

RITUALE

Ana Lourenço
Bárbara Barbosa
Constança Baptista
Elíana Caleia
Leonor Leitmann
María Francisca Fernandes
María Madalena Dickmann
Pedro Oliveira

LOGLINE

Uma história interativa, de terror sobrenatural, sobre Filipa, uma jovem que está a ser perseguida por um espírito maligno e cabe à audiência tentar salvá-la.

SINOPSE/STORYLINE

FILIPA e JOANA realizaram um ritual de forma a invocar um espírito que realizasse os seus maiores desejos de fama e fortuna. O ritual parece não ter surtido efeito imediato, mas dois dias depois FILIPA descobre que JOANA foi encontrada morta, numa situação pouco convencional. FILIPA começa a sentir-se perseguida. Nesta história, o espetador irá seguir o ponto de vista de FILIPA e através de várias escolhas que vão ser postas em causa no caminho da personagem, a audiência terá de a tentar salvar.



DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS

Filipa (25 anos) é uma escritora que decidiu sair da sua terra natal para vir estudar jornalismo. Trabalha em full time num café, o que ajuda a pagar as contas da casa que lhe foi oferecida pelos pais. Vai regularmente à biblioteca trabalhar no seu livro. Tem um fascínio pelas histórias do sobrenatural, razão pela qual decidiu unir-se a Joana para realizar o ritual após ter encontrado o livro na biblioteca. Ambiciona atingir a fama com o seu livro e ser mundialmente reconhecida, mas sabe que é um sonho que está longe de ser concretizado e por isso sente-se frustrada por enfrentar um bloqueio criativo. É uma rapariga extrovertida que se deixa ir pelo ritmo das coisas o que a torna por vezes impulsiva. Sonhadora e otimista, criativa e comunicativa, além de distraída.

Força é a antagonista desta nossa história. Viveu por volta do século XIV, onde estudou todo o tipo de informação que tinha na altura sobre como poderia ela tornar-se numa alma imortal. Criou um ritual que iria ajudar a concretizar esse seu desejo. Ou pelo menos, assim o pensava. Em vez disso condenou-a a uma vida de esquecimento e de habitação no limbo entre os dois mundos (o nosso e o das almas após a morte) permanecendo em coma até ser invocado por um humano. As suas pesquisas foram registadas num livro que contém não só instruções de como realizar o ritual que a invocará e fará com que possua a pessoa que a chamou, como também o segredo para a destruir. Em termos de aparência física, é raramente visível, sendo apresentada como um vulto ou uma silhueta preta. Tem pouca força no que toca ao domínio do mundo físico, deixando uma sensação obscura e destrutiva e traços que indicam a sua presença (como por exemplo a impressão de uma mão).



NOTA DE INTENÇÕES

Quantas vezes vemos filmes de terror e pensamos, "porque é que a personagem deu ouvidos à outra pessoa?" ou "porque é que ela está a dirigir-se para aquele sítio quando claramente é lá que vai morrer?" Com este projeto, nós queremos pegar nesta forma de pensamento e criar momentos em que permitimos aos espectadores mudar a decisão da personagem, criando novos caminhos e oportunidades ao espetador de explorar de que forma pode a sua decisão influenciar a vida de uma personagem. Contudo, não pretendemos dar a esperança a quem está a controlar a personagem de que poderá vir a salvá-la. Pretendemos dar essa ilusão de que o destino pode mudar, quando na realidade a nossa personagem Filipa condenou-se a partir do momento em que decidiu praticar o ritual.

MECÂNICAS A UTILIZAR

As mecânicas que iremos utilizar são: o ponto de vista em primeira pessoa de forma a imergir a audiência de uma forma mais realista no mundo do filme e para que assim consigamos brincar com a essência do assustador em primeiro plano; outra mecânica que iremos usar é a interatividade através de escolhas, tal como apresentado no filme “Bandersnatch”. Nestas fases, o espetador terá de escolher uma de duas opções que lhe irão apresentar caminhos distintos. Para concretizar este fator iremos recorrer à plataforma Ekostudio, uma ferramenta online gratuita que nos permite criar conteúdo interativo premium.

