romance, as cenas de ação podem ser melhor visualizadas num filme ou jogo de vídeo.

Durante a fase de produção, são produzidos conteúdos específicos para cada plataforma a fim de garantir que cada parte do projeto se mantenha fiel ao universo partilhado e contribua significativamente para a história. Entre diferentes equipas criativas a coordenação é importante para manter a coerência e a integridade do universo transmédia. Cada parte da produção deve compreender como o seu trabalho se enquadra no projeto e contribuir para a progressão da narrativa principal e dos subtemas.

Estratégias de lançamento também são essenciais para projetos transmédia. Um planeamento cuidadoso do calendário de lançamento dos diferentes produtos mediáticos deve garantir que o interesse do público seja mantido e que, com cada novo conteúdo produzido, aumente o interesse no universo como um todo. A promoção cruzada entre várias plataformas pode ajudar a atingir um público mais vasto e a aumentar a consciência do projeto no seu todo.

Projetos transmédia frequentemente incluem elementos interativos, fomentando a participação do público. Isso pode incluir redes sociais, fóruns de discussão e até eventos ao vivo, onde os seguidores podem participar e influenciar o rumo da história. O feedback do público é vital e irá orientar o desenvolvimento futuro do projeto.

Jenkins (2006) sugere a necessidade de criar um envolvimento ativo por parte da comunidade em torno do projeto, uma forma eficaz de divulgar e promover o seu êxito e também tornar-se uma maneira constante para inovar.

Projetos transmédia bem sucedidos muitas vezes continuarão a evoluir e a expandir-se ao longo do tempo, acrescentando novas plataformas e explorando subtemas. Um projeto transmédia é mantido ativo pela sua relevância e atração para o público, o que pode forçar a uma inovação constante com a adição de novos conteúdos e formatos à narrativa.

2.3. Jornada do utilizador

Pratten (2011, p. 61) refere que além das considerações criativas da jornada do utilizador, há também considerações práticas relacionadas à operação e à gestão. Ou seja, precisamos considerar como uma pessoa se tornará conhecida pelo sistema que controla a experiência e o que acontece

com os seus dados após o término da experiência. Se a experiência for reproduzível, precisamos saber quais são as condições iniciais e quais condições ou parâmetros devem ser redefinidos.

Uma narrativa transmídia precisa de diversos pontos de entrada. Significa que os utilizadores podem iniciar a sua experiência a partir de qualquer meio ou plataforma disponível, como filmes, livros, jogos, redes sociais, ou websites.

Esta disposição facilita e atrai um público mais diversificado. Por exemplo, alguém pode começar a jornada ao ver um filme, enquanto outra pessoa pode iniciar a experiência por jogar um jogo relacionado.

Pratten (2011) realça a necessidade do envolvimento durante toda a jornada do utilizador. Por outras palavras, precisa-se de conteúdos que prendam a audiência, fazendo com que tenham curiosidade em saber o que vem a seguir. Esse tipo de narrativa funciona melhor quando cada plataforma oferece algo único, mas parte de um conjunto interligado. Diversas técnicas podem ser utilizadas nesse sentido, como a oferta de conteúdos de experiências exclusivas.

A jornada do utilizador numa narrativa transmídia depende do envolvimento, referenciado por Pratten (2011, p. 77) como o estado em que o utilizador está "presente no momento".

O envolvimento está relacionado com a motivação do público para se integrar ou continuar a interagir na narrativa ao longo do tempo. Dessa forma, o autor refere que a motivação do público pode ser de duas formas: a motivação extrínseca, que oferece recompensas às pessoas como emblemas, pontos e prémios; a motivação intrínseca, onde alguém participa numa atividade porque lhes é pessoalmente gratificante.

A figura seguinte mostra um projeto transmídia “típico” de uma franquia. É uma série de produtos de plataforma única – um livro, um filme, um jogo. Em muitos aspetos, as plataformas são independentes, exceto pelo fato de muitas vezes cobrirem diferentes espaços narrativos como sequência, flashback, que podem ditar uma ordem ou cronograma de lançamento. Em qualquer caso, não há interdependência aparente entre as plataformas.

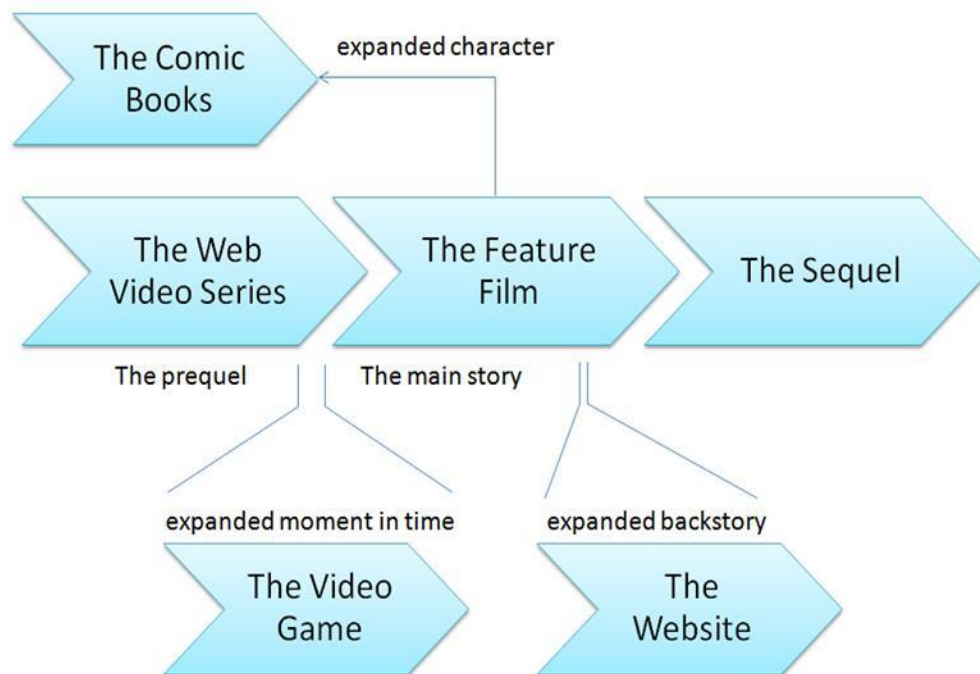


Figura 4 – Exemplo de uma jornada do utilizador (Pratten, 2011, p. 15)

3. AUDIOVISUAL

3.1. Linguagem Audiovisual

O estudo da linguagem audiovisual é um campo complexo segundo explica Brown (2016).

O autor publicou diversas obras a explorar a linguagem audiovisual onde realça a riqueza e a complexidade do cinema como forma de arte e de comunicação, descrevendo uma visão profunda da forma como as decisões visuais afetam a narrativa e a receção de um filme.

Brown (2016) sublinha a importância de diversos elementos técnicos para o processo de contar uma história. É o caso da luz, que pode ser utilizada não só para revelar o ambiente e as personagens, mas também para criar certas emoções e chamar a atenção do espectador. Por exemplo, a luz suave cria uma atmosfera de intimidade e mistério, enquanto a luz dura realça a textura e os pormenores, acrescentando realismo e tensão.

Por sua vez, a cor é utilizada para acrescentar profundidade emocional e os esquemas de cores podem ser utilizados para expressar diferentes temas e estados emocionais, por exemplo, utilizando tons frios para representar tristeza e distância.

Brown (2016, p. 43) também refere o movimento da câmara e a composição de cena como partes integrantes da narrativa visual. Os movimentos de câmara, como a panorâmica, denominado de pan, a inclinação, denominada de tilt, e o seguimento, denominado de travelling, não só revelam pormenores importantes de uma cena, como também contribuem para a dinâmica da história.

Brown (2016, p. 47) destaca também a composição, incluindo tanto o enquadramento como a seleção de ângulos, que serve para estabelecer as relações psicológicas e espaciais entre todas as personagens e o meio, para reforçar a direção do olhar do espectador e para realçar aspetos importantes da história.

Brown (2016, p. 242) refere também as questões tecnológicas do cinema. Das câmaras analógicas às câmaras digitais, a tecnologia expandiu as possibilidades do que pode ser captado.

Com a utilização da tecnologia digital, abriu-se novas formas de criatividade e inovação, permitindo técnicas de edição e efeitos visuais avançados. Além disso, a democratização do acesso a tecnologia de alta qualidade permitiu que mais realizadores experimentassem e explorassem novas técnicas visuais.

É importante uma interação entre o realizador, o diretor de fotografia, o designer de produção e outros membros da equipa para a realização de um filme. Todas as decisões são o resultado de um

processo de colaboração destinado a contribuir para a visão do realizador e para a história que está a ser contada.

Por sua vez, Ascher & Pincus, (2007, p. 233) realça a importância da câmara na captura de imagens, os detalhes dos diferentes tipos de câmaras e respetivas lentes e como as definições afetam a qualidade e o estilo visual das imagens finais.

Além disso, Ascher & Pincus (2007, p. 363) destaca o papel do som na criação de uma experiência audiovisual rica e imersiva. Técnicas de alta qualidade de captura de som e integração eficaz na edição final das imagens para melhorar a história ou realçar determinadas emoções no público são outro ponto importante.

Ascher & Pincus (2007, p. 468) usa a edição para controlar a forma como conta a história, controlar o tempo e influenciar a interpretação do espectador.

A pós-produção é outro fator de destaque para Ascher & Pincus (2007, p. 603) onde inclui correção de cores e efeitos visuais e destaca como usar esses elementos para corrigir visualmente a história.

3.2. Curta-metragem como formato audiovisual

Feita a caracterização da linguagem audiovisual, entende-se que o cinema é uma forma de arte multifacetada e é apresentado numa grande variedade de formatos audiovisuais. Cada formato tem as suas próprias características e objetivos específicos e contribui para a riqueza e diversidade da linguagem cinematográfica. Desde as longas-metragens, aos documentários e aos filmes experimentais, o cinema continua a evoluir e oferece ao público uma variedade de histórias para explorar, refletir e se inspirar.

Neste sentido, Cowgill (2005, p. 14) refere as curtas-metragens não só em termos do seu formato, mas sobretudo em termos da estrutura narrativa e do desenvolvimento de conteúdos específicos deste formato cinematográfico. Cowgill (2005) define as curtas-metragens como obras cinematográficas com uma história curta mas coerente, que permitem ao cineasta experimentar técnicas narrativas e visuais num período de tempo concentrado.

Uma das questões menos consensuais sobre as curtas-metragens é a sua duração. De acordo com a Academy of Motion Picture Arts and Sciences, citada por Knauss (2022), este tipo de obra deve ter uma duração máxima de 40 minutos. Por sua vez, Patrick Nash (2012, p. 35) refere que

30 minutos permite um equilíbrio entre o desenvolvimento completo de personagens e enredos e o tempo suficiente para contar uma história completa, mantendo a brevidade que caracteriza as curtas-metragens.

Em alguns minutos, o realizador apresenta personagens, desenvolve um enredo e transmite um tema com diferentes graus de profundidade. Esta economia narrativa pode ter um impacto emocional imediato e duradouro no espetador.

Dancyger (2018, p. 167) refere que as curtas-metragens desempenham um papel importante no panorama cinematográfico mundial.

Constituem uma plataforma experimental para os cineastas em ascensão desenvolverem o seu próprio estilo e abordarem temas e questões que não são tratados de forma tradicional no cinema comercial. As curtas-metragens são frequentemente um trampolim para a indústria cinematográfica profissional segundo vários profissionais da área.

São ideais para partilha em plataformas digitais, festivais de cinema e eventos culturais, uma vez que podem contar uma história de forma eficaz num curto espaço de tempo e mostrar a capacidade dos cineastas contarem as suas histórias de forma cativante.

Do ponto de vista narrativo, as curtas-metragens podem ser experimentais ou temáticas.

Segundo Bezerra (2016, p. 1) “o cinema nasceu experimental e, de certa forma, jamais deixou de sê-lo. A história do cinema carrega este traço fundamental na confluência de variadas tecnologias, suportes (a película, o vídeo, o digital) e experiências (as narrativas, figurativos, sonoros, visuais etc.). Com o tempo, o termo “experimental” conviveu com diversas crenças, movimentos, teorias e expressões: as vanguardas históricas das primeiras décadas do século XX, o cinema abstrato, cinema puro, cinema underground, cinema integral, cinema absoluto, o filme estrutural, cinema marginal, filme poema, entre outros. Ganhou muitas vezes a alcunha de género cinematográfico e designa hoje um tipo variado de filmes que não é realizado e/ou distribuído no sistema industrial/comercial, que investe num questionário, desconstrução e/ou invenção de certos códigos e estratégias”.

Entre os cineastas mais conhecidos no domínio do cinema experimental contam-se Stan Brakhage, Jonas Mekas e Maya Deren. Muitos dos seus filmes centram-se na pura expressão visual e na exploração pessoal. Segundo o site IMDB (<https://www.imdb.com/>), “Dog Star Man” de Brakhage” e “Meshes of the Afternoon” de Deren, são clássicos do género conhecidos pelo seu estilo único e abordagem inovadora.

Por sua vez, uma curta-metragem temática, segundo Stam (2017, p. 55), é um tipo de filme que gira à volta de um tema central que orienta a história e a mensagem do filme. Pode abordar diversas temáticas como questões sociais, emoções, formas de vida ou outro género qualquer. Procura sempre explorar e transmitir algo específico. O objetivo destes filmes é frequentemente recorrer à reflexão em apelo, sensibilizar; oferece este tipo de análise mais aprofundada para concretizar o tema.

A concentração num conceito central, uma narrativa intencional, variedade de género e apelo à reflexão e diálogo é ainda referida por Stam (2017).

O tema escolhido é muitas vezes explorado de forma extensa e profunda onde as personagens e os elementos visuais têm um papel de reforço na abordagem do tema principal.

O autor refere que a narrativa de um filme temático é cuidadosamente estruturada para garantir que o tema central é efetivamente transmitido e refletido em vários aspetos do filme.

Isto inclui diálogos que lidam diretamente com o tema, situações que ilustram a complexidade e as consequências do tema, bem como o desenvolvimento de personagens que encarnam diferentes perspetivas sobre o tema.

Os filmes temáticos não são um género específico, mas podem ser dramas, comédias, thrillers ou qualquer outro género. O que os une não é seu estilo ou tom, mas sim que sejam consistentemente centrados em um tema.

Stam (2017) observa também que estes filmes muitas vezes tentam envolver o público a um nível mais intelectual ou emocional, para que pense sobre o assunto e o discuta fora do contexto cinematográfico.

Podemos ver alguns exemplos de filmes temáticos na tabela seguinte:

Abordagem	Títulos e ano dos filmes	Descrição
Questões sociais	Philadelphia (1993)	Aborda a SIDA e o preconceito contra os homossexuais, sendo exemplo de filme cujo tema incentiva o debate e a reflexão.

Exploração filosófica	Árvore da vida (2011)	Explora o sentido da existência e da vida, exemplo de como temas filosóficos podem ser explorados visual e narrativamente.
Ambiente e sustentabilidade	Uma verdade inconveniente (2006)	Documentário temático centrado nas alterações climáticas e tem como objetivo educar o público sobre as consequências ambientais das práticas humanas insustentáveis.

Tabela 3 – Exemplo de filmes temáticos (Fonte: Elaboração própria com dados do IMDB)

Ao centrarem-se em temas específicos, estes filmes têm o poder de estabelecer uma ligação profunda com experiências pessoais e preocupações universais, o que faz deles uma forma de comunicação e expressão artística.

3.3. Thriller psicológico como género narrativo no cinema

Derry (2010, p. 5) refere-se ao thriller psicológico como um estado emocional de expectativa na audiência perante algo por aparecer ou quando subitamente liberta informações adicionais. Este género de filme usa toda uma variedade de táticas narrativas e cinematográficas para prender o público emocionalmente e mantê-lo constantemente atento e ansioso até ao próximo acontecimento. O autor identifica vários aspetos importantes deste tipo de filmes através da manipulação da informação, ambiguidade e incerteza, ameaças e perigo, clímax intenso e um enredo psicológico.

Neste género de filmes, a informação com que o público pode contar é frequentemente manipulada em relação à apresentada pelas personagens da história. A informação é, portanto, empregue para criar um desequilíbrio que gere tensão e a presença de estados de ambiguidade relativamente a múltiplos aspetos das personagens é crucial na manutenção de uma vontade de saber e de uma tensão em constante crescente. Mais do que dificuldades no ambiente principal, a ameaça é uma constante.

Derry (2010) refere ainda sobre a tensão construída que pode levar a um clímax dramático, culminando frequentemente numa solução explosiva ou surpreendente e frequentemente chocante que liberte a tensão, como um ataque, assalto ou aparição. O autor explica também que o este género frequentemente explora a psicologia das personagens e do próprio público, muitas vezes utilizando o medo, desconfiança e paranoia como guias, de forma a criar medo e confusão nos seguidores para que resulte uma narrativa.

Derry (2010) vê o thriller psicológico como mais do que um género cinematográfico, sendo antes um tipo de obra de arte: obras de entretenimento frequentemente escuras, perturbadoras e convidadas à introspeção que mergulham o público numa experiência emocional intensa.

4. DESENHO DO PROJETO TRANSMÉDIA

Como já referido, o conceito de narrativa transmídia consiste em criar histórias e experiências que abrangem vários formatos de mídia, cada um deles dando um contributo único e substancial para uma experiência diferente na história.

Dito isto, o presente projeto propõe a criação de uma narrativa transmídia a partir da curta-metragem intitulada "Vultos do Oscuro", que será o ponto de partida para explorar um universo alargado de histórias que se vão desenrolar em diferentes plataformas de mídia para enriquecer a experiência do espetador.

O diagrama abaixo representa o desenho do projeto transmídia.

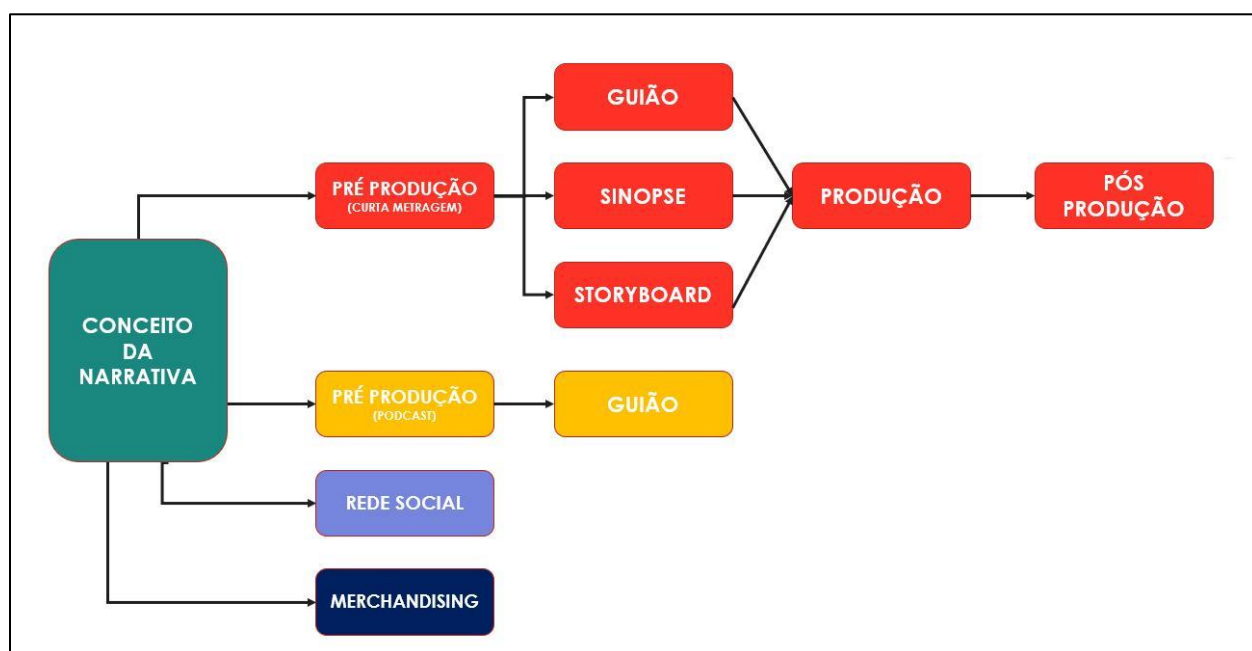


Figura 5 – Elaboração própria do diagrama do projeto

O conceito da narrativa diz respeito à ideia de contar uma história ou desenvolver um universo narrativo através de múltiplas plataformas e mídias. Segundo Comparato (2018), as ideias como processo mental são fruto da imaginação. Das várias ideias surge a criatividade. Ambos são baseados na criação de uma história.

No contexto deste projeto, na etapa do conceito da narrativa, foi definido o Worldbuilding da narrativa trasnsmídia, que está descrito na secção 4.2.

O processo de pré-produção, produção e pós-produção específicos da curta-metragem "Vultos do Obscuro" estão descritos nas secções 5.1, 5.2 e 5.3.

Por sua vez, será criado o podcast “Vozes do Passado” (secção 6.1) como parte da narrativa transmédia. Este formato baseado em áudio é ideal para explorar as teorias dos seguidores e analisar em profundidade os mistérios e as lendas que rodeiam os acontecimentos da curta-metragem, aumentando ainda mais a interatividade e a imersão.

As redes sociais (secção 6.2) serão utilizadas para criar uma comunidade ativa sobre “Vultos do Obscuro”. Serão criados perfis de personagens fictícios no “Instagram”, onde serão publicados conteúdos que complementam a história, além de dinâmicas para a interação com os seguidores em tempo real. Estes perfis podem ser "publicados em direto" durante eventos importantes da história, dando a ilusão de que a história se está a desenrolar no mundo real. Este envolvimento direto permite que os espetadores se sintam parte do mundo da história e reforça o seu impacto emocional e a sua ligação à história.

Por fim, o merchandising de “Vultos do Obscuro” é uma estratégia importante para manter o interesse do espetador, reforçar a identidade visual e temática da marca: t-shirts, posters, canecas e outros artigos personalizados com arte e slogans do filme permitem aos seguidores mostrar o seu apoio e a sua paixão pela história. Além disso, podem ser lançadas edições especiais de colecionador, como figuras de ação das personagens ou réplicas de artigos-chave do filme para reforçar ainda mais a ligação entre o mundo ficcional e os fãs.

Como um todo, esta estratégia transmédia não só melhora a experiência narrativa, como também proporciona aos espetadores múltiplos meios de interação e envolvimento, permitindo-lhes aprofundar a história através do seu formato de média preferido. Cada elemento da campanha transmédia foi concebido para se sobrepor aos outros, criando uma diversidade de conteúdos que envolve os seguidores e os deixa ansiosos por mais revelações relacionadas com o filme.

Do ponto de vista do desenvolvimento do projeto, o seguinte diagrama mostra quando foram desenvolvidos os média propostos para a presente narrativa transmédia.



Figura 6 – Elaboração própria, diagrama de Gantt com a organização temporal do conceito da narrativa

O trabalho relativo à curta-metragem deu-se em meados do mês de março, com a escrita do guião e de todo o restante processo de produção, que terminou em meados do mês de maio.

Por sua vez, foi desenvolvida a partir de meados do mês de abril a ideia relativa às redes sociais, em simultâneo com a realização da curta-metragem e que se estendeu até ao mês de junho.

Ao mesmo tempo, foi também feito o trabalho relativo ao Podcast durante o mês de maio.

Por último e depois de todos os processos anteriores terem sido desenvolvidos, procedeu-se à realização do merchandising a partir de meados do mês de maio e até ao final de junho.

Todos os processos desenvolvidos da narrativa estão descritos mais à frente.

4.1. Conceito

Segundo Reis (2018, p. 198) a definição de história é delineada através de elementos-chave que constituem o que tradicionalmente entendemos como uma narrativa.

Uma história é composta de eventos ordenados e ações inter-relacionadas, geralmente envolvendo personagens que desempenham papéis centrais na progressão da história.

É o caso das personagens, que são essenciais para a criação de uma narrativa, pois são elas que movimentam a história através das suas decisões, ações e interações. São os agentes através dos quais a história se desenvolve e revela as suas dimensões humanas e temáticas.

O tempo na narrativa é uma construção que organiza a sequência dos eventos. Isso inclui a duração, a ordem em que são apresentados e a frequência com que certos eventos são revisitados ou referenciados ao longo da história.

O espaço ou cenário é onde os eventos ocorrem. O espaço pode não ser apenas geográfico, mas também social e psicológico, influenciando a atmosfera da narrativa e o comportamento das personagens.

Um outro ponto referido pelo autor é o narrador, que desempenha um papel crucial na forma como a história é contada. O ponto de vista do narrador pode oferecer uma perspectiva interna (limitada às experiências de uma ou mais personagens) ou externa (onisciente), influenciando profundamente a recepção da narrativa.

Há ainda a história, que é o mecanismo através do qual os eventos são estruturados e apresentados, a qual não só organiza os eventos de maneira significativa, mas também os carrega de tensão dramática e significado.

Reis (2018) sublinha a importância de entender estes componentes para uma análise profunda de qualquer obra, destacando como eles contribuem para a profundidade das narrativas.

Por sua vez, Genette & Martins (1979, p. 12) descreve a compreensão da estrutura narrativa, introduzindo uma distinção entre três aspetos fundamentais: história, narrativa e narração.

A história refere-se ao conteúdo ou à sequência de eventos que são contados. É a matéria bruta, o que acontece aos personagens e as situações pelas quais passam, independente de como esses eventos são organizados ou apresentados.

A narrativa é a representação desses eventos, ou seja, o texto concreto ou o discurso que conta a história. Este inclui a maneira como os eventos são ordenados, as escolhas estilísticas e técnicas feitas pelo narrador para apresentar a história.

Por último, Genette & Martins (1979, p. 26) refere que a narração descreve o ato de contar a história, o processo pelo qual a narrativa é transmitida. Inclui a posição do narrador, a sua perspectiva e o ato físico ou verbal de narrar.

Dito isto, a ideia da narrativa para a curta-metragem “Vultos do Obscuro”, nasce de uma ideia transformada.

Segundo Comparato (2018, p. 41) uma ideia transformada é um conceito que evoluiu e amadureceu ao ponto de estar pronto para ser desenvolvido numa obra narrativa, como um guião para cinema ou televisão.

Comparato (2018, p. 33) realça que não basta ter apenas uma ideia inicial; é importante que essa ideia seja trabalhada, refinada e expandida. Descreve esse processo como uma transformação de uma simples faísca de pensamento em algo substancial e estruturado, capaz de sustentar uma narrativa completa. Isso envolve elaborar a ideia em termos de personagens, enredos, conflitos e temas, tornando-a rica e viável para a produção.

A ideia transformada é, portanto, um conceito que foi desenvolvido até se tornar uma história detalhada com todos os componentes necessários para envolver o público e sustentar o seu interesse ao longo de toda a narrativa.

A partir da ideia, o autor constrói a premissa da história.

Segundo Eisner (2008) a premissa é essencialmente a espinha dorsal da narrativa, o elemento que define o curso da história e os conflitos a serem explorados. Uma premissa bem definida não apenas guia o desenvolvimento do enredo e das personagens, mas também ajuda a manter a consistência e a integridade da história ao longo de todo o trabalho. A premissa deve ser algo significativo e interessante o suficiente para capturar a atenção e envolver emocionalmente, fornecendo uma razão convincente para acompanhar a história até o fim.

Segundo Eisner (2008) o tipo de premissa da narrativa de “Vultos do Obscuro” é o que o autor denomina de “conta-me como foi”, que descreve histórias nas quais o narrador relata um acontecimento passado, vivido ou testemunhado pelo próprio narrador.

Eisner (2008) acredita que para uma história envolver e cativar, ela precisa permitir que o utilizador "partilhe" as experiências do protagonista. Isso é alcançado ao explorar emoções e situações que são universais e facilmente reconhecíveis pelo público.

O ato de "partilhar" não é apenas uma questão de observar ou ler sobre as experiências de outra pessoa; trata-se de um processo onde o utilizador é capaz de se inserir emocionalmente na situação do personagem, sentindo as mesmas emoções e enfrentando os mesmos dilemas como se fossem seus.

Tal qual será descrito a seguir, a premissa de “Vultos do Obscuro” pretende que o público partilhe também os seus sentimentos e experiências.

4.2. Worldbuilding

Segundo Jenkins (2006) worldbuilding é um processo de criação de mundos detalhados e imersivos que ultrapassam os médias individuais, dando aos consumidores a oportunidade de mergulhar mais a fundo em universos narrativos complexos.

Jenkins (2006) vê o worldbuilding não apenas como a criação de cenários para histórias, mas como uma forma de estender a narrativa através de várias plataformas, permitindo que os utilizadores explorem e interajam com os aspetos desse mundo de formas que vão para além da narrativa linear tradicional.

Por sua vez, Scolari (2013, p. 35) refere que o worldbuilding é o processo de construção de um universo narrativo coerente e detalhado que pode ser explorado através de diferentes plataformas e médias. Scolari (2013) destaca que essa construção de mundo não serve apenas como pano de fundo para a história principal, mas também cria um espaço diversificado em possibilidades para o desenvolvimento de histórias paralelas, personagens secundários e novas narrativas que podem ser explorados em diferentes formatos de média, desde filmes e livros, até jogos e conteúdo digital. Scolari (2013) realça que um mundo bem construído permite aos criadores e ao público envolverem-se numa experiência narrativa mais imersiva e multidimensional, onde os elementos do mundo são consistentes entre si, independentemente da plataforma.

Um worldbuilding possibilita uma experiência transmédia imersiva. O público tem a liberdade de explorar as diversas variantes do mundo criado e as grandes quantidades de elementos autónomos, mas conetados a esse mundo.

Um worldbuilding garante que todos os elementos de um universo – seja tecnologia, personagens, locais, história, leis, o que quer que seja – sejam consistentes em todas as médias. Torna o universo mais vívido e confiável. Por outro lado, indecisões podem confundir ou afastar o público, enquanto ambiguidades ajudam ao oposto. Uma narrativa transmédia faz com que o público se faça sentir parte da história, entrar em contato com ele a um nível mais profundo. Isso dá à narrativa espaço para explorar a história, perspetivas alternativas e uma oportunidade para que a história seja enriquecida com múltiplas entradas permitindo a espetadores seguirem o universo de diferentes níveis por conta própria, às vezes ativamente a partir de fóruns e outras médias nas quais podem participar.

Além disso cria muitas oportunidades para produtos derivados – jogos virtuais, experiências do mundo real, objetos e outros. Isso não só aumenta as possibilidades de rendimento, mas também cria muitas formas de manter o mundo em contato com os seguidores. Quando os seguidores estão inseridos numa narrativa detalhada, tendem a permanecer. Isso, por sua vez, aumenta a tendência a preservar a narrativa por muito tempo.

No contexto do presente projeto, o autor definiu as seguintes dimensões para o worldbuilding: Cenário, Atmosfera, Temporalidade, Regras e Mitologia, Cultura, Subcultura e Símbolos.

Começamos pelo cenário, que segundo Pratten (2011) é um ativo narrativo que oferece oportunidades para a exploração criativa e para a imersão do público, contribuindo para a coesão e aumento da experiência transmídia. Pratten (2011) sugere que um cenário bem desenvolvido pode ser tão importante quanto as personagens ou a própria história, atuando como um catalisador para a interação e envolvimento do público.

Para o presente projeto, o cenário será todas as casas abandonadas no país, associadas a algum tipo de história ou mito sobrenatural.

No caso específico da curta-metragem “Vultos do Obscuro”, uma mansão abandonada é o ponto central.

Situada nos arredores de uma cidade calma e perdida no tempo, a mansão é envolta em mistérios e lendas sombrias. A sua arquitetura e os detalhes esquecidos pelo tempo criam uma atmosfera assustadora. As divisões da casa abrigam segredos ocultos, passagens secretas e objetos antigos que servem como presença de eventos sobrenaturais que acontecem ao redor. A história da casa remonta a séculos atrás, quando era habitada por uma família cujo destino trágico lançou uma sombra permanente sobre o local.

A seguir apontamos a atmosfera que, segundo Pratten (2011), pode ser entendida como o efeito emocional criado pela combinação de cenário, tom e estilo em diferentes plataformas de mídia. A atmosfera numa narrativa transmídia ajuda a estabelecer uma união do mundo narrativo, reforçando a emoção da história e aumentando a participação do público.

No caso específico do projeto, a narrativa transmídia é envolvida por uma atmosfera de suspense e sombria.

Relativamente à temporalidade, mesmo que alguns dos mídia que integram o projeto façam referência a histórias do passado, estas são narradas desde um ponto de vista atual.

No caso das regras e mitologia, as casas abandonadas podem ser consideradas locais onde os espíritos atormentados encontram refúgio ou estão presos devido a eventos traumáticos do passado. Esses espíritos podem ser manifestações de antigas tragédias que assombram os locais onde continuam num ciclo de sofrimento e vingança. Podem ser também o local de práticas de magia negra, rituais ocultos ou cerimônias sombrias realizadas pelos antigos habitantes. Esses

rituais podem ter deixado uma marca maligna nos locais, atraindo energias negativas e dando origem a eventos sobrenaturais.

Na cidade em que ocorre a história, a cultura pode ser representada por uma cultura urbana decadente. Os locais abandonados podem causar nostalgia quando se olha para tamanha decadência. Quando se fala nas manifestações que estão em volta da casa que fora abandonada, a cultura pode ser um pouco de todo um medo e superstição trazido pelos moradores da mesma. Por outro lado, quando se fala de fantasmas pode tudo ter nascido de histórias contadas como aviso para que ficasse sobre os perigos ao redor.

Na dimensão subcultura, aplicada ao presente projeto, podemos apontar que os exploradores urbanos podem muito bem fazer parte de uma comunidade de casas abandonadas ou coisas abandonadas.

A própria casa poderá ser um dos símbolos da história deste projeto. Casas fechadas, escuras e abandonadas representam medo, desconhecido e mistério. Os objetos partidos e espalhados pela casa abandonada podem indicar o tempo e a morte.

5. CURTA-METRAGEM “VULTOS DO OBSCURO”

5.1. Pré-produção

Conforme dito anteriormente, a curta-metragem “Vultos do Obscuro” será o média principal da narrativa transmédia desenvolvida no presente projeto. Neste sentido, a sua execução seguiu as etapas de pré-produção, produção e pós-produção.

Segundo Rabiger (2013, p. 211) a pré-produção cobre o desenvolvimento crucial do projeto e o autodesenvolvimento que vem entre escolher um guião e começar a filmar.

É uma fase onde é necessário analisar o guião para que se proceda à escolha dos atores através de um casting.

A pré-produção é uma parte importante no processo de produção de um filme, sendo uma fase em que são feitos todos os preparativos necessários antes das câmaras começarem a gravar, pois deve ser tudo estudado com a finalidade de garantir a produção de forma eficiente para que não surjam eventuais obstáculos nas fases seguintes.

É importante que se compreenda que a fase de pré-produção começa com a ideia para o filme em si. Esta ideia é depois usada para criar um guião detalhado que irá ser a espinha dorsal deste projeto. Este guião é revisto durante a pré-produção não só tendo em conta a visão do realizador, mas também dos membros da sua equipa. Na preparação do filme nesta fase são também submetidas revisões, desenvolvidas as características do filme, bem como definido o estilo do filme.

Todas as fases de produção foram realizadas pelo autor do projeto.

5.1.1. Cenário

O cenário principal escolhido para a realização da curta-metragem é um antigo sanatório existente na cidade de Vale de Cambra, mais concretamente na freguesia de Macieira de Cambra.

Luíz Bernardo de Almeida, benemérito de Macieira de Cambra, colaborou com o seu primo António Almeida Pinho na construção do Casa de Saúde Almeida Pinho. Na altura, o edifício foi construído como hospital e inaugurado em 1925.



*Figura 7 – Inauguração da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925
(Fonte: Arquivo Municipal de Vale de Cambra)*

No entanto nunca desempenhou essas funções, pelo fato da sede concelhia passar de Macieira para Vale de Cambra.

Mais tarde, por volta de 1935, acolheu o Seminário Apostólico do Beato João de Brito, que foi encerrado por volta de 1958. O edifício foi então utilizado como sanatório para doentes de tuberculose.



*Figura 8 – Portão principal da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925
(Fonte: Arquivo Municipal de Vale de Cambra)*



*Figura 9 – Vista parcial da Casa de Saúde Almeida Pinho em 1925
(Fonte: Arquivo Municipal de Vale de Cambra)*

Com a erradicação da tuberculose e o encerramento do sanatório, o edifício foi ocupado por retornados após o 25 de abril e foi alvo de pilhagens e vandalismo, o que contribuiu significativamente para a sua deterioração. A passagem do tempo e as condições climáticas deixaram o edifício em péssimo estado. O acesso aos pisos superiores é impossível e, nalguns locais, os próprios pisos nem sequer existem. Algumas das paredes divisórias desmoronaram, parte do telhado ruiu e outras partes estão em condições muito instáveis (fonte: decadentes.wixsite.com). Atualmente o edifício é propriedade da Fundação Luíz Bernardo de Almeida e encontra-se conforme se pode ver nas imagens:



Figuras 10 – Estado atual do principal cenário da curta-metragem (imagens do autor)

5.1.2. Sinopse

Uma vez definido o worldbuilding da narrativa transmédia e apresentada a justificação para a ideia que deu origem à curta-metragem “Vultos do Obscuro”, avançamos para a escrita da sinopse estendida.

Segundo Comparato (2018, p.112) a sinopse é a primeira forma textual de um guião, ou seja, é a storyline desenvolvida a partir de um texto que diz “como serão transportadas para o ecrã as personagens através de uma história”.

A sinopse pode ser lida abaixo:

Nos confins de uma cidade esquecida pelo tempo, vive Miguel, um homem solitário que tem como paixão passear de mota sem destino aos fins de semana. No entanto, num desses passeios, o seu destino muda e algo o leva a explorar uma mansão abandonada à saída da cidade.

Impulsionado por uma força inexplicável, Miguel entra nos jardins da mansão. Estaciona a sua fiel companheira de aventuras, onde alguma coisa o observa ao mesmo tempo. A sua curiosidade supera o medo e leva-o a explorar os corredores silenciosos da casa abandonada.

A mansão com as suas paredes manchadas pelo tempo e janelas partidas, parece guardar segredos e histórias terríveis que ecoam pelo tempo. À medida que Miguel explora os recantos sombrios da casa, eventos estranhos começam a surgir.

Vê-se no meio de uma teia de acontecimentos onde o perigo espreita a cada sombra e a morte espera ao virar da esquina.

“Vultos do Obscuro” é uma história de mistério pelos recantos mais sombrios da humanidade e os segredos escondidos das casas abandonadas. Ao mesmo tempo é uma história de coragem e solidão, na qual Miguel descobrirá que a verdadeira força reside na capacidade de enfrentar os seus medos.

5.1.3. Ficha de personagem

Segundo Swain (2008, p. 5) construir um personagem começa com a decisão de pensar na própria personagem ou então para se colocar num termo prático, se for preciso um canalizador contrata-se um canalizador. Infelizmente não existem listas onde procurar uma personagem. Então, na prática como se

criam personagens? Começa-se com base nas próprias fantasias, ideias e sentimentos para desenvolver a história em torno da personagem.

Comparato (2018, p. 123) refere que é preciso conhecer a personagem e depois de a ter imaginado é preciso realmente criar a sua.

A criação de uma ficha de personagem pretende descrever as características com uma descrição o mais completa possível. É um ponto importante na criação de um filme, pois dá-nos informações que podem ajudar a completar a história. Nela constam o nome da personagem, a idade, o local de nascimento, os aspetos físicos e relevantes, entre outras coisas.

Nas seguintes fichas das personagens podemos ver as que fazem parte da curta-metragem “Vultos do Obscuro”.

Nome	Miguel Almeida	
Idade	30 anos	
Local de nascimento	Cidade do interior de Portugal	
Aspetos físicos relevantes	● Cabelo castanho escuro ● Olhos castanhos ● Estatura média ● Forte ● Expressão facial forte ● Alguma barba	
Aspetos sociais relevantes	Pouco sociável	
Descrição da personalidade	● Corajoso: Miguel gosta de explorar o desconhecido ● Independente: Por ser um homem solitário, Miguel é totalmente independente ● Pouco sentido de humor: Devido a situações do passado, Miguel não é uma pessoa bem humorada ● Resiliente: Enfrenta adversidades com coragem e determinação	
Defeitos	● Não confia nos outros: Miguel não é uma pessoa que confie nos outros e prefere guardar as coisas para si em vez de pedir ajuda ● Teimoso: Não mede o perigo que o enfrenta e com a sua teimosia avança sem pensar.	
Hobbies e Paixões	Andar de moto	
Biografia	Miguel é um homem com um passado de memórias dolorosas. Perdeu os seus pais quando tinha 20 anos e teve de aprender a viver por conta própria. Gosta de fazer as coisas sozinho	

	e não segue as opiniões de quem o rodeia. É uma pessoa que gosta de explorar o desconhecido.
--	--

Nome	Luís Freitas	
Idade	45 anos	
Local de nascimento	Cidade do interior de Portugal	
Aspetos físicos relevantes	● Cabelo grisalho ● Olhos castanhos ● Estatura média ● Magro ● Barba curta ● Usa óculos	
Aspetos sociais relevantes	Sociável	
Descrição da personalidade	● Atento ao que se passa à sua volta ● Amigo do seu amigo ● Pouco corajoso ● Tem algum humor	
Defeitos	Desconhecidos	
Hobbies e Paixões	● Viajar ● Fazer caminhadas	
Biografia	Luís é um homem com experiência de vida.	

Nome	Rui Pinho	
Idade	20 anos	
Local de nascimento	Cidade do interior de Portugal	
Aspetos físicos relevantes	• Cabelo castanho • Olhos castanhos • Estatura média • Magro	

Aspetos sociais relevantes	Sociável
Descrição da personalidade	• Contador de histórias • Misterioso • Conhecedor do meio envolvente
Defeitos	Desconhecidos
Hobbies e Paixões	Desconhecidos
Biografia	Rui é um jovem misterioso que anda sempre ocupado.

A personagem principal, Miguel Almeida, foi interpretada por Fábio Oliveira. As outras duas personagens secundárias foram interpretadas por Nuno Relvas (Luís Freitas) e por Afonso Portinha (Rui Pinho). De salientar que qualquer destes atores não tem experiência na arte de representar, sendo um risco assumido por parte do autor terem sido escolhidos para os papéis que desempenharam.

5.1.4. Guião

A inspiração para a construção da história da curta-metragem “Vultos do Obscuro” parte da curiosidade em explorar lugares abandonados e do que eles representam: cápsulas do tempo cheias de histórias esquecidas e segredos não revelados. Clássicos de terror e thrillers psicológicos são também inspirações, misturados com reflexões contemporâneas sobre a solidão e a resiliência humana.

O cenário de uma mansão abandonada pelo tempo é o pano de fundo ideal para explorar temas como a solidão e a descoberta pessoal.

Com as suas paredes sujas e janelas partidas, a mansão é quase uma personagem em si mesma, cheia de histórias e lendas do passado e entidades que desafiam as perceções do real e do sobrenatural.

A história aprofunda-se em termos psicológicos, explorando a personagem principal num contexto de acontecimentos inexplicáveis que ameaçam a sua sanidade e segurança. Ao fazê-lo, a história

não só capta a essência da aventura e do autoconhecimento, como também comenta a coragem necessária para enfrentar os próprios medos e as incertezas da vida.

O guião completo de “Vultos do Obscuro” pode ser visto no Apêndice 1 (p. 69).

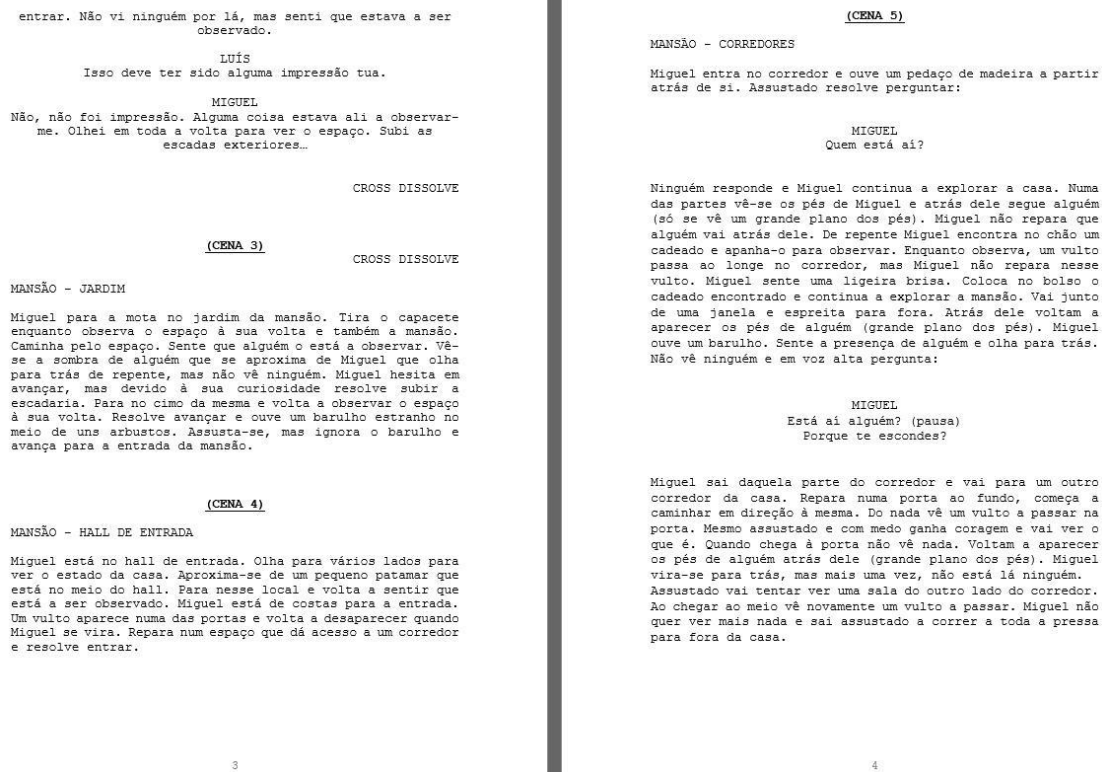


Figura 11 – Páginas 3 e 4 do guião de “Vultos do Obscuro”

O documento tem 6 páginas e descreve os diferentes elementos que compõem um guião segundo Comparato (2018, p.11), nomeadamente personagens, conflito, ação dramática e tempo dramático. O documento reflete as decisões criativas apontadas na sinopse.

5.1.5. Storyboard

Segundo Hart (2008, p. 1) o storyboard faz parte da pré-produção de um filme, uma série de televisão, uma animação ou uma campanha publicitária. É uma ferramenta importante de visualização quadro a quadro das cenas do guião. Podem ser desenhos que auxiliam a equipa

produção para organizar todas as cenas a gravar e onde se pode visualizar a primeira sequência do filme ou de outra produção.

Hart (2008, p. 15) refere que a origem do storyboard remonta ao início do cinema, mas foi oficialmente introduzido nos anos 30 nos estúdios Walt Disney, especificamente na produção de animação. Desde então, tornou-se uma prática corrente na indústria, não só na animação, mas também na produção de filmes, programação televisiva e outros meios de comunicação visual.

Um storyboard típico é muito parecido com uma banda desenhada. Consiste numa série de quadradinhos ou painéis de cenas onde cada um representa uma cena ou uma parte importante de uma cena. Cada quadro geralmente combina desenhos ou imagens com ações, movimento de câmara, palavras e instruções específicas para os atores envolvidos. Estes elementos ajudam a prever o produto final antes que recursos significativos sejam investidos no processo de produção propriamente dito.

O processo de um storyboard começa com o escritor ou o diretor que faz um esboço da sequência de um guião. Isto significa pensar visualmente sobre a história e decidir como cada cena irá aparecer.

Todos estes passos permitem organizar com tempo a qualidade do produto final.

Além de uma ferramenta para a programação, o storyboard é também um importante documento de coordenação para a equipe. Durante a produção, diferentes departamentos chave, como realização, design de produção, som, entre outros, seguem o storyboard para assegurar que todos os aspetos da produção estão em linha com a visão original. Isto facilita a cooperação entre equipes, evita mal entendidos e sem necessidade de refazer trabalho.

Os storyboards variam de acordo com o nível de pormenor e estilo necessário para o projeto. Alguns são altamente detalhados, como um desenho completo quadro a quadro, enquanto outros são apenas rascunhos rápidos que captam a informação mais importante. Em qualquer caso, o resultado necessário para quem o lê continua a ser uma compreensão clara da intenção artística.

Para a realização da curta-metragem “Vultos do Obscuro”, as cenas a serem gravadas foram todas pensadas e passadas posteriormente para o storyboard. As imagens foram feitas com recurso à plataforma “Canva”.

O storyboard completo pode ser visto no Apêndice 2 (p. 75).

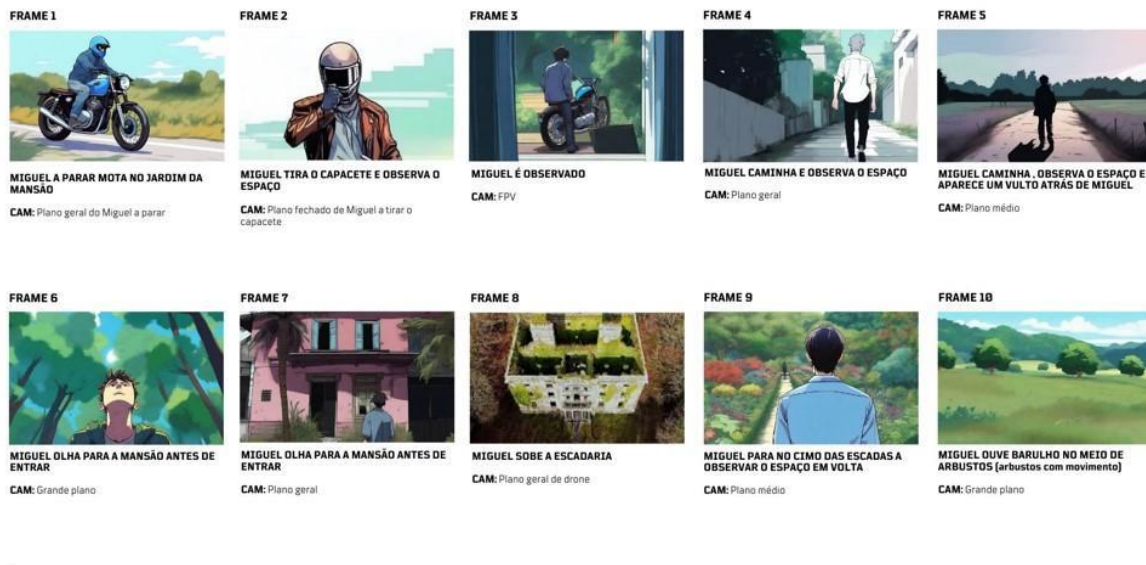


Figura 12 – Storyboard da Cena 3 desenvolvido para a curta-metragem “Vultos do Obscuro”

5.2. Produção

A produção deste filme envolveu uma abordagem meticulosa, desde a conceção inicial até à pós-produção, para capturar a essência do suspense e manter o público atento e curioso.

As filmagens decorreram em 2 sábados, 13 e 20 de abril de 2024. A equipa de produção orientada pelo autor/realizador deste projeto, foi constituída por José Oliveira na câmara e drone, a captação de som esteve a cargo de Luís Gomes, na fotografia e making of Jorge Santos e como assistente às operações esteve Carlos Pina.

O material usado na captação de som e imagem pertence todo ao autor, sendo o seguinte:

- Câmara Panasonic GH5
- Drone Mavic Mini 3 Pro
- Perche com Microfone Shotgun Rode NTG3
- Gravador de áudio Tascam DR-60MKII
- Phones AKG K 171 MKII



Figura 13 – Equipe de produção com o realizador num dos locais das gravações (imagem do autor)

No dia 13 de abril foram feitas as gravações no cenário principal, a mansão abandonada. Seguindo o guião e o storyboard, foram usadas técnicas de câmara diversificadas de forma a tornar o filme o mais dinâmico e cativante possível para o público.



Figura 14 – Gravação de uma das cenas em que o personagem principal entra na mansão (imagem do autor)



Figura 15 – Gravação de uma das cenas na mansão (imagem do autor)

No dia 20 foram feitas as restantes gravações nos cenários escolhidos.



Figura 16 – Gravação da cena inicial (imagem do autor)



Figura 17 – Gravação da cena final (imagem do autor)

O making of da produção pode ser visto em: <https://vimeo.com/943342870>. No vídeo é possível ver as gravações atrás das câmaras com a equipa técnica e o realizador, bem como o desempenho dos atores.

5.3. Pós-produção

Segundo Rabiger (2013, p. 439) a pós-produção é uma fase importante e complexa do processo de produção de um filme. De acordo com Rabiger (2013) esta fase começa após o final das gravações e inclui uma série de processos técnicos e criativos necessários para a conclusão do filme.

A edição é literalmente a construção do filme a partir dos planos gravados. Aqui o realizador e o editor trabalham juntos para selecionar quais cenas estão mais corretas de forma a construir a narrativa de forma convincente. Rabiger (2013) destaca a importância fundamental de fazer uma boa montagem, pois não só conta a história de forma coerente, como também controla o ritmo e a tensão para manter o interesse do público.

Como parte da pós-produção, a edição de áudio é também um elemento importante. Isto inclui a edição de diálogos e a mistura de som, bem como a adição de música e efeitos sonoros - coisas que são absolutamente vitais para criar a atmosfera desejada, mas que podem também criar emoções a uma cena.

A edição de “Vultos do Obscuro” demorou cerca de 2 semanas e foi realizada pelo autor do projeto no programa Adobe Premiere Pro 2024. Algumas cenas que constavam no guião e storyboard foram cortadas por decisão do autor/realizador por entender que não se enquadravam na sequência pensada na pré-produção.

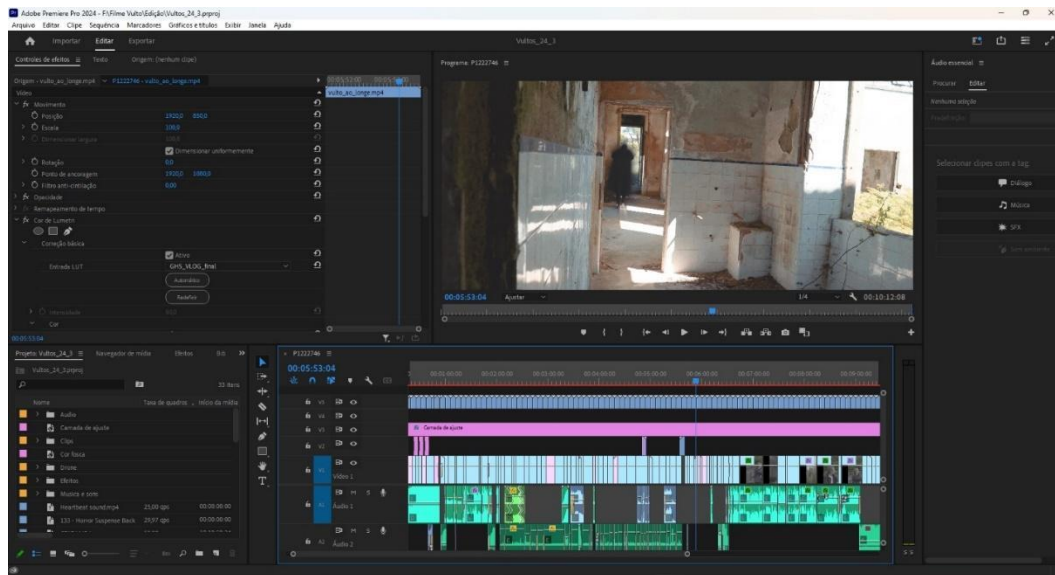


Figura 18 – Aspeto da timeline com os clips do filme no programa Premiere

Na edição foi feita também uma correção de cor e adicionado um filtro LUT (Look Up Table) para colocar todas as imagens com uma cor uniforme e cinematográfica.

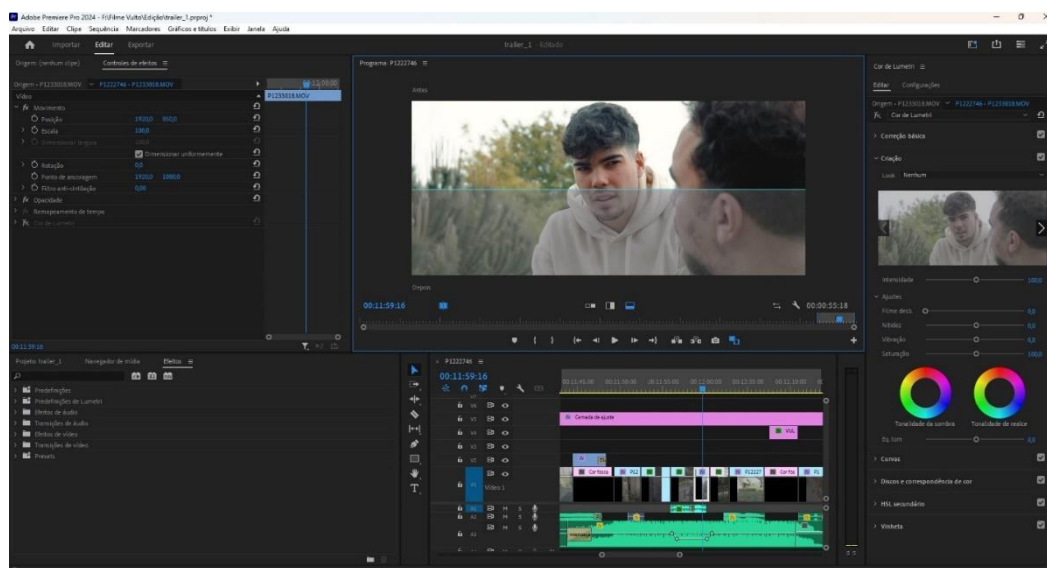


Figura 19 – Comparação da cor após a correção e aplicação do LUT

Para as músicas e sons utilizados ao longo do filme, recorreu-se ao site Pexels, uma vez que foram escolhidos de forma a garantir que não tivessem direitos de autor. No entanto o autor decidiu colocar os títulos e os autores das músicas nos créditos finais do filme apesar de, como já referido, serem músicas sem direitos.

Foram aplicados efeitos especiais no “Vulto” de forma a tornar a personagem mais imaginária. Para isso foi usado o programa Adobe After Effects 2024.

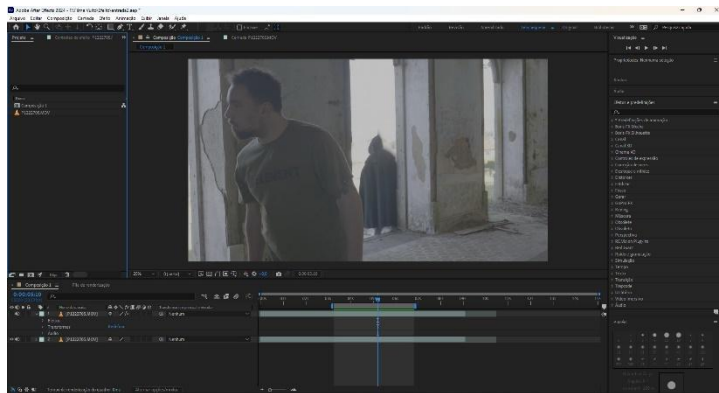


Figura 20 – Edição dos efeitos especiais no programa After Effects 2024

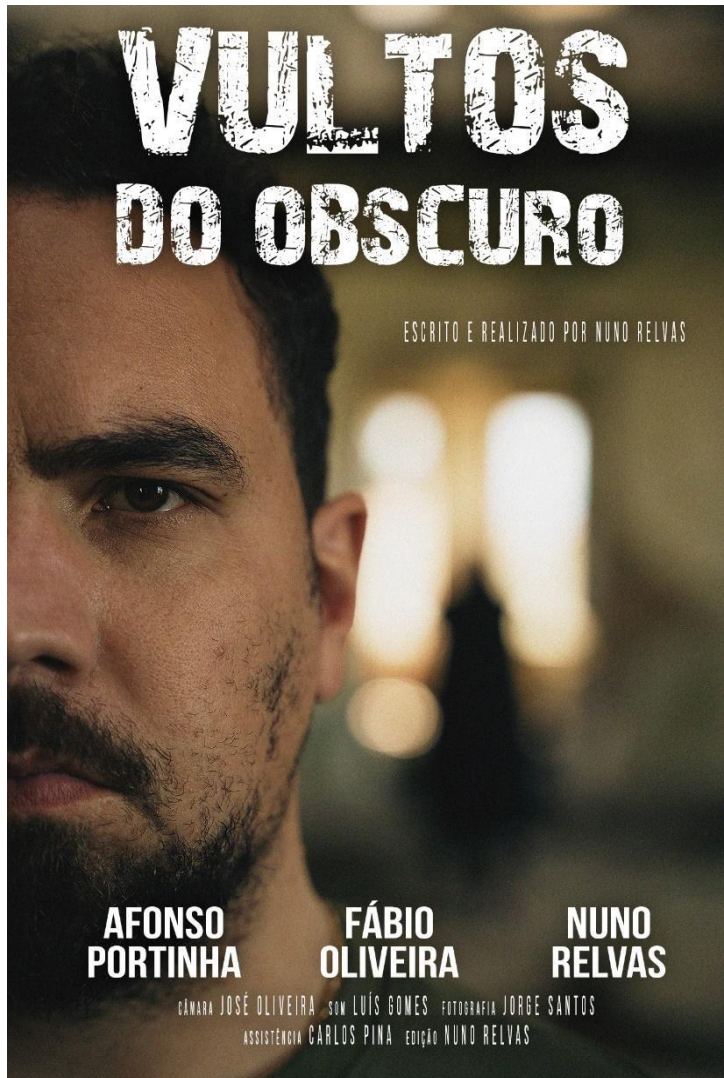
Durante as gravações, o som ambiente, diálogos e outros sons, foram todos registados num gravador externo (Tascam DR-60MKII). De forma a que na edição o som ficasse sincronizado com a imagem, foi usada uma claquete durante a gravação e todos os sons foram registados com um número correspondente ao clip gravado.



Figura 21 – Claquete usada durante as gravações (imagem do autor)

outro mundo o está a seguir como se vê em desfoque. Num segundo plano, em desfoque, sugere-se o espaço narrativo, bem como a possível força antagonista da história.

O título "Vultos do Obscuro" utiliza uma fonte que parece desgastada ou corroída, o que



complementa o tema de suspense ou deterioração. Isso ajuda a estabelecer o clima do filme antes mesmo de qualquer visualização.

A paleta de cores é relativamente sombria, com a predominância de tons terrosos e neutros, reforçando o tema de mistério e obscuridade. A opção de não usar cores vibrantes revela adequadamente o género do filme, mostrando um sentimento de seriedade e tensão.

A composição é simples, com o texto alinhado na parte superior e inferior, deixando o rosto do personagem como ponto de foco. Garante que a informação essencial é comunicada sem distrair do elemento visual principal.

Figura 23 – Cartaz do filme criado pelo autor

A informação do autor e realizador está presente de forma discreta, dando depois algum destaque aos nomes do elenco principal na parte inferior. A inclusão de créditos para câmara, som, fotografia, assistência e edição mostra um reconhecimento às contribuições importantes da equipa. O objetivo principal deste cartaz é convidar o público a querer saber mais sobre a história por trás do olhar intenso do personagem e o significado do título.

5.3.2. Trailer

Os trailers de filmes são uma importante ferramenta de marketing e o seu principal objetivo é gerar interesse e incentivar os espetadores a verem o filme. Desempenha várias funções importantes na promoção de um filme, atuando simultaneamente como publicidade e como uma visão artística do que o público pode esperar da produção final.

O trailer de “Vultos do Obscuro” pode ser visto em: <https://vimeo.com/940905214>.

5.4. Edição final: “Vultos do Obscuro”

A edição final do filme pode ser vista em: <https://vimeo.com/940906779>.

6. OUTROS MÉDIA

6.1. Podcast “Vozes do Passado”

"Vozes do passado" é um podcast que explora as histórias sombrias e os mistérios em volta de lugares fantasmagóricos em Portugal. Cada episódio convida os ouvintes a uma viagem pelo património histórico e cultural de Portugal, revelando os mistérios de locais abandonados repletos de lendas e fenómenos paranormais.

Este podcast combina histórias detalhadas com mitos e explicações locais para trazer à luz as histórias de ilusões e fenómenos inexplicáveis que continuam a fascinar e aterrorizar gerações.

Oferece uma atmosfera rica e imersiva, repleta de visões intemporais e narrativas de áudio.

Complementado por entrevistas com especialistas em paranormal, historiadores e pessoas que vivenciaram essas experiências, o podcast não apenas captura a imaginação dos ouvintes, mas também preserva e respeita o património do espectro português.

Os recursos necessários para a produção do podcast são dois microfones, gravador áudio e um estúdio.

Na primeira temporada serão seis os episódios, com a duração de 45 minutos cada e é dinamizado por 1 apresentador.

A periodicidade de cada episódio será quinzenal e publicado numa plataforma de acesso livre.

Cada episódio será focado em acontecimentos paranormais, onde estará em estúdio um especialista que dará uma explicação para esses fenómenos e com explorações aos locais abordados no episódio onde serão depois relatadas para o público.

Os episódios serão os seguintes: 1º episódio – “Ecos de Mistério”; 2º episódio – “Vozes da Noite”; 3º episódio – “Nevoeiro do Destino”; 4º episódio – “Gritos do Passado”; 5º episódio – “Segredos Enterrados”; 6º episódio – “Ecos Perdidos”.

Em cada episódio o apresentador começa por fazer uma breve introdução sobre o podcast. De seguida faz um enquadramento do local onde divulga e faz a descrição do mesmo.

Com os convidados em estúdio vai abordando a temática com explicações dos fenómenos que existem nos locais e ao mesmo tempo com testemunhos de pessoas que tiveram experiências paranormais nesses mesmos locais.

É feita também uma investigação prévia com especialistas nos locais e com gravações de campo dessa mesma investigação. Esta interação com o público acontece no final de cada episódio.

Através das redes sociais, os seguidores são convidados a participar com as suas histórias e com sugestões de investigação.

Ainda no final, é feito um pequeno resumo do episódio, a despedida e é anunciado o tema do próximo episódio, bem como é solicitado ao público que enviem comentários e sugestões.

Para este projeto foi apenas desenvolvida a fase de pré-produção e o guião.

6.1.1. Logótipo do Podcast

A escolha e o design de um logotipo são estratégicos de forma a contribuir significativamente para a identidade visual e atração do podcast.

O logótipo utiliza uma paleta de cores escura, com tons de azul marinho e dourado, o que confere uma atmosfera de mistério e elegância. O microfone no centro é um elemento clássico que simboliza claramente a natureza de podcast do projeto, enquanto os detalhes adicionais como uma chave, um cadeado, e um livro, sugerem temas de descoberta, segredos e histórias.

Os ícones menores de uma lente de aumento e fones de ouvido reforçam a ideia de investigação e escuta, elementos centrais num podcast que se dedica a explorar e desvendar enigmas.



O uso de estrelas e linhas radiais em volta do microfone adiciona um toque de magia e encanto, ampliando o apelo visual do design.

O texto é apresentado com uma fonte robusta e legível, fácil de identificar, o que é crucial para a marca ser rapidamente reconhecida. A escolha de colocar o título sobre o microfone central ajuda a emoldurar e centralizar a atenção no nome do podcast.

O logótipo foi realizado com recurso a software de inteligência artificial.

Figura 24 – Logótipo do Podcast

6.1.2. Guião do Podcast

O processo de criação de um episódio do podcast "Vozes do Passado" começa muito antes dos microfones serem ligados.

Cada episódio é gravado a partir de um guião detalhado, que serve para estruturar a forma como as histórias são contadas. O documento orienta o apresentador sobre quando deve introduzir elementos de suspense, quando revelar certos detalhes e como conetar diferentes segmentos para que a história flua de maneira coesa.

O guião completo do episódio 1 pode ser visto no Apêndice 3 (p. 82).

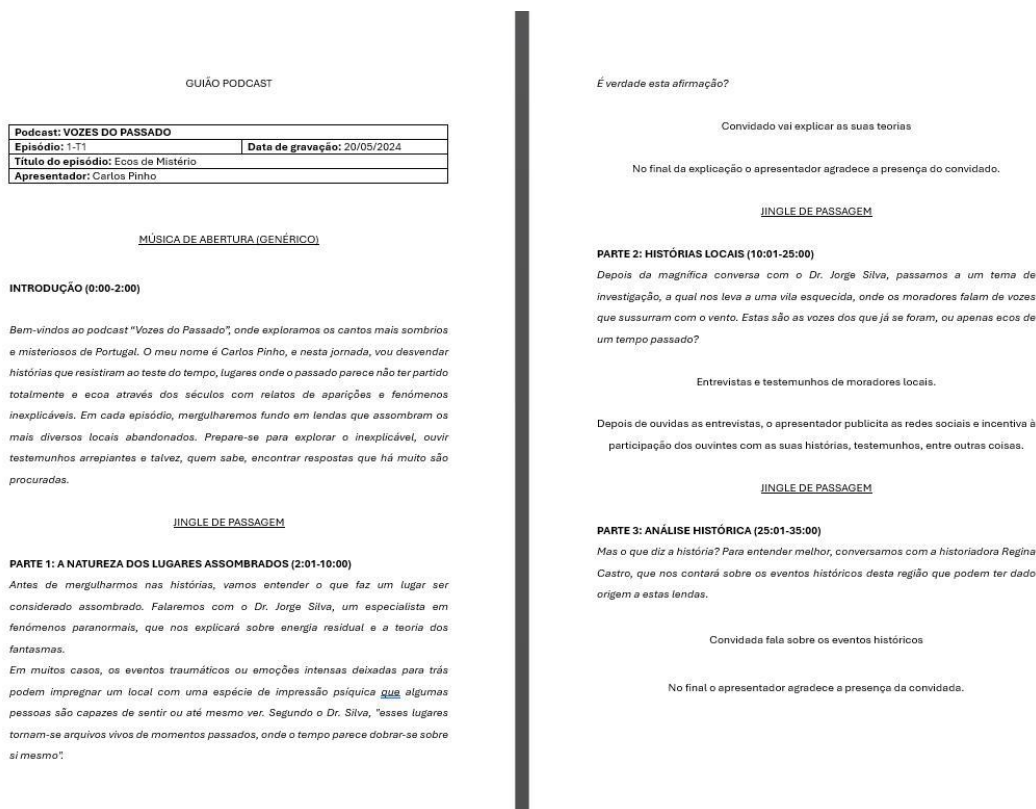


Figura 25 – Páginas 1 e 2 do guião do podcast “Vozes do Passado”

6.2. Redes sociais

Utilizando o Instagram de forma estratégica e criativa, a narrativa "Vultos do Obscuro" pode não apenas aumentar o seu alcance e visibilidade, mas também criar uma comunidade mais envolvida e uma experiência de narrativa mais rica e envolvente para os fãs.

Segundo relatório da Obercom (2023, p.73) o Instagram é uma das redes sociais com maior crescimento de utilizadores em Portugal nos últimos 8 anos.

Em 2015, o Instagram era utilizado por apenas 12,2% dos utilizadores portugueses, em 2023 é utilizado por 53,8% (um aumento de 41,6 pontos percentuais), sendo a segunda rede com maior crescimento desde 2015. Atualmente, o Instagram tem uma percentagem de utilizadores superior à de redes sociais como o TikTok, o LinkedIn e o X/Twitter. Além disso, o Instagram está apenas 15,2 pontos percentuais atrás do líder Facebook.

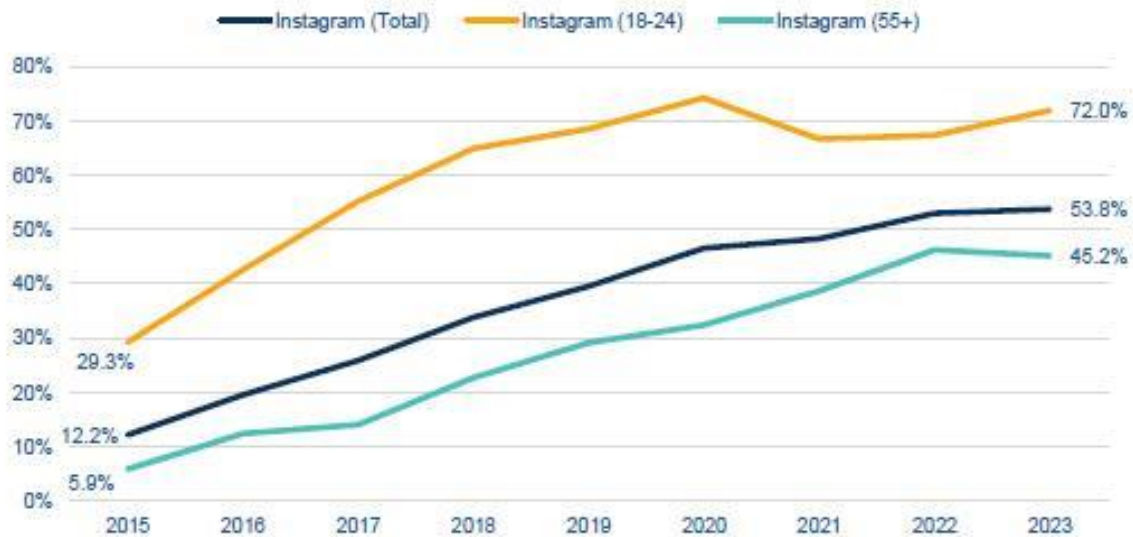


Figura 26 – Utilização do Instagram para fins gerais, 2015 a 2023 (Fonte Obercom, 2023, p. 73)

Embora o Instagram tenha registado um crescimento impressionante em termos globais, o aumento do número de utilizadores na faixa etária dos 18 aos 24 anos é ainda mais impressionante: 72,0% dos jovens utilizam o Instagram em 2023, contra 29,3% em 2015 (um crescimento de 42,7 pontos percentuais em relação a 2015). Consequentemente, o Instagram é atualmente o site de rede social mais popular para este grupo etário e ultrapassou o Youtube em 2022.

A proporção de utilizadores no grupo etário com mais de 55 anos é significativamente inferior à do grupo etário 18-24; em 2023 o Instagram é utilizado por 45,2 por cento deste grupo etário. Este valor é inferior ao da amostra global desta rede (53,8%).

Para as pessoas mais velhas, o Instagram é menos popular do que o Facebook, o WhatsApp, o Youtube e o Facebook Messenger.

No entanto, é de salientar que, mesmo entre as pessoas deste grupo, o Instagram registou um crescimento acentuado nos últimos oito anos (em 2015, apenas 5,9% das pessoas com mais de 55 anos utilizavam o Instagram). De fato, com exceção do WhatsApp, o Instagram foi a rede social que mais cresceu neste grupo etário (39,3 pontos percentuais). Por outras palavras, embora o Instagram possa não ser tão popular entre os consumidores com mais de 55 anos (em comparação com os consumidores mais jovens), é importante considerar que quase uma em cada duas pessoas desta faixa etária utiliza a rede social.

O Instagram tem sido uma das redes sociais com maior crescimento de utilizadores nos últimos 8 anos. Este crescimento é especialmente notório na faixa etária dos 18 aos 24 anos. Para estes utilizadores, o Instagram é a rede social mais popular para consumo de notícias, bem como para utilização geral.

Neste sentido, acredita-se que esta rede social é a mais adequada a ser utilizada no projeto.

Segundo Kerpen (2011) o Instagram é uma rede social focada na partilha de fotos e vídeos. Os utilizadores podem tirar fotos, editar com filtros e publicar no seu perfil, além de interagir com publicações de outros através de “gostos”, “comentários” e “partilhas”.

Cada plataforma oferece características únicas que podem ser exploradas para enriquecer a narrativa e envolver a audiência de maneiras criativas.

É essencial que o conteúdo partilhado no Instagram seja bem coordenado para garantir uma experiência transmédia harmoniosa. Os elementos partilhados nas plataformas devem complementar-se mutuamente e incentivar os fãs a seguirem o perfil para obterem uma experiência completa. Além disso, as campanhas promocionais e as interações devem ser sincronizadas para maximizar o envolvimento e manter a coerência narrativa.

A conta terá o nome de “SegredosEsquecidos” e pretende-se que sejam publicadas imagens e descrições de casas ou lugares abandonados que tenham um mito associado. Ao mesmo tempo, os seguidores serão convidados a enviar fotos e histórias de lugares com essas características.

Este perfil terá uma conexão com o podcast “Vozes do Passado”, onde serão explorados também as lendas e histórias dos lugares abandonados.

Para envolver ainda mais os seguidores, serão feitas pequenas transmissões em direto dos locais a serem explorados e que posteriormente serão temas abordados no podcast.

Será também uma extensão crucial da curta-metragem “Vultos do Obscuro”, onde serão feitas histórias e publicações com imagens dos bastidores e imagens artísticas que captam a atmosfera sombria e misteriosa do filme. Estas publicações estarão disponíveis sob a forma de fotografias e pequenos vídeos.

Pretende-se também realizar mini-documentários sobre o processo de produção e entrevistas com o elenco e a equipa técnica do filme onde serão disponibilizadas informações sobre o processo de produção.

6.3. Merchandising

No contexto do projeto transmédia "Vultos do Obscuro", o merchandising pode ser uma extensão natural da história, expandindo o mundo narrativo e envolvendo o público de uma forma criativa. Dado que "Vultos do Obscuro" é sobre mistério e suspense, o merchandising pode ser especificamente concebido para reforçar estes temas e aprofundar a experiência dos seguidores.

Ao implementar uma estratégia comercial, o projeto não só aumenta a presença da marca, como também oferece aos fãs uma forma tangível e envolvente de interagir com o mundo da história. Isto manterá a história viva na mente do público e gerará receitas adicionais para o projeto.

Segundo Scolari (2013, p.259) o conceito de merchandising pode ser entendido de maneira ampla. Embora o termo tradicionalmente se refira às técnicas usadas para promover produtos ou serviços no ponto de venda, no contexto das narrativas transmédia ganha uma dimensão adicional.

Pode ser entendido como a criação e venda de produtos que estão diretamente ligados ao universo de uma história ou marca, ampliando a experiência do consumidor e ajudando a solidificar a conexão entre o público e o universo narrativo. Esses produtos podem variar desde brinquedos, roupas e acessórios, jogos e aplicações que permitem aos consumidores imergir mais profundamente no mundo da história.

Esse tipo de merchandising é uma ferramenta poderosa para os criadores de conteúdo, pois não só serve como uma fonte de receita adicional, mas também como uma forma de envolvimento que

permite aos seguidores "viverem" a história em diferentes contextos fora do consumo tradicional de média, como cinema ou televisão. Torna-se parte integrante da estratégia de expansão de uma narrativa, contribuindo para a construção de um universo coerente que pode ser explorado em várias plataformas.

Conforme já referido, o merchandising numa narrativa transmídia serve para continuar a história além dos seus meios originais.

Os produtos de merchandising devem estar alinhados com a estética e características da história principal. É necessário que sejam coerentes com o universo narrativo para manter a imersão e a credibilidade do mundo construído.

Na tabela seguinte podemos ver algumas estratégias e ideias específicas de merchandising da narrativa “Vultos do Obscuro”:

Ideias de merchandising	Estratégias
Livros ou livros eletrónicos	Publicar material adicional que explore os antecedentes das personagens principais ou eventos não descritos no filme. Isto pode incluir sequelas ou coleções de contos que expandam o mundo.
Diários e notas de personagens	Criar cópias de diários, notas e ficheiros utilizados pelas personagens da história, permitindo aos fãs descobrir segredos do enredo e informações adicionais.
Figuras de ação e estátuas	Desenvolver modelos detalhados de personagens e elementos icónicos importantes para o enredo.

Vestuário temático	Criar uma linha de vestuário que reflita o estilo das personagens ou que incorpore elementos gráficos do filme.
Acessórios	Criar colares, relógios e outros acessórios para serem usados pelas personagens ou para simbolizar a estética do projeto.
Eventos de escape room	Criar experiências de escape room baseadas nos cenários e mistérios do filme.
Realidade virtual	Desenvolver experiências de RV que permitam aos utilizadores explorar locais importantes e participar em partes da história.
Obras de arte e cartazes	Colocar à venda cartazes artísticos, gravuras de cenas emblemáticas e obras de arte conceptuais utilizadas na produção.
Campanhas nas redes sociais	Utilizar as redes sociais para divulgar produtos comerciais através de promoções, brindes e interação direta com o público.
Parcerias com influenciadores	Trabalhar com influenciadores interessados no género de mistério e suspense para alcançar um público mais vasto.

Tabela 4 – Ideias de merchandising e estratégias da narrativa “Vultos do Obscuro”

7. JORNADA DO UTILIZADOR

Como mencionado anteriormente, o projeto é partilhado de várias formas e abrange vários médias. A difusão através de diferentes canais atrairá o interesse do espetador.

A jornada do utilizador é uma forma de fazer com que os seguidores possam experienciar diferentes plataformas. Trata-se de um esquema visual, com o mapeamento das diferentes relações para o espetador/utilizador em narrativas transmédia nas diferentes plataformas. A jornada do utilizador tem ainda duas funções principais: mostrar como um espetador/utilizador se tornará conhecido no sistema que gere a experiência e o que acontece com os dados dele depois da experiência terminar. Ajuda também a identificar em que condições ou parâmetros deve ser restaurado, se a experiência é reproduzível (Pratten, 2011, p. 61). Para criar uma jornada do utilizador, o autor tem de considerar todas as ações que o espetador/utilizador precisa tomar a fim de dar um salto para outras plataformas. Isto inclui desde a colocação de links em páginas web, QR codes, hashtags, e-mails, entre outras estratégias. A jornada do utilizador numa narrativa transmédia depende do envolvimento.

Definido por Scolari (2013, p. 77) como o estado onde o utilizador está "presente no momento", concentrando-se “apenas num ponto, seja ao ler um livro, seja ao interagir com uma página Web”. A jornada do utilizador numa narrativa transmédia depende do envolvimento. Este relaciona-se com a motivação do público para interagir ou continuar a envolver-se na narrativa transmédia. Neste sentido, o autor observa que a motivação do público pode assumir duas formas: motivação extrínseca, que oferece recompensas às pessoas tais como emblemas, pontos e prémios; motivação intrínseca, onde alguém participa de uma atividade porque é pessoalmente gratificante para eles. Este diagrama captura a jornada do utilizador em "Vultos do Obscuro", destacando a interconexão entre os diferentes médias e as etapas envolvidas na exploração dos mistérios da casa abandonada.



Figura 27 – Elaboração própria do diagrama da jornada do utilizador

O público é introduzido no universo de "Vultos do Obscuro" através do filme, onde conhece o protagonista Miguel e a casa abandonada.

Através das redes sociais, o público pode acompanhar as publicações relacionadas com a história e com os conteúdos do Podcast “Vozes do Passado”, onde mergulha mais fundo na história da casa abandonada e de outros segredos de locais abandonados.

Nas redes sociais o público interage com as publicações, quer do filme, quer do podcast, onde vai explorando o tema e pode adquirir objetos disponíveis sobre a narrativa através do merchandising. Ao longo da narrativa, o público descobre segredos e revelações importantes que contribuem para a compreensão da história e dos eventos sobrenaturais que assombram os vários locais abandonados.

Após completar a jornada transmídia, o público pode refletir sobre a sua experiência e discutir as suas teorias e interpretações com outros seguidores da história.

Como se pode ver no diagrama, o público pode iniciar a jornada em qualquer ponto da narrativa.

8. DISCUSSÃO

O autor entende que a curta-metragem “Vultos do Obscuro” é como elemento central de uma narrativa transmídia distribuída entre diferentes plataformas para contar uma história. Este projeto retrata o filme não como mera obra independente, mas como um impulsionador de experiências cuja estirpe se estende às redes sociais, podcast e merchandising. É um ecossistema que não só permite ao público assistir mas também participar com tudo o que envolve o universo narrativo, de uma forma ativa e multifacetada.

A abordagem do autor em relação às formas tradicionais de contar histórias mostra como uma curta-metragem pode servir como foco central a partir do qual se ramificam no espaço mediático narrativas que se estendem por múltiplas plataformas de diferentes tipos, cada uma delas adicionando profundidade e a possibilidade de participação dos seguidores na história principal. A integração entre as mais variadas formas de mídia não só enriquece a experiência dos utilizadores, como também abre novas possibilidades para envolver e interagir com o público.

Neste sentido coincidimos com Jenkins (2006) quando este destaca a necessidade de uma narrativa que se espalhe por várias plataformas, proporcionando ao público diferentes pontos de entrada para a história. Essa abordagem não só aumenta o envolvimento, mas também permite que os espetadores contribuam para a expansão da narrativa. A curta metragem “Vultos do Obscuro” é uma parte da narrativa, mas não a única, constituindo o principal ponto de entrada para o público. Por sua vez, Scolari (2013) foca na habilidade de uma narrativa viver e respirar através de diferentes meios, cada um com a sua própria contribuição para a história total.

Neste aspeto, o autor utilizou o Instagram, podcast e merchandising como media com o objetivo de garantir a atração dos espetadores de forma a incentivar o uso de outras plataformas do universo transmídia.

Desta forma, podemos inferir que o projeto tem sucesso ao criar um universo narrativo que se estende além do cinema.

O desenho do projeto utilizado permitiu ao autor obter uma visão global sobre como diferentes partes do projeto de mídia podem trabalhar juntos para criar um projeto que ofereça aos utilizadores uma experiência de envolvimento na narrativa.

O podcast associado ao filme não apenas expande a história, mas também permite aos espetadores explorar as motivações das personagens e o contexto histórico de maneira mais profunda, o que enriquece significativamente a experiência narrativa.

A interação nas redes sociais mostra também um envolvimento do público, com discussões e teorias que contribuem para a narrativa de maneira orgânica e espontânea. O merchandising, por sua vez, serve não apenas como uma fonte de receita, mas também como uma forma dos seguidores mostrarem o seu apoio e afinidade por toda a narrativa, fortalecendo a comunidade em torno da obra.

Esta observação não só valida as teorias de Jenkins (2006) e Scolari (2013) sobre a eficácia das narrativas transmédia, mas também demonstra como essas teorias podem ser aplicadas na prática para criar projetos de média que envolvam o público.

Cabe destacar os desafios de gerir uma narrativa que se estende por várias plataformas. Podemos citar a necessidade de manter a qualidade e consistência em todas as plataformas, e de como garantir que cada elemento da narrativa transmédia contribua de forma significativa para a história. Por outro lado, no que diz respeito às oportunidades, destaca-se o papel da tecnologia na facilidade das narrativas transmédia. Aponta que os avanços em plataformas digitais e redes sociais têm sido cruciais para permitir uma interação mais rica e multifacetada entre o público e a narrativa. Essa interação não apenas enriquece a experiência do espetador, mas também oferece aos criadores de conteúdo insights valiosos sobre as preferências e comportamentos do público, que podem ser usados para refinar e melhorar futuros projetos transmédia.

O autor oferece ainda uma série de recomendações para criadores de conteúdo que desejam explorar o potencial das narrativas transmédia. Entre estas sugere a importância de um planeamento cuidadoso e de uma execução detalhada, onde cada plataforma de média é utilizada não apenas para repetir conteúdo, mas para expandir e enriquecer a história de forma única, utilizando para isso as capacidades particulares de cada plataforma.

Pensando em possíveis áreas de investigação para o futuro, o autor compreende as limitações do seu estudo. Sugere que, ao dar aos espetadores a oportunidade de contribuir para a história, seja através de feedback nas redes sociais, participação em eventos ao vivo ou conteúdo gerado pelo próprio público, isso pode ajudar a aumentar o envolvimento e a participação na narrativa.

Sugere ainda que investigações futuras possam estudar qual a adaptação das estratégias transmídia a diferentes tipos de narrativas e géneros, e como tais estratégias podem ser ajustadas para maximizar o impacto em diferentes contextos culturais ou demográficos.

Para além disso, indica também a necessidade de mais estudos sobre a viabilidade económica das narrativas transmídia, explorando como essas estratégias podem ser rentabilizadas de forma mais eficaz sem comprometer a integridade artística ou a qualidade narrativa.

Esta investigação é uma contribuição para o estudo das narrativas transmídia.

9. CONCLUSÕES

O relatório de projeto apresentado resulta do percurso realizado no âmbito do Mestrado, no período de 2023-2024, para a obtenção do grau de mestre em Comunicação e Multimédia.

Ao analisar “Vultos do Obscuro” como um caso de estudo, o autor não apenas demonstra como uma curta-metragem pode impulsionar para uma experiência narrativa mais ampla, mas também fornece um modelo detalhado de como estes projetos podem ser concebidos, executados e avaliados. A sua pesquisa é um recurso importante tanto para académicos, como para profissionais da indústria de média, oferecendo insights profundos sobre o futuro das narrativas na era digital e a importância de adaptar as estratégias de storytelling para atender às expectativas de um público cada vez mais exigente.

A curta-metragem "Vultos do Obscuro" é analisada como um elemento central de um projeto transmédia mais abrangente que se desenvolve em várias plataformas e comunicação. A este respeito, o estudo demonstra a importância das curtas-metragens num mundo mediático diversificado, servindo não apenas como entretenimento isolado, mas também como uma porta de entrada para uma experiência de utilizador mais rica e interativa.

O projeto propõe técnicas que aumentam e aperfeiçoam a história central numa série de interfaces, que vão desde médias sociais a merchandising. Cada um deles complementa e desenvolve a narrativa principal de uma forma única. A implementação do universo transmédia de “Vultos do Obscuro” foi, na verdade, baseada na integração efetiva de várias plataformas de média, uma vez que essa abordagem não apenas aprofunda a experiência narrativa, mas também apela para um público mais ativo.

As técnicas usadas para dar continuidade à história através de vários meios incentivam a interação do público e a sua participação. Além disso, sob a influência do uso de uma variedade de interfaces e portas de entrada para a história, fortalece a conexão emocional dos utilizadores com o conteúdo e aumenta o alcance e o impacto do projeto.

As técnicas utilizadas para atrair públicos, tais como a continuidade narrativa e a mudança multiplataforma, são fundamentais para manter a coesão e a integridade da experiência transmédia. A pesquisa mostra que essas estratégias não apenas mantêm o interesse do público, mas também transformam a experiência de visualização passiva em interações multidimensionais mais ricas. O estudo realça a importância de um planeamento meticuloso e execução cuidadosa ao coordenar diferentes conteúdos de média para manter uma narrativa unificada e envolvente.

Os resultados deste projeto fornecem informações para os criadores de conteúdo que desejam explorar as capacidades narrativas dos meios de comunicação transmídia. Mostram que uma abordagem integrada que utilize eficazmente múltiplas plataformas de comunicação pode aumentar significativamente a ressonância e a relevância de um projeto. Este modelo de storytelling oferece novas oportunidades de rendimento, maior participação do público e a possibilidade de atingir um público diferente através de diferentes canais.

O suspense foi o tema central da curta-metragem que pretendeu responder à pergunta de partida do tema deste projeto, sobre “de que forma é que uma história de suspense pode ser explorada como uma narrativa transmídia?”, a qual mostrou de que é possível fazer uma interligação.

Este projeto concentrou-se sobre uma única curta-metragem e um número limitado de plataformas de comunicação, o que pode limitar a generalização dos resultados. O projeto limitou-se também a contextos culturais e demográficos específicos, limitando potencialmente a sua aplicabilidade a outros contextos e culturas.

Futuras investigações devem considerar a inclusão de uma gama mais ampla de géneros e formatos de média, explorando como diferentes tipos de conteúdo e tecnologias emergentes (como realidade aumentada e virtual) podem ser integradas em experiências transmídia. Estudos adicionais podem também examinar as implicações a longo prazo de tais experiências no envolvimento e fidelização do público, bem como o seu impacto em diferentes demografias.

Neste estudo, conclui-se que a curta-metragem “Vultos do Obscuro” desempenha um papel importante na construção de um universo transmídia coeso e envolvente. Os métodos utilizados para integrar as várias plataformas demonstram ser eficazes, uma vez que melhoram a experiência narrativa e alargam o papel do público. Para além disso, o estudo não só proporciona a pesquisa na comunicação multimídia, mas também permite uma estrutura replicável para os criadores de conteúdo que possam estar interessados em exprimir o seu potencial no âmbito das narrativas em futuros projetos.

10. BIBLIOGRAFIA

- Ascher, S., & Pincus, E. (2007). *The filmmaker's handbook: A comprehensive guide for the digital age*. Penguin.
- Bezerra, J., Eco-Pós, L. M.-R., & 2016, undefined. (2016). Cinema Experimental. *ecopos.emnuvens.com.br*. https://ecopos.emnuvens.com.br/eco_pos/article/download/4112/3088
- Brown, B. (2016). Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors: Third edition. Em *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Third Edition*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315667829/CINEMATOGRAPHY-THEORY-PRACTICE-BLAIN-BROWN>
- Comparato, D. (2018). *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. Summus Editorial.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dancyger, K. (2018). The Technique of Film and Video Editing. *The Technique of Film and Video Editing*. <https://doi.org/10.4324/9781315210698/TECHNIQUE-FILM-VIDEO-EDITING-KEN-DANCYGER>
- Derry, C. (2010). *The suspense thriller: Films in the shadow of Alfred Hitchcock*. McFarland.
- Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. WW Norton & Company.
- Ellis, P. D. (2010). *The essential guide to effect sizes: Statistical power, meta-analysis, and the interpretation of research results*. Cambridge university press.
- Genette, G., & Martins, F. C. (1979). *Discurso da narrativa: ensaio de método*.
- Hart, J. P. (2008). *Art of the Storyboard*. Elsevier Science & Technology.
- Henry Jenkins. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. (New York University Press, Ed.).
- Jenkins. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited — Pop Junctions*. http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Kerpen, D. (2011). Likeable social media: How to delight your customers, create an irresistible brand, and be generally amazing on Facebook (and other social networks). (*No Title*).
- Knauss, S., & Mäder, M.-T. (2022). *Teaching with Short Films*.
- Nash, P. (2012). *Short films: writing the screenplay*. Oldcastle books.
- Obercom. (2023). *Retrato digital de Portugal*. www.obercom.pt
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*. CreateSpace London.

- Rabiger, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics*. Routledge.
- Reis, C. (2018). *Dicionário de estudos narrativos*. Almedina.
- Scolari, C. A. 1963-. (2013). *Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Selvadurai, V., Vistisen, P., & Binns, D. (2022). Bridge Complexity as a Factor in Audience Interaction in Transmedia Storytelling. *Journal of Asia-Pacific Pop Culture*, 7(1), 85–108.
- Stam, R. (2017). *Film theory: An introduction*. John Wiley & Sons.
- Swain, D. V. (2008). *Creating characters: How to build story people*. University of Oklahoma Press.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications* (Vol. 6). Sage Thousand Oaks, CA.

11. OUTRAS REFERÊNCIAS

- <https://engrandece.com/como-contar-historias-de-forma-criativa/>
- <https://www.iebschool.com/pt-br/blog/social-media/narrativa-transmidia-e-narrativa-a-arte-de-contar/>
- <https://www.imdb.com/>
- <https://decadentes.wixsite.com/decadentes/casa-de-saude>
- <https://www.starwars.com/>
- <https://www.pexels.com/pt-br/>
- <https://www.canva.com/>

12. APÊNDICES

Apêndice 1 – Guião da curta-metragem “Vultos do Obscuro”

VULTOS DO OBSCURO

Nuno Relvas

(CENA 1)

ESTRADA

Habitualmente ao fim de semana, Miguel faz uns passeios de mota. Gosta de andar sozinho sem destino pré-definido.

(CENA 2)

PARQUE

Após alguns kms, Miguel resolve parar. Tira o capacete e coloca-o num banco onde se senta de seguida. Miguel está com ar assustado e passa as mãos pela cara.

Alguns minutos depois chega Luís, um amigo de Miguel, que andava por ali a fazer uma caminhada.

LUÍS

Então Miguel, estás bom?

MIGUEL

Não estou muito bem, não.

LUÍS

Ui, que se passa? Realmente estás com má cara. Parece que viste algum fantasma.

MIGUEL

Estou tão assustado que nem sei o que dizer.

LUÍS

Mas é algum problema grave? O que é que te aconteceu?

MIGUEL

Não é nenhum problema, pelo menos para já. Mas nem sei ao certo o que é.

LUÍS

Até eu já estou a ficar assustado.

MIGUEL

Eu fui dar uma volta de mota conforme costume fazer. Passei junto a uma mansão abandonada que fica à saída da cidade. Passei lá várias vezes e sempre tive curiosidade em ver a casa, mas nunca me deu para entrar. Não sei porquê, mas hoje algo me puxou para o fazer. Entrei por um caminho que dá acesso à entrada principal. Parei a mota e resolvi entrar. Não vi ninguém por lá, mas senti que estava a ser observado.

LUÍS

Isso deve ter sido alguma impressão tua.

MIGUEL

Não, não foi impressão. Alguma coisa estava ali a observar-me. Olhei em toda a volta para ver o espaço. Subi as escadas exteriores...

CROSS DISSOLVE

(CENA 3)

CROSS DISSOLVE

MANSÃO - JARDIM

Miguel para a mota no jardim da mansão. Tira o capacete enquanto observa o espaço à sua volta e também a mansão. Caminha pelo espaço. Sente que alguém o está a observar. Vê-se a sombra de alguém que se aproxima de Miguel que olha para trás de repente, mas não vê ninguém. Miguel hesita em avançar, mas devido à sua curiosidade resolve subir a escadaria. Para no cimo da mesma e volta a observar o espaço à sua volta. Resolve avançar e ouve um barulho estranho no meio de uns arbustos. Assusta-se, mas ignora o barulho e avança para a entrada da mansão.

(CENA 4)

MANSÃO - HALL DE ENTRADA

Miguel está no hall de entrada. Olha para vários lados para ver o estado da casa. Aproxima-se de um pequeno patamar que está no meio do hall. Para nesse local e volta a sentir que está a ser observado. Miguel está de costas para a entrada. Um vulto aparece numa das portas e volta a desaparecer quando Miguel se vira. Repara num espaço que dá acesso a um corredor e resolve entrar.

(CENA 5)

MANSÃO - CORREDORES

Miguel entra no corredor e ouve um pedaço de madeira a partir atrás de si. Assustado resolve perguntar:

MIGUEL
Quem está aí?

Ninguém responde e Miguel continua a explorar a casa. Numa das partes vê-se os pés de Miguel e atrás dele segue alguém (só se vê um grande plano dos pés). Miguel não repara que alguém vai atrás dele. De repente Miguel encontra no chão um cadeado e apanha-o para observar. Enquanto observa, um vulto passa ao longe no corredor, mas Miguel não repara nesse vulto. Miguel sente uma ligeira brisa. Coloca no bolso o cadeado encontrado e continua a explorar a mansão. Vai junto de uma janela e espreita para fora. Atrás dele voltam a aparecer os pés de alguém (grande plano dos pés). Miguel ouve um barulho. Sente a presença de alguém e olha para trás. Não vê ninguém e em voz alta pergunta:

MIGUEL
Está aí alguém? (pausa)
Porque te escondes?

Miguel sai daquela parte do corredor e vai para um outro corredor da casa. Repara numa porta ao fundo, começa a caminhar em direção à mesma. Do nada vê um vulto a passar na porta. Mesmo assustado e com medo ganha coragem e vai ver o que é. Quando chega à porta não

vê nada. Voltam a aparecer os pés de alguém atrás dele (grande plano dos pés). Miguel vira-se para trás, mas mais uma vez, não está lá ninguém.

Assustado vai tentar ver uma sala do outro lado do corredor. Ao chegar ao meio vê novamente um vulto a passar. Miguel não quer ver mais nada e sai assustado a correr a toda a pressa para fora da casa.

(CENA 6)

MANSÃO - JARDIM

Miguel assustado desce as escadas rapidamente até à mota. No meio da correria deixa cair junto à mota a corrente que encontrou no interior da casa. Põe a mota a trabalhar e sai do jardim a toda a velocidade. Em grande plano aparece o pé de alguém a espezinhar a corrente vendo-se ao fundo em desfoque Miguel a fugir de mota do local.

CROSS DISSOLVE

(CENA 7)

CROSS DISSOLVE

PARQUE

Miguel está sentado com o seu amigo Luís a contar o grande susto que teve e ao mesmo tempo a tentar entender o que se passou.

MIGUEL

Meti a mota a trabalhar e saí de lá a toda a pressa. Nunca passei por uma situação destas. Não consigo perceber o que seria aquilo.

LUÍS

Se calhar foi alguma coisa da tua imaginação.

MIGUEL

Não, não foi. Sei muito bem o que vi e o que senti naquele local.

Enquanto Miguel e Luís conversam, aparece Rui que se junta aos amigos e cumprimenta-os.

RUI

Então malta, por aqui? Já não vos via há algum tempo. Está tudo bem?

LUÍS

Comigo está. Aqui com o Miguel é que não está lá muito bem.

RUI

Que se passa? Precisas de alguma coisa?

MIGUEL

Epá, fui dar uma volta de mota como faço habitualmente. Não sei porquê, mas algo me puxou para ir explorar aquela mansão abandonada à saída da cidade. Quando lá entrei comecei a ouvir barulhos estranhos e a sentir-me observado. Em certas partes da casa vi uns vultos. E não, não estou maluco. Sei bem o que vi.

RUI

Amigo, acredito em ti, pois aquela casa está assombrada. Não devias lá ter entrado.

LUÍS

Assombrada?! Como assim?! Aquilo é praticamente ruínas...

MIGUEL

*Nunca ouvi nenhuma história dessas sobre a casa.
Quem te contou isso?*

RUI

Eu sei um pouco da história daquela casa. Há cerca de 80 anos vivia lá um médico viúvo que tinha 2 filhos gémeos. Os rapazes na altura deviam ter uns 20 anos. Por incrível que pareça eles não se davam muito bem. Devido a várias situações, um dos irmãos quis vingar-se do outro e atirou-o de uma janela. Dizem que esse que foi atirado pela janela ainda vagueia pelos corredores.

MIGUEL

Agora que estás a contar isso começa a fazer algum sentido o que vi por lá.

LUÍS

Estás a contar isso e até me estou a arrepiar.

RUI

Não aconselho ninguém a entrar lá. Um dia destes conto-vos melhor a história (pausa). Bem, tenho de ir embora que já estou atrasado. Gostei de vos ver. E tu Miguel, não te armes mais em herói.

MIGUEL

Garanto-te que não o vou fazer. Já tenho a minha dose.

RUI

Fiquem bem, amigos. Até um dia destes.

LUÍS

Obrigado e igualmente (pausa). (olha para o Miguel) Sendo assim parece que o teu mistério está descoberto (pausa). Também me vou embora que ainda tenho de fazer a mala para uma viagem que vou fazer amanhã. Qualquer coisa que precisas avisa.

MIGUEL

Vai lá então à tua vidinha. E obrigado pela companhia.

LUÍS

De nada. Fica bem.

Luís vai embora. Miguel levanta-se e coloca o capacete para se preparar para ir para casa de mota. Entretanto vê-se um plano de Rui a apertar um atacador das sapatinhas com Miguel enquadrado ao fundo em plano desfocado. Vê-se também a sair um pouco de um dos bolsos das calças de Rui uma corrente igual à que Miguel deixou cair no jardim da mansão quando estava a fugir.

FADE OUT

FIM

Apêndice 2 – Storyboard

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

CENA 1
ESTRADA

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL EM PASSEIO DE MOTA

CAM: Plano geral

FRAME 2



MIGUEL EM PASSEIO DE MOTA

CAM: Grande plano do Miguel

FRAME 3



MIGUEL EM PASSEIO DE MOTA

CAM: FPV do Miguel na moto

CENA 2

PARQUE

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL A PARAR MOTA

CAM: Plano geral co Miguel a parar

FRAME 2



MIGUEL ESTACIONA MOTA

CAM: Plano fechado da moto na frente da moto a parar

FRAME 3



MIGUEL TIRA O CAPACETE E CAMINHA ATÉ AO BANCO PARA SE SENTAR

CAM: Plano geral

FRAME 4



MIGUEL COLOCA O CAPACETE NO BANCO

CAM: Grande plano

FRAME 5



MIGUEL SENTADO NO BANCO

CAM: Plano médio

FRAME 6



MIGUEL ASSUSTADO

CAM: Plano de pormenor dos olhos de Miguel

FRAME 7



LUÍS ENCONTRA MIGUEL SENTADO

CAM: Plano de conjunto

FRAME 8



MIGUEL E LUÍS CUMPRIMENTAM-SE E CONVERSAM

CAM: Plano de conjunto

FRAME 9



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Grande plano de Miguel

FRAME 10



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Grande plano de Luís

CENA 2

PARQUE

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 11



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Plano de conjunto

FRAME 12



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Grande plano de Luís

FRAME 13



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Grande plano de Miguel

FRAME 1



MIGUEL A PARAR MOTA NO JARDIM DA MANSÃO

CAM: Plano geral do Miguel a parar

FRAME 2



MIGUEL TIRA O CAPACETE E OBSERVA O ESPAÇO

CAM: Plano fechado de Miguel a tirar o capacete

FRAME 3



MIGUEL É OBSERVADO

CAM: FPV

FRAME 4



MIGUEL CAMINHA E OBSERVA O ESPAÇO

CAM: Plano geral

FRAME 5



MIGUEL CAMINHA, OBSERVA O ESPAÇO E APARECE UM VULTO ATRÁS DE MIGUEL

CAM: Plano médio

FRAME 6



MIGUEL OLHA PARA A MANSÃO ANTES DE ENTRAR

CAM: Grande plano

FRAME 7



MIGUEL OLHA PARA A MANSÃO ANTES DE ENTRAR

CAM: Plano geral

FRAME 8



MIGUEL SOBE A ESCADARIA

CAM: Plano geral de drone

FRAME 9



MIGUEL PARA NO CIMO DAS ESCADAS A OBSERVAR O ESPAÇO EM VOLTA

CAM: Plano médio

FRAME 10



MIGUEL OUVI BARULHO NO MEIO DE ARBUSTOS (arbustos com movimento)

CAM: Grande plano

FRAME 11



MIGUEL ASSUSTA-SE COM O BARULHO

CAM: Grande plano

FRAME 12



MIGUEL ENTRA NA MANSÃO

CAM: Plano médio

CENA 4

MANSÃO - HALL DE ENTRADA

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL ENTRA NO HALL DA MANSÃO

CAM: Plano geral

FRAME 2



MIGUEL É OBSERVADO NO HALL

CAM: Plano médio

FRAME 3



MIGUEL OBSERVA A ENTRADA MAS NÃO VÊ NINGUÉM

CAM: Granda plano

FRAME 4



MIGUEL CAMINHA PARA CORREDOR

CAM: Plano médio

CENA 5

MANSÃO - CORREDORES

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL ENTRA NUM DOS CORREDORES

CAM: Plano geral

FRAME 2



MADEIRA A PARTIR

CAM: Granda plano

FRAME 3



MIGUEL ASSUSTA-SE COM O BARULHO

CAM: Granda plano

FRAME 4



MIGUEL CAMINHA NO CORREDOR

CAM: Plano geral

FRAME 5



MIGUEL É SEGUIDO

CAM: Granda plano

FRAME 6



MIGUEL OLHA PARA TRÁS PARA VER SE ESTÁ ALGUÉM ATRÁS DELE

CAM: Plano médio

FRAME 7



MIGUEL CAMINHA NO CORREDOR

CAM: Plano médio

FRAME 8



MIGUEL VÊ CADEADO NO CHÃO

CAM: Plano PVP

FRAME 9



MIGUEL OBSERVA O CADEADO

CAM: Plano geral

FRAME 10



MIGUEL GUARDA O CADEADO

CAM: Granda plano

FRAME 11



MIGUEL CAMINHA NO CORREDOR
CAM: Plano médio

FRAME 12



MIGUEL OLHA PELA JANELA
CAM: Plano médio

FRAME 13



MIGUEL OLHA PELA JANELA
CAM: Plano FPV

FRAME 14



PÉS SEQUEM O MIGUEL
CAM: Grande plano

FRAME 15



MIGUEL ASSUSTA-SE COM O BARULHO
CAM: Grande plano

FRAME 16



MIGUEL CONTINUA A EXPLORAR OS CORREDORES
CAM: Plano geral

FRAME 17



MIGUEL VÊ UM VULTO AO FUNDO DO CORREDOR
CAM: Plano geral

FRAME 18



MIGUEL ASSUSTA-SE MAS CONTINUA A CAMINHAR
CAM: Grande plano

FRAME 19



MIGUEL OBSERVA O CORREDOR
CAM: Plano geral

FRAME 20



PÉS SEQUEM O MIGUEL
CAM: Grande plano

FRAME 21



MIGUEL OLHA PARA TRÁS PARA VER SE ESTÁ ALGUÉM ALI
CAM: Plano médio

FRAME 22



MIGUEL DIRIGE-SE A UMA OUTRA SALA
CAM: Plano geral

FRAME 23



MIGUEL VÊ UM VULTO AO FUNDO DA SALA
CAM: Plano FPV

FRAME 24



MIGUEL SAI ASSUSTADO
CAM: Grande plano

FRAME 25



MIGUEL CORRE ASSUSTADO PARA FORA DA CASA
CAM: Plano médio

FRAME 26



MIGUEL FOGE ASSUSTADO PARA FORA DA CASA
CAM: Plano geral

CENA 6
MANSÃO - JARDIM

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL FOGE DO INTERIOR DA MANSÃO
CAM: Plano geral

FRAME 2



MIGUEL DEIXA CAIR CORRENTE
CAM: Grande plano

FRAME 3



MIGUEL SAI A TODA A VELOCIDADE
CAM: Plano geral

FRAME 4



CORRENTE É ESPEZINHADA
CAM: Grande plano

CENA 7
PARQUE

VULTOS DO OBSCURO

STORYBOARD

FRAME 1



MIGUEL E LUIS CONVERSAM
CAM: Plano de conjunto

FRAME 2



MIGUEL E LUIS CONVERSAM
CAM: Grande plano de Miguel

FRAME 3



MIGUEL E LUIS CONVERSAM
CAM: Grande plano de Luis

FRAME 4



RUI ENCONTRA OS AMIGOS
CAM: Plano de conjunto

FRAME 5



OS 3 AMIGOS CONVERSAM
CAM: Grande plano de Luis

FRAME 6



OS 3 AMIGOS CONVERSAM
CAM: Plano de conjunto

FRAME 7



OS 3 AMIGOS CONVERSAM. MIGUEL
CONTA A RUI O QUE SE PASSOU
CAM: Grande plano de Miguel

FRAME 8



OS 3 AMIGOS CONVERSAM. RUI CONTA
QUE A CASA ESTÁ ASSOMBRADA
CAM: Grande plano de Rui

FRAME 9



OS 3 AMIGOS CONVERSAM
CAM: Grande plano de Luis

FRAME 10



OS 3 AMIGOS CONVERSAM.
CAM: Grande plano de Miguel

FRAME 11



OS 3 AMIGOS CONVERSAM. RUI CONTA O QUE SABE

CAM: Plano de conjunto

FRAME 12



OS 3 AMIGOS CONVERSAM. RUI CONTA QUE A CASA ESTÁ ASSOMBRADA

CAM: Grande plano de Rui

FRAME 13



OS 3 AMIGOS CONVERSAM. RUI DESPEDE-SE DOS AMIGOS

CAM: Plano de conjunto

FRAME 14



MIGUEL E LUÍS CONVERSAM

CAM: Grande plano de Luís

FRAME 15



MIGUEL E LUÍS DESPEDEM-SE.

CAM: Plano de conjunto

FRAME 16



RUI APERTA O ATACADOR ENQUANTO MIGUEL VAI EMBORA

CAM: Plano geral

Apêndice 3 – Guião do 1º episódio do podcast “Vozes do Passado”

GUIÃO PODCAST

Podcast: VOZES DO PASSADO	
Episódio: 1-T1	Data de gravação: 20/05/2024
Título do episódio: Ecos de Mistério	
Apresentador: Carlos Pinho	

MÚSICA DE ABERTURA (GENÉRICO)

INTRODUÇÃO (0:00-2:00)

Bem-vindos ao podcast “Vozes do Passado”, onde exploramos os cantos mais sombrios e misteriosos de Portugal. O meu nome é Carlos Pinho, e nesta jornada, vou desvendar histórias que resistiram ao teste do tempo, lugares onde o passado parece não ter partido totalmente e ecoa através dos séculos com relatos de aparições e fenómenos inexplicáveis. Em cada episódio, mergulharemos fundo em lendas que assombram os mais diversos locais abandonados. Prepare-se para explorar o inexplicável, ouvir testemunhos arrepiantes e talvez, quem sabe, encontrar respostas que há muito são procuradas.

JINGLE DE PASSAGEM

PARTE 1: A NATUREZA DOS LUGARES ASSOMBRADOS (2:01-10:00)

Antes de mergulharmos nas histórias, vamos entender o que faz um lugar ser considerado assombrado. Falaremos com o Dr. Jorge Silva, um especialista em fenómenos paranormais, que nos explicará sobre energia residual e a teoria dos fantasmas.

Em muitos casos, os eventos traumáticos ou emoções intensas deixadas para trás podem impregnar um local com uma espécie de impressão psíquica de que algumas pessoas são capazes de sentir ou até mesmo ver. Segundo o Dr. Silva, "esses lugares tornam-se arquivos vivos de momentos passados, onde o tempo parece dobrar-se sobre si mesmo".

É verdade esta afirmação?

Convidado vai explicar as suas teorias

No final da explicação o apresentador agradece a presença do convidado.

JINGLE DE PASSAGEM

PARTE 2: HISTÓRIAS LOCAIS (10:01-25:00)

Depois da magnífica conversa com o Dr. Jorge Silva, passamos a um tema de investigação, a qual nos leva a uma vila esquecida, onde os moradores falam de vozes que sussurram com o vento. Estas são as vozes dos que já se foram, ou apenas ecos de um tempo passado?

Entrevistas e testemunhos de moradores locais.

Depois de ouvidas as entrevistas, o apresentador publicita as redes sociais e incentiva à participação dos ouvintes com as suas histórias, testemunhos, entre outras coisas.

JINGLE DE PASSAGEM

PARTE 3: ANÁLISE HISTÓRICA (25:01-35:00)

Mas o que diz a história? Para entender melhor, conversamos com a historiadora Regina Castro, que nos contará sobre os eventos históricos desta região que podem ter dado origem a estas lendas.

Convidada fala sobre os eventos históricos

No final o apresentador agradece a presença da convidada.

JINGLE DE PASSAGEM

PARTE 4: EXPLORAÇÃO E INVESTIGAÇÃO NOTURNA (35:01-42:00)

E agora, uma parte emocionante. A nossa equipa juntou-se a um grupo de investigadores paranormais para uma exploração noturna pela vila. A atmosfera é eletrizante e cada som parece amplificado pela expectativa do desconhecido. Vamos descobrir juntos o que a noite nos reserva.

Relato da exploração noturna, com gravações de campo.

JINGLE DE PASSAGEM

CONCLUSÃO (42:01-45:00)

Voltamos da nossa viagem ao desconhecido. As histórias que ouvimos e as coisas que sentimos deixam-nos com mais perguntas do que respostas. Talvez, algumas coisas no mundo simplesmente permaneçam um mistério.

Mas é exatamente essa busca pelo inexplicável que nos traz de volta, episódio após episódio. Se gostou desta jornada pelo desconhecido e tem as suas próprias histórias ou teorias, não hesite em partilhá-las connosco. Siga-nos nas redes sociais, deixe o seu comentário, ou envie-nos uma mensagem. Queremos ouvir o que tem a dizer e, quem sabe, explorar as suas histórias em futuros episódios. Daqui a 2 semanas estarei de regresso com um novo episódio: Vozes da Noite. Não se esqueça de se inscrever no nosso podcast "Vozes do Passado" para não perder nenhum dos nossos mergulhos nas sombras misteriosas de Portugal. Daqui a 2 semanas estarei de regresso. Até à próxima aventura, mantenha os olhos abertos e a mente curiosa. E lembre-se: o mistério está apenas a uma história de distância.

MÚSICA FINAL (GENÉRICO)