



# **Rio Acima Entre o Sonho e o Cinema**

**Jorge Janai Reis Monteiro**

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Cinema**  
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

**dezembro de 2023**

**Folha em branco**

## Declaração de Integridade

Eu, Jorge Janai Reis Monteiro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M11938 do Mestrado em Cinema da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 29 / 12 / 2023

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente assinatura digital  
no documento original se naquele mesmo formato)

**Folha em branco**

# **Dedicatória**

A todos os criadores, poetas e sonhadores.

**Folha em branco**

# Agradecimentos

Antes de mais, quero agradecer a todas as pessoas que acompanharam o meu progresso académico, que me viram crescer na arte que tanto tenho gosto em me expressar; aos que cresceram comigo a cada projeto realizado; aos que foram ficando ao meu lado ao longo do percurso. Família, amigos e professores, foi uma jornada recheada de desafios, mas imensamente compensadora.

À equipa improvável que foi reunida, à qual estou extremamente grato. Alguns desconhecidos, outros apenas conhecidos de ocasião, tornaram-se pessoas a quem tenho o prazer de chamar de amigos.

Quero deixar um agradecimento especial ao meu orientador, Luís Nogueira, pois, depois de qualquer sessão de orientação ou uma simples conversa de café, sempre me fez voltar para casa com mais questões do que respostas.

Quero agradecer ao Paulo Ventura, pois foi ele que me fez gostar de cinema antes de eu decidir tirar uma licenciatura. Hoje, tenho um orgulho enorme na sua pessoa e no seu trabalho, e a sua amizade é das coisas que mais valorizo.

Por fim, mas não por último, quero agradecer à Beatriz, que me fez crescer mais, a nível pessoal, num curtíssimo espaço de tempo. Para além da sua capacidade para tornar as pessoas mais despertas e sensíveis, foi também por causa do seu altruísmo que este filme foi realizado. Foi a voz que me fez seguir em frente. Foi a pessoa que mais se sacrificou por uma ideia que adotou como afetivamente sua.

Agradeço, a todos, por sempre terem remado o barco, ao meu lado, por este rio acima.

**Folha em branco**

## **Resumo**

Este relatório descreve, analisa e reflete sobre o processo de concepção e concretização do projeto cinematográfico *Rio Acima*, curta-metragem realizada no âmbito do mestrado em Cinema da Universidade da Beira Interior. Este filme aborda o mundo dos sonhos e o processo criativo do mesmo foi conduzido por uma atitude inspirada na liberdade do surrealismo. Na primeira parte do documento pode ser encontrada a revisão de literatura, que estabelece a ligação entre o surrealismo, os sonhos e o cinema. Na segunda parte, é descrito o processo criativo do filme, desde a primeira página do guião, passando pela atmosfera visual e sonora adotada, até à criação dos personagens e as decisões de realização. Por último, o lado mais pessoal do relatório está patente na última parte, a qual contém reflexões sobre o filme concluído, não só sobre o processo criativo do cineasta perante a obra, mas também sobre o efeito do processo de criação para o cineasta. Em conclusão, esperamos poder demonstrar a importância da liberdade criativa, enaltecida pelo surrealismo e característica dos sonhos, para o processo artístico no estado de vigília.

## **Palavras-chave**

Cinema; Sonhos; Processo Criativo; Surrealismo; Realização

**Folha em branco**

# **Abstract**

This report describes, analyzes, and reflects on the conception and realization process of the film project "Rio Acima," a short film produced as part of the Master's in Cinema program at the University of Beira Interior. This film delves into the realm of dreams, and its creative process was guided by an attitude inspired by the freedom of surrealism. In the first part of the document, you can find the literature review establishing the connection between surrealism, dreams, and cinema. The second part details the creative process of the film, starting from the initial script page, encompassing the adopted visual and sound atmosphere, to the creation of characters and directorial decisions. Lastly, the most personal aspect of the report is evident in the final section, containing reflections on the completed film. These reflections not only focus on the filmmaker's creative process but also explore the impact of the creation process on the filmmaker. In conclusion, we aim to demonstrate the importance of creative freedom, celebrated by surrealism and characteristic of dreams, in the artistic process during wakefulness.

# **Keywords**

Cinema; Dreams; Creative Process; Surrealism; Filmmaking

**Folha em branco**

# Índice

Introdução	1
1. Sonhos e o Processo Criativo	3
2. O Mundo de Rio Acima	
Espaço Onírico...	9
...os seus Habitantes	19
3. Vida Própria	
Esculpir o Filme	31
Esculpir o Cineasta	34
Conclusão	35
Referências bibliográficas e Filmografia	36

**Folha em branco**

# Lista de Figuras

Figura 1. Cena de abertura original (primeira página da primeira versão do guião).....	10
Figura 2. Luz difusa em <i>Under de Skin</i> (2013).....	11
Figura 3. Luz direta em <i>Apocalypse Now</i> (1979).....	11
Figura 4. Não verosimilhança na iluminação de <i>Vitalina Varela</i> (2019).....	13
Figura 5. Não verosimilhança na iluminação de <i>Cavalo Dinheiro</i> (2014).....	13
Figura 6. Referência estética de contraste ( <i>The Lighthouse</i> , 2019).....	14
Figura 7. Referência estética de contraste ( <i>The Lighthouse</i> , 2019).....	14
Figura 8. <i>Narciso</i> (1597-1599) de Caravaggio.....	15
Figura 9. Orfeu a acordar, deitado sobre a areia e com o rosto sobre um espelho em <i>Orphée</i> (1950) de Cocteau.....	15
Figura 10. Sonhador a acordar, deitado sobre a areia e com o rosto sobre um espelho em Rio Acima.....	15
Figura 11. Sonhador a caminhar sobre a areia.....	17
Figura 12. Vento nos tecidos dos destroços da pérgula do Velho.....	17
Figura 13. Homens de negro a caminhar na água.....	18
Figura 14. Pérgula em chamas.....	18
Figura 15. Sonhador a acordar sobre o seu reflexo.....	20
Figura 16. Sonhador a observar a destruição da pérgula.....	20
Figura 17. Sonhador a colocar o barco no rio.....	20
Figura 18. <i>Match cut</i> - Lamparina do Velho.....	22
Figura 19. <i>Match cut</i> - Lamparina do Sonhador.....	22
Figura 20. Mulher.....	23
Figura 21. Criança e a Árvore.....	24
Figura 22. <i>The Nightmare</i> (1781) de Füssli.....	26
Figura 23. <i>The Nightmare</i> (1790) de Füssli.....	27
Figura 24. Mulher e Cavalo Branco.....	27
Figura 25. Habitantes.....	28
Figura 26. <i>Tuscan. . . disdain not to instruct us who thou art.</i> (1890) de Doré.....	29
Figura 27. Homens de Negro.....	29
Figura 28. Homem de Negro.....	29
Figura 29. Pérgulas dos Habitantes.....	30
Figura 30. Pérgulas do Sonhador.....	30
Figura 31. Destroços da Pérgula do Velho.....	30

**Folha em branco**

# Introdução

Na complexa organização necessária para a criação deste filme, imergimos num projeto que ultrapassa a narrativa, abraçando tanto a emotividade quanto a reflexão. A história deste filme, concebido no contexto de projeto final de mestrado de Cinema da Universidade da Beira Interior, desenrola-se no espaço onírico, assumindo-se, simultaneamente, como um convite à experiência surrealista e à experiência cinematográfica. *Rio Acima* não propõe apenas uma composição sequencial de imagens em movimento e sons, mas pretende ser uma exploração do mundo dos sonhos, inspirado, também e em grande medida, por elementos e contos mitológicos e folclóricos com um tom fantástico, imaginando um lugar e um tempo onde para criar é preciso destruir. Neste mundo onírico, onde a morte parece não ter lugar e a criação tem um alto preço, os corpos adormecidos são levados para o rio. É aí que um sonhador procura navegar desperto. O Sonhador, a personagem principal, confronta-se com as dúvidas e inquietações profundas do Sonho e do processo de libertação inerentes à condição humana. O filme mergulha nas raízes do universo onírico com o propósito de estimular, num vasto espectro de interpretações, múltiplas sensações e reflexões por parte do espectador.

Posicionando-se num espaço atemporal, o projeto propõe-se revisitar a atitude surrealista de libertação do ser humano, através das dificuldades intrínsecas do processo criativo e dos enigmas do sonho. O projeto visa criar uma narrativa que siga a forma ao invés de ser a forma a seguir a narrativa, explorando o poder fantasioso das técnicas de filmagem mais simples, desse modo representando o ser humano como intrinsecamente sonhador e alguém que nasceu para criar. Esta proposta fundamenta-se nas teorias do surrealismo, dos sonhos e das suas ligações diretas com o ecrã de cinema, fundamentais para um melhor entendimento da abordagem cinematográfica de *Rio Acima*.

Trata-se de um projeto motivado, subjetivamente, pelo desejo de ser livre, de criar, abstraindo-me das regras convencionais do cinema, de me ultrapassar a nível poético e, em parte, de me questionar a nível pessoal. Inspirado por mitos da Grécia atinga, elementos de música portuguesa, exemplos de pinturas oníricas, universos literários obscuros e densos e filmes de diversos géneros e estilos, *Rio Acima* é o filme com mais referências de áreas distintas que até à data realizei.

Este relatório está organizado de maneira a refletir a trajetória do projeto. Dividido em três partes, encontramos inicialmente Sonho e Processo Criativo, uma

revisão de literatura que propõe fundamentar teoricamente a obra, e que usando a pégula, elemento central do filme, como metáfora, podemos dizer que se trata da base de tudo. De seguida, temos *O Mundo de Rio Acima*, parte dividida no díptico *Espaço Onírico... e ...os seus Habitantes*, que nos revela, sobretudo, o conjunto de inspirações de cada personagem ou elemento visual e sonoro do filme – metaforicamente falando, escrito de forma mais solta, como a pégula do *Sonhador ao vento*. Por fim, *Vida Própria* divide-se em *Esculpir o Filme* e *Esculpir o Cineasta* – sendo uma parte que apresenta uma perspectiva mais pessoal e informal sobre o processo, é, como a pégula em chamas, algo mais vívido.

Em resumo, *Rio Acima* propôs-se, desde o início, nas suas intrincadas analogias visuais, intrigantes nuances sonoras e caminhos narrativos tortuosos revisitar a essência do processo criativo cinematográfico a partir do universo do surrealismo clássico.

# Sonhos e o Processo Criativo

O meu primeiro contacto com o Surrealismo começa com algumas das pinturas de Dalí e Magritte; contudo, então, não estava ciente de que se tratava de um movimento artístico. Na licenciatura em cinema volto a encontrar-me com este mundo, agora de forma mais aprofundada, não só no que respeita ao movimento artístico como também na sua influência no cinema – desde *Un Chien Andalou* (1929), de Buñuel e Dalí, *Le Sang d'un poète* (1932), de Cocteau, *Meshes of the Afternoon*, (1943) de Deren, a *Eraserhead* (1977), de Lynch, entre outros. Todo este universo surrealista abalou a minha conceção de cinema, especialmente no que toca à sua estrutura e à sua forma. Tudo aquilo que parte do surrealismo (ainda que não sendo surrealista de forma total ou purista) sempre me transmitiu uma sensação poética, uma liberdade criativa reforçada. A noção de que o poder da imaginação não perdoa, de que a simples palavra liberdade é apta para alimentar o velho fanatismo humano e a convicção de que reduzir a imaginação à servidão é roubarmos a nós mesmos a essência do ser (Breton, 2016), são imediatamente perceptíveis quando quebramos as barreiras das fórmulas conservadoras, ou seja, quando nos é mostrado mais do que os domínios da realidade ou da lógica.

O Surrealismo assume a ideia de que a diversidade é tão ampla em tudo o que nos rodeia: “A diversidade é tão ampla como todos os tons de voz, todos os modos de andar, de tossir, de se assoar, de espirrar...” (Pascal, s.d., citado por Breton, 2016, p. 19). O processo de conduzir do desconhecido ao conhecido, de tornar as coisas classificáveis, o desejo analítico sobreposto aos sentimentos, atormenta o cérebro (Breton, 2016).

O sonho, enquanto experiência, parece não ser muito valorizado. Tenho ideia de que a expressão “foi apenas um sonho” – usada com o intuito de desvalorizar um pesadelo ou como descontentamento ao acordar de um sonho agradável – é recorrente ao longo do tempo. Ouvia-a quando desabafava um tormento vivido no mundo onírico ou quando formulava o que de bom tinha experienciado no sonho. “Foi apenas um sonho”, diziam-me. Breton (2016) argumenta que é inadmissível que os sonhos, que pertencem a uma parte considerável da atividade psíquica, tenham recebido tão pouca atenção. A atividade mental não tem pausas desde o nascimento até à morte, nem de noite ou de dia. Ainda assim, a disparidade de valoração entre os eventos durante a vigília e os eventos do sonho é inquestionável, o que sempre foi um espanto para Breton.

A lógica parece ser predominante nos dias de hoje, tal como era na época do Manifesto Surrealista. Segundo Breton (2016), a experiência parece ainda viver enclausurada nas limitações por nós criadas e das quais parece ser cada vez mais difícil libertar-se. É avassalador, quase excessivo, o uso da racionalidade e a conformidade com as normas. A procura da verdade não deve ser limitada ao uso da razão convencional; deve, sim, ser também encontrada em territórios misteriosos, como superstições ou quimeras. A atitude de desvalorização destes territórios é prejudicial porque limita a exploração do subconsciente e dos aspetos mais profundos da mente humana. Breton (2016) e o Surrealismo encontram uma esperança para a libertação da experiência e da imaginação com Freud e os seus estudos sobre os sonhos, pois, finalmente, é criada uma corrente de opinião onde “...o explorador humano poderá levar mais longe as suas

investigações, autorizado agora a não contar apenas com realidades sumárias” (p. 20). Desta forma, ficamos mais próximos de explorar o ser humano em toda a sua extensão e tudo que lhe é intrínseco, não só do ponto de vista racional, mas de uma perspectiva que explora as profundidades do espírito. Existe o interesse de captar estas forças, de dominá-las e, então, no caso de haver motivos, trazê-las ao domínio da nossa razão (Breton, 2016). Há forma de trabalhar com a razão e a imaginação para explorar e compreender estes aspetos profundos inerentes ao ser humano e à sua experiência. É, pois, fundamental valorizar o mundo onírico como fonte rica de conhecimento humano e de criatividade.

Sendo esta exploração do subconsciente inerente ao ser humano, em essência, o Surrealismo promove a inclusão, pois não importa se os exploradores/sonhadores são sábios ou poetas. Defende-se apenas a busca da verdade e de uma compreensão mais profunda do ser, que não deve ser barrada pela disciplina a nenhum grupo de pessoas (Breton, 2016). Toda o sujeito é convidado para este processo de exploração, independentemente dos métodos – esta ideia de liberdade é a característica central do movimento surrealista.

Todas as noites, mediante o manto do sono, com os olhos fechados e dissociados do contexto externo, emerge um novo reino, simultaneamente familiar e discrepante. Imbuído de uma potência ímpar, caracteriza-se pela natureza absurda, misteriosa, esteticamente bela, perigosa e, paradoxalmente, realista. Descrever de maneira precisa e abrangente a essência dos sonhos, assim como os sentimentos que evocam, revela-se uma tarefa desafiadora dada a sua intrínseca complexidade. Mas então, o que é o sonho? Parece que sempre que acordamos de um sonho é fácil pressupor que fomos transportados para um mundo diferente. Existe uma pormenorizada descrição do fenómeno do sonho escrita pelo fisiólogo Burdach, que é citada regularmente:

A vigília, com as suas penas e alegrias, os seus prazeres e dores, nunca é repetida; pelo contrário, o sonho visa aliviar-nos disso. Mesmo quando todo o nosso espírito se encontra assoberbado por um assunto, quando os nossos corações estão subjugados por um amargo sofrimento, ou quando uma tarefa solicita ao máximo as nossas capacidades mentais, o sonho ou nos transmite algo completamente estranho, ou seleciona para as suas combinações apenas uns poucos elementos da realidade; ou então, limita-se a entrar em ressonância com o nosso estado de espírito, simbolizando a realidade (Burdach, s.d., citado por Freud, 1899/2009, p. 13).

Fichte (1864), citado por Freud, fala dos sonhos como um dos benefícios secretos da natureza autocurativa do espírito. Da mesma forma, Strümpell (1877), citado por Freud (1899/2009), alega que “quem sonha vira as costas ao mundo da consciência do estado de vigília” (p. 16). No entanto, a maioria esmagadora dos autores que investigaram o tema adotou uma visão contrária sobre a relação entre o sonho e a vigília. Para ilustrá-lo, Freud refere alguns autores (1899/2009, p. 13-15): segundo Haffner (1884), “o sonho é uma continuação da vigília. Os nossos sonhos estão sempre associados com as ideias que pouco antes se apresentaram à nossa consciência” (p. 19). Já Weygandt (1893) refuta Burdach diretamente: “Verifica-se muitas vezes,

e, aparentemente, na grande maioria dos sonhos, que estes nos remetem diretamente para a vida cotidiana, em lugar de nos libertar dela” (p. 6). Jessen (1856) especifica: «O conteúdo dos sonhos é sempre mais ou menos determinado pela personalidade, idade, sexo, situação na vida, educação, hábitos, acontecimentos e experiências de toda a vida passada do indivíduo” (p. 530).

A aparente incompatibilidade entre perspectivas espoletou a reação de Hildebrandt (1875), o qual defendia que as particularidades do sonho podem ser resumidas como uma sequência de oposições que parecem resultar em contradições: “A primeira destas oposições é formada pelo estrito isolamento e separação do sonho relativamente à vida real e verdadeira, por um lado, e, por outro lado, pela contínua interferência entre um e a outra, bem como a constante dependência entre ambos”, e assim “liberta-nos da realidade, apaga a normal recordação da realidade e instala-nos noutra mundo e numa vida totalmente diferente, que fundamentalmente não tem nada em comum com a vida real” (p. 8). Ao contrário dos restantes autores, Hildebrandt conseguia, portanto, estabelecer uma relação mais íntima e intrincada entre sonho e vigília. Para o autor, perspectiva que partilho, o sonho acrescenta à vigília e a vigília acrescenta ao sonho. Como afirma Magritte (s.d.), citado por Tuccillo e colaboradores (2018): “Se o sonho é uma tradução da vida real, a vida real é também a tradução do sonho” (2018, p. 31).

Segundo Tuccillo e colaboradores (2018), os sonhos sempre nos intrigaram. Têm sido uma presença constante na história da humanidade, orientando-nos em diversas áreas de atividade. Ao longo dos tempos, foram objeto de estudo e problematização em praticamente todas as culturas. Nos tempos mais recentes, os sonhos assumiram um papel fundamental em descobertas científicas notáveis, invenções, obras literárias, criações artísticas e outros feitos. A título de exemplo, Elias Howe (s.d.), citado por Tuccillo e colaboradores (2018), teve um sonho no qual se viu a ser atacado por canibais e percebeu que as lanças destes tinham buracos perto das pontas afiadas. Howe aplicou esta ideia à sua inovadora invenção, a primeira máquina de costura. Segundo os autores, acredita-se também que a tabela periódica dos elementos tenha sido concebida pelo químico russo Dmitri Mendeleev durante um sonho. Figuras proeminentes como Abraham Lincoln, Mark Twain, Mary Shelley e mesmo Hitler foram influenciadas por eventos ocorridos nos seus sonhos. Freud (s.d.) citado por Tuccillo e colaboradores (2018) defendia que todos os sonhos são formas de realização de desejos, que resultam dos nossos conflitos e desejos reprimidos. Segundo ele, são tentativas do nosso subconsciente para resolver conflitos passados. Passado mais de um século desde a publicação da obra *A Interpretação dos Sonhos* (1899), seria de esperar que tivéssemos feito grandes progressos; porém, até ao momento, não existe um consenso sobre o que são os sonhos ou por que razão sonhamos. Segundo Tuccillo e colaboradores (2018), a ciência ainda está a desvendar o propósito exato e a função do sono em si. Alguns investigadores sugerem que os sonhos podem não ter um propósito definido, enquanto outros acreditam que sonhar é crucial para o bem-estar mental, emocional e físico. Conforme os autores, as principais ideias são: a) Os nossos cérebros podem ser comparados a computadores. Para alguns pensadores, os sonhos representam uma forma de organizarmos informações e auxiliar a consolidação de memórias. Assim como um computador executa a “desfragmentação” para se reorganizar, os sonhos têm a capacidade de nos ajudar a acordar mais frescos e prontos para processar novas informações; b) Outra perspectiva sugere que os sonhos servem como ensaios para

o futuro. Esta teoria argumenta que os sonhos proporcionam um ambiente seguro para estabelecer conexões entre pensamentos e emoções distintos, oferecendo-nos um espaço de prática e preparação para eventos futuros; c) O modelo de ativação-síntese, proposto em 1977 por Alan Hobson e Robert McCarley, sugere que os sonhos são meras respostas do cérebro a processos biológicos durante o sono. De acordo com esta teoria, “os sonhos são consequência de impulsos neurais aleatórios...o nosso lobo frontal tenta organizá-los numa narrativa”. Em essência, esta perspectiva sugere que os sonhos são algo aparentemente sem sentido (Tuccillo et al., 2018, p. 35).

Se recorrermos à memória para evocar detalhes específicos, como a celebração do décimo aniversário ou as atividades de um determinado sábado, estas recordações assemelhar-se-iam, em termos de representação cognitiva, à reminiscência de um sonho: imagens enevoadas, sensações confusas e indistintas, com elementos isolados a emergir de forma intermitente (Tuccillo et al., 2018). Segundo o autor, a evocação da festa de aniversário aos dez anos seria uma construção da memória, não a experiência real do evento. Analogamente aos eventos verificáveis da existência quotidiana, os sonhos também encerram em si experiências intrinsecamente associadas ao momento presente. Assim, os sonhos constituem experiências genuínas, comparáveis aos eventos e ações do estado de vigília. Durante a jornada onírica, as vivências apresentam-se nítidas, ao ponto de nos escapar a percepção de que nos encontramos num estado de sono. A consciência da natureza onírica apenas se materializa no despertar, quando as memórias dos sonhos, as porções que retemos, se tornam difusas. A corroborar este fenómeno, a ciência tem contribuído com evidências substanciais. Um estudo italiano de 2011, que investigou a atividade cerebral de participantes durante a recordação dos sonhos, afirmou que “os mecanismos neurofisiológicos subjacentes à codificação e retenção de memórias episódicas podem permanecer consistentes através de diferentes estados de consciência”. Em termos simples, isto sugere que os padrões cerebrais mantêm uma notável semelhança, quer estejamos a recordar eventos do estado de vigília ou do mundo onírico (Tuccillo et al., 2018, p. 77).

A habilidade onírica de transcender o tempo e o espaço representa um elemento crucial no fenómeno criativo. Durante a imersão nos nossos sonhos, deparamo-nos com imagens, pensamentos e sentimentos que têm o potencial de se transformar em matéria-prima para o processo criativo. De que forma podemos, então, relacionar o sonho com o cinema? Muitas pessoas notam as semelhanças entre a experiência cinematográfica e a vivência onírica.

Segundo Eberwein (1984), por vezes, os elementos narrativos parecem desafiar as convenções espaço-temporais. Por outro lado, as condições ambientais do visionamento no cinema, como a sala e a relativa sensação de isolamento, assemelham-se à solidão típica dos sonhadores imersos na noite. As imagens que nos assustam no ecrã, por seu lado, despertam emoções semelhantes à paralisia dos pesadelos. Adicionalmente, os filmes ostentam uma certa realidade, à semelhança dos sonhos. A capacidade de o cinema criar uma ilusão persuasiva de participação direta do espectador na ação é considerada por muitos como uma das conquistas mais notáveis desta forma de arte. Assim, esta relação intrínseca entre cinema e sonho sublinha a capacidade singular da sétima arte de transcender as barreiras percetuais e oferecer uma experiência que ecoa, de certa forma, a natureza intrínseca dos nossos sonhos.

Artaud (1972) partilhava a ideia que usar o cinema para contar uma história é negligenciar um dos seus melhores recursos, falhar o seu objetivo mais profundo. Argumentava que o cinema, e talvez a arte em geral, tinha o propósito primordial de expressar os elementos internos da mente, a consciência subjetiva. Desvalorizava a ideia de uma sucessão linear de imagens, defendendo uma abordagem mais imponderável, uma expressão direta sem intermediações ou representações excessivas. O cinema é, segundo o autor, uma linguagem direta e rápida – sugerindo que esta forma de expressão pode comunicar de maneira imediata e eficaz, sem depender de uma lógica complicada e demorada. Ele defende que a fantasia deve adquirir uma qualidade de realidade crescente, tornando-se cada vez mais palpável e impactante. A verdadeira essência do cinema reside na capacidade de criar experiências que, embora baseadas na imaginação, parecem estranhamente reais e envolventes. Artaud (1972) afirma que “não haverá um cinema que represente a vida e outro que represente a função da mente. Porque a vida, aquilo a que chamamos vida, torna-se cada vez mais inseparável da mente” (p. 66-67). O cinema destaca-se na interpretação e revelação de camadas mais profundas e complexas, resistindo às limitações de estruturas simplificadas e compreensões óbvias (Artaud, 1972). Em última análise, a sua visão destaca a importância de uma abordagem cinematográfica que transcenda os limites da lógica convencional, procurando, em vez disso, mergulhar profundamente na expressão artística e na experiência sensorial.

Eberwein (1984) separa a “tela do cinema” – o filme que é visto – e a “tela do sonho” – a representação do sonho no filme. Ele divide a possibilidade da “tela do sonho” em três partes: a) Quando os sonhos ocorrem, independentemente da forma como são introduzidos, a tela deixa de ser a do cinema e passa a ser a tela do sonho de um personagem, como se este estivesse a projetar o seu sonho na tela cinematográfica; b) Quando não se apresentam meramente os sonhos, mas é revelada a presença das telas do sonho nas telas do cinema. Nestas obras vemos a tela ou o seu substituto, sobre o qual o personagem projeta o sonho; c) Filmes que apresentam os sonhos, a que o autor intitula de modo retroativo. Este último está repartido em dois subgrupos: no primeiro, encontram-se filmes que apresentam sonho que é recuperado apenas retroativamente, ou porque os realizadores retêm sugestões narrativas e cinematográficas explícitas da transição do filme para o sonho ou porque disfarçam ou limitam esses indicadores. No segundo, encontram-se filmes que são constituídos inteiramente como sonhos, onde só no final deles é possível perceber que o mundo experienciado na imaginação é uma estrutura onírica fechada.

Desta forma, é possível ter uma melhor percepção da forma e do processo criativo cinematográfico em relação à construção de espaços oníricos. A reflexão sobre os sonhos, desde a perspectiva de Breton até às diversas teorias contemporâneas, destaca a importância do mundo onírico como fonte de conhecimento e criatividade. A relação entre cinema e sonho, conforme abordado por Artaud e Eberwein, revela a capacidade única do cinema em captar a essência subjetiva da mente humana. A tela cinematográfica torna-se, assim, um espaço onde as fronteiras entre realidade e imaginação se dissipam, proporcionando uma experiência que ressoa com a natureza dos sonhos. Em síntese, a intrincada interligação entre o Surrealismo, os sonhos e o cinema destaca-se como uma exploração contínua na busca pela expressão artística que transcende as barreiras convencionais da razão. Este percurso criativo convida indivíduos de

diversas formações e perspectivas a entrar nas profundezas do subconsciente, e fomenta a apreciação da liberdade e diversidade de pensamento. Neste cenário, o cinema surge como uma linguagem artística potente, capaz de traduzir a complexidade da psique humana em imagens envolventes e experiências sensoriais cativantes. Este processo artístico imortaliza a incessante procura pela verdade e pela compreensão mais profunda, e consolida-se como uma manifestação que transcende as fronteiras do racionalismo.

# O Mundo de Rio Acima

## Espaço Onírico...

O mundo de *Rio Acima* não foi construído a partir de um conjunto de ideias narrativas às quais a forma se iria adaptar, mas sim o contrário: a proposta formal é a principal preocupação do filme, e a narrativa vai moldando-se à forma. Assim sendo, a questão essencial que atravessou todo o processo de criação foi: como poderei representar o mundo dos sonhos visual e sonoramente? Este processo de construção do espaço onírico parte da minha afinidade com obras de autores de áreas artísticas distintas, como, por exemplo, Dante, Gaiman, Lynch, Cocteau, entre outros. Por outro lado, um dos primeiros passos foi assumir que esta representação do mundo onírico teria de se basear na fragmentação do espaço e do tempo. Podemos observar que *Rio Acima* não possui limites espaciais definidos, nem segue uma linha temporal linear – tal como um sonho – e é esta fragmentação do tempo e do espaço que me interessa filmar.

A ideia do filme *Rio Acima* deriva do álbum musical *Por este Rio Acima* (1982), de Fausto Bordalo Dias. O álbum é caracterizado por letras poéticas, muitas vezes abordando o tema do sonho, e pela musicalidade complexa que une o tradicional e o contemporâneo. Músicas como *Como Um Sonho Acordado*, *Lembra-Me Um Sonho Lindo* e *O Cortejo Dos Penitentes* são as grandes referências para a construção deste mundo onírico com uma atmosfera poética, densa e escura, mas é sobre *É O Mar Que Nos Chama - Instrumental* que foi escrita a cena de abertura do filme: “Um homem nasce, num areal à beira-rio, de dentro de um ovo / bola de luz” – algo que me acompanha desde 2021, pouco antes de ter entrado para o mestrado em Cinema. O objetivo era representar uma espécie de libertação ou de renascimento. Queria experimentar, mais uma vez, o cinema de um ponto de vista eminentemente formal e sensorial. Cresci a ver filmes maioritariamente lineares, apoiados numa narrativa simples, ou filmes de ação para entreter as vistas como fogo de artifício (o que não é necessariamente mau) e, assim sendo, naturalmente, o meu primeiro filme saiu algo mais simples e linear. Ao estudar cinema, os horizontes foram expandidos de forma drástica e comecei a usar a metáfora e a alegoria. Talvez por me fascinar com realizadores como Federico Fellini, Luís Buñuel, David Lynch ou Jean Cocteau, entre outros, os meus filmes foram tornando-se mais oníricos, surrealistas e niilistas. Contudo, senti que a liberdade de criação ainda não me preenchia. Então, fez sentido criar um filme que me causasse algum desconforto, especialmente no seu processo criativo, e que me desafiasse a nível prático mais do que todos os meus filmes realizados até então. Desta forma, um homem a nascer de uma bola de luz, cena inspirada na pintura *Criança Geopolítica Observando o Nascimento do Novo Homem* (1943), de Dalí, e a criação de um mundo onírico, pareceram-me ser bons pontos de partida.

FADE IN:

1 EXT. BEIRA-RIO - NOITE

Um rio com uma corrente calma, em contraste e simultaneamente em harmonia com o vento denso e forte. Submisso pelo brilho que a lua lhe oferece e, sob a voz dos TROVÕES que anunciam a sua chegada para breve, o rio não se verga do seu ritmo.

Afastamo-nos do rio.

Vemos a areia suave, calcada e recalçada vezes sem conta.

A areia abraça em si os cadáveres dos pássaros que por ali tentam sobrevoar, alimentando-se da sua carne, cobrindo parcialmente as suas carcaças com os seus grãos, deixando apenas as penas seguir o sentido do vento.

Seguimos uma pena.

No meio do vazio, revela-se uma bola de luz. Dentro dela é possível ver uma sombra clara, uma forma, algo semelhante a um feto humano. Esta figura move-se lentamente e, enquanto nos aproximamos, tenta rasgar a bola com as suas mãos.

A FIGURA, em posição curvada, acaba por conseguir furar a bola enquanto esta verte um fluido escuro. Vemos um braço a sair e a agarrar a parte exterior da bola, procurando abrir mais espaço.

A FIGURA HUMANA abre a ferida, colocando a perna no chão do lado de fora da bola. Com o ombro no topo da ferida, estica as pernas, pondo-se de pé, abrindo assim espaço suficiente para se libertar.

Vemos agora um SONHADOR na casa dos cinquenta, de cabelo e barba grisalhos, coberto apenas pelo fluido viscoso que escorre pelo seu corpo.

O Sonhador, ofegante, cai de joelhos sobre a areia, limpa os olhos com o antebraço e observa os membros do seu corpo.

Continuamos a aproximar-nos.

Ergue a espinha dorsal, fecha os olhos e controla a respiração, ficando mais calmo.

CORTE PARA PRETO:

TÍTULO: Rio Acima

Figura 1. Cena de abertura original (primeira página da primeira versão do guião)

A cena anterior – inicialmente pensada como um plano de sequência de teor contemplativo – acabou por não ser realizada, principalmente por nunca ter sido possível contactar ninguém responsável pelos direitos autorais do álbum musical. Por outro lado, ao longo do processo da escrita do guião a cena deixou, cada vez mais, de fazer sentido para mim. Ainda surgiram algumas ideias para figurar este nascimento, mas nenhuma delas pareceu adequada, até que foi excluída em definitivo. Independentemente disto, o guião foi trabalhado sempre com o cenário do rio e do areal em mente. Este foi sempre o espaço pretendido para *Rio Acima*. Sabia que a tarefa de obter este universo fragmentado e infinito não seria propriamente fácil de alcançar, tendo em conta a necessidade de filmar num areal – que teria de ser um espaço significativamente grande, necessário para suportar algumas pérgulas no enquadramento – e as exigências de produção. Sabia que nunca seria algo como o espaço onírico de *Under the Skin* (2013) de Jonathan Glazer – gravado em estúdio, com luzes vindas diretamente de cima –, mas era pretendido, e possível, algo mais direto e bruto, semelhante a muitos planos da sequência final de *Apocalypse Now* (1979) de Francis Coppola.

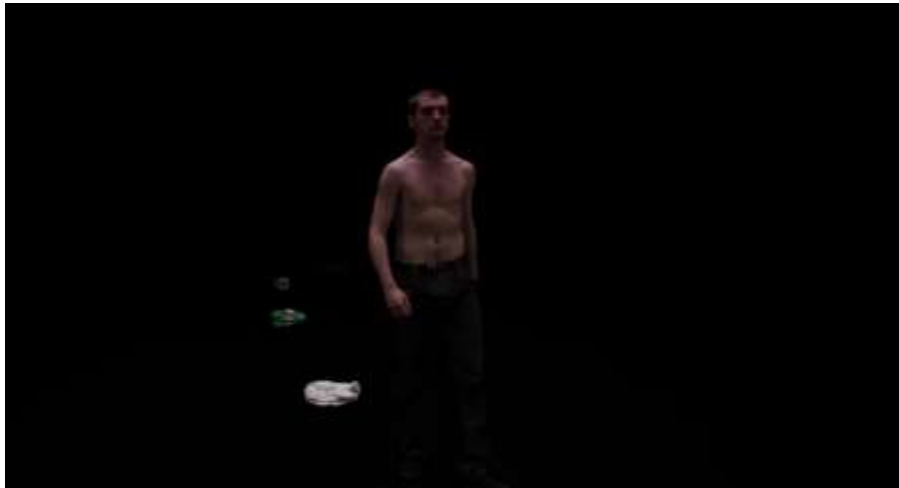


Figura 2. Luz difusa em Under de Skin (2013)



Figura 3. Luz direta em Apocalypse Now (1979)

Em termos plásticos, nunca foi pretendido o uso de imagens suavizadas e esbatidas, à semelhança da técnica *sfumato*, mas sim imagens com sombras duras, usando a força do contraste, procurando replicar o *chiaroscuro*, algo mais Caravaggio. Sendo o contraste uma das características estéticas principais do filme, tornou-se uma das razões fundamentais para fazer um filme em preto e branco. Não seria o meu primeiro filme com esta paleta de cores, e sem dúvida que não será o último, pois o preto e branco realça nitidamente, não só o contraste, como a intensidade dramática do filme e ainda alguns detalhes em texturas, especialmente em planos próximos ou de detalhe. Um dos pontos fulcrais para a criação deste espaço fragmentado está também relacionado com a iluminação, na medida em que o *raccord* de luz não é convencionalmente respeitado em grande parte do filme. A preocupação seria sempre iluminar consoante a intenção sensorial pretendida e nunca sobre uma ideia de continuidade. Desta forma, a noção do espaço torna-se mais estranha e aproxima o espectador da experiência de um sonho. Em certa medida, a não verosimilhança das fontes de luz traz também uma sensação específica: a sensação de que o que está à nossa frente é ficção, é cinema, não é real. Uma espécie de metacinema que não revela o seu dispositivo por inteiro, mas que também não se preocupa em escondê-lo totalmente – algo que sinto, por exemplo, em *Vitalina Varela* (2019), ou *Cavalo Dinheiro* (2014), de Pedro Costa. Em termos visuais, existem referências diretas a *The Lighthouse* (2019) de Robert Eggers, *Le Sang d'un poète* (1932) *Orphée* (1950), ambos de Jean Cocteau. No caso de *Orphée*, não resisti a reproduzir um plano – Orfeu a acordar, deitado sobre a areia e com o rosto sobre um espelho. Este plano não só é uma referência visual direta de *Orphée*, como é também uma referência à pintura *Narciso* (1597-1599) de Caravaggio. O gosto pelo movimento das sombras, pelos segredos que a escuridão transmite, esse lado oculto das coisas e dos seres, era algo que eu queria representar. Ainda que os sonhos possam ganhar clareza no nosso consciente, nunca deixam de ser um mistério, um lugar longínquo que grande parte de nós não consegue alcançar e arquivar em memória.



Figura 4. Não verosimilhança na iluminação de *Vitalina Varela* (2019)



Figura 5. Não verosimilhança na iluminação de *Cavallo Dinheiro* (2014)



Figura 6. Referência estética de contraste (*The Lighthouse*, 2019)



Figura 7. Referência estética de contraste (*The Lighthouse*, 2019)



Figura 8. *Narciso* (1597-1599) de Caravaggio



Figura 9. Orfeu a acordar, deitado sobre a areia e com o rosto sobre um espelho em *Orphée* (1950) de Cocteau



Figura 10. Sonhador a acordar, deitado sobre a areia e com o rosto sobre um espelho em *Rio Acima*

Quanto à intenção de filmar num areal, ela provém da figura Sandman, originalmente uma banda desenhada de fantasia, *Sandman* (2016), de Neil Gaiman – e, recentemente, também uma série de televisão – que mistura folclore europeu e mitologia grega. O senhor dos sonhos, conhecido como Morfeu, na mitologia grega, é também Sandman, do folclore escandinavo, o ser que borrija areia nos olhos das crianças à noite (Filho, 2022). Seria difícil imaginar o Sonho construído em outro espaço que não sobre as areias do sono de Sandman, cujo som é escrutável nas cenas mais profundas de *Rio Acima* – por exemplo, na cena em que o cavalo se encontra ao lado da Mulher deitada no areal.

Da mesma maneira que na parte visual este universo não é natural, no som é também procurada uma plasticidade que permita, novamente, a mistura entre o real e o fantástico. No caso do vento, é também procurada esta artificialidade. Um vento que não escutamos como tal, mas sim com um tom menos naturalista, algo mais plástico ou digital. O vento tem um papel fundamental especialmente no que toca à divisão de espaços – um espaço terá um vento relativamente diferente de outro espaço. E não me refiro aqui apenas a espaço físico, mas também sensorial ou mental; caso contrário, talvez não estivesse a refletir sobre os sonhos enquanto experiência, mas sim apenas como lugar. Outro som que é trabalhado com bastante detalhe é o do rio.

No que toca ao rio, do ponto de vista visual e narrativo, foi possível manter a sua importância em termos sensoriais e sonoros. Inicialmente, o rio iria representar um lugar proibido e assustador para os habitantes deste universo, tendo sido gravadas cenas onde eram mostrados esses momentos – um dos homens de negro cai nas águas do rio e toda a gente em volta o ajuda –; contudo, na montagem, foi percebido que o ritmo não funcionava como um todo e que, mesmo que funcionasse, talvez não passasse a ideia de algo perigoso, proibido ou obscuro. É desta forma que a preocupação sensorial do rio aumenta e que acresce uma maior responsabilidade do som: criar uma sensação de peso, de arrasto, de mistério através do que ouvimos.

O fogo também faz parte deste universo sonoro e também é um elemento de grande importância, sendo um aspeto trabalhado com especial cuidado. É o elemento destruidor e regenerador, o elemento da quebra e da inspiração, o elemento clímax do processo criativo. Ouvimos o fogo de forma real, mas não o vemos (na cena em que o Sonhador coloca um fósforo na areia da sua pérgula, e estende as mãos) e quando o vemos não o ouvimos de forma natural (na cena em que é visível a pérgula a arder).

Olhando retrospectivamente, podemos constatar que os quatro elementos naturais estão aqui retratados, ainda que tal não tenha sido pensado previamente; contudo, é de notar, talvez de forma um pouco romantizada, que parece poético dar vida a um filme com o objetivo de pensar o processo criativo e reparar, casualmente, na presença dos elementos fundamentais do universo.



Figura 11. Sonhador a caminhar sobre a areia



Figura 12. Vento nos tecidos dos destroços da pérgula do Velho



Figura 13. Homens de negro a caminhar na água



Figura 14. Pérgula em chamas

## ...os seus Habitantes

O último elemento referido, o fogo, está diretamente associado ao personagem principal, o Sonhador. Este é o personagem que motiva e move a narrativa, o personagem que observa e questiona o mundo do Sonho. O Sonhador foi criado a partir de duas fontes com pontos de contacto: a) a Alegoria da Caverna, de Platão (2016), e b) o mito de Prometeu, referido por vários autores, desde Ésquilo (2009) a Ovídio (2007). Refletirei sobre ambas, na medida em que *Rio Acima* as retrata. Na Alegoria da Caverna é descrito um conjunto de prisioneiros acorrentados dentro de uma caverna, presos desde a infância e sem conhecimento algum do mundo exterior. Os prisioneiros só conseguem ver as sombras projetadas na parede da caverna, que são criadas pela luz de uma fogueira situada atrás deles. Eles acreditam que as sombras são a única realidade e dão-lhes nomes e significados. O mundo das sombras é tudo o que conhecem – tal como acontece com todos os habitantes do Sonho. Um dos prisioneiros é libertado e, gradualmente, exposto à luz do sol fora da caverna. Inicialmente, a luz cega-o e ele fica confuso, mas à medida que os seus olhos se ajustam, este começa a ver o mundo real. Este descobre que as sombras eram apenas imitações imperfeitas das verdadeiras formas e objetos existentes fora da caverna. Quanto a Prometeu, este desafiou Zeus, o rei dos deuses, ao roubar o fogo divino da forja de Hefesto, entregando-o aos humanos. Isso trouxe luz, calor e a capacidade de cozinhar alimentos, o que impulsionou o progresso humano e o desenvolvimento da civilização. Zeus ficou furioso com a ação de Prometeu, pois isso fortaleceu os humanos e diminuiu o poder dos deuses.

O Sonhador é este ser libertado que parte em busca de mais conhecimento, como na Alegoria da Caverna, com a diferença de que ele é o seu próprio libertador, pois é, simultaneamente, Prometeu, o portador da chama. Estas três narrativas (a de *Rio Acima*, a da alegoria de Platão e a do mito de Prometeu) representam, em grande medida, a libertação através do conhecimento e a transformação da percepção – através de Prometeu, que rouba o conhecimento para o dar aos humanos e transforma a forma como estes interagem com o mundo; através do Prisioneiro platónico, que sai da caverna para ver mais do que sombras e ganha uma nova percepção da realidade; e através do Sonhador, que quer ver para além do subconsciente, para além do Sonho, que quer navegar desperto. Tudo isto é, de certa forma, representativo da minha experiência enquanto realizador e enquanto pessoa que tenta desconstruir, pouco a pouco (ou filme a filme), os conceitos com que cresci e tenta criar ou, no mínimo, explorar novos conceitos.

O Sonhador vive no conforto do Sonho, mas a curiosidade leva-o a um processo de questionamento, um processo de reflexão (quando acorda sobre o seu reflexo na areia), de destruição (da pérgula, do seu conforto) e de aprendizagem e criação (construção de um barco para ultrapassar o limite imposto pelo rio).



Figura 15. Sonhador a acordar sobre o seu reflexo



Figura 16. Sonhador a observar a destruição da pérgula



Figura 17. Sonhador a colocar o barco no rio

O Velho, personagem secundário associado ao ar e voz da sabedoria e da vida vivida, foi criado a partir do mito de Orfeu (Ovídio, 2007). Este mito conta-nos uma história trágica de amor entre Orfeu, um músico talentoso, e Eurídice, sua amada. Após ter sido mordida por uma cobra, Eurídice morre. Orfeu, destroçado e indignado, considera a morte prematura uma injustiça e desce ao submundo para recuperar a sua amada. Ao cantar uma bela música aos deuses do submundo, estes concordam devolver a sua amada sob uma condição: Orfeu não pode olhar para trás até que ambos estejam de volta ao mundo dos vivos. Contudo, perto da saída, Orfeu não resiste em olhar para Eurídice e perde, de novo, a sua amada - desta vez, para sempre.

Mas porque é que Orfeu terá olhado para Eurídice? Sobre a ópera *Orfeu* (1607) de Monteverdi, Žižek (2007) refere que possui sublimação em estado puro, porque após Orfeu olhar para Eurídice e perdê-la para sempre, ele é consolado com a divindade, porque, ainda que tenha perdido a pessoa que ama no mundo físico, passou a ter uma nova aptidão para colocar a sua beleza em toda a parte. Encantado com a glorificação poética de Eurídice, Orfeu aceita o lucro narcísico – ele ama mais a versão de si mesmo que exhibe o amor por ela do que ama Eurídice. Segundo Žižek (2007), o que se encontra é então uma ligação entre a pulsão de morte e a sublimação criativa, porque Orfeu perde intencionalmente Eurídice para a reconquistar como objeto de inspiração. O Velho refere-se a isto quando questiona o Sonhador sobre o quanto ele é capaz de destruir para criar – quanto terá de perder o Sonhador para responder à necessidade de criar?

O *match cut* usado no final do filme – o corte do plano do Velho sentado junto aos destroços da sua pérgula e com a lamparina partida para o plano do Sonhador no barco com a lamparina acesa – cria uma outra noção espaço-temporal e potencia uma nova linha interpretativa que cria uma relação direta entre o Velho e o Sonhador – talvez a mesma pessoa, um futuro a comunicar com um passado, ou, então, um aviso ou premonição que encontramos, por vezes, nos nossos sonhos. Tal como o Velho, o Sonhador também escolheu perder algo pessoal em troca de uma chama maior.

Ainda que *Rio Acima* não seja diretamente sobre o poder da música nem sobre superar a morte ou a inevitabilidade da perda na vida (como o mito de Orfeu), a personalidade criada para o Velho capta a relação entre a fragilidade e o desejo, a luta contra a resignação e a dualidade entre a razão e a emoção. O filme parece alcançar uma dimensão ainda mais onírica pelo facto deste personagem trazer mais questões do que repostas.



Figura 18. Match cut - Lamparina do Velho



Figura 19. Match cut - Lamparina do Sonhador

Outro personagem com um papel de relevância para o filme é a Mulher, sendo esta o elemento que desencadeia a narrativa, atormentando o Sonhador e originando nele curiosidade e interesse sobre o misterioso rio. Ela representa o mistério, o desejo, o rio e a água. É ambígua a relação direta entre a Mulher e o Sonhador, mas é factual que ela existe, e existe de forma muito evidente – logo desde o início, quando o Sonhador a observa a ser transportada e pousada no rio, até ao final, quando ela se encontra na cena da pérgula em chamas. Esta personagem foi desenvolvida como uma musa – uma entidade com a capacidade de inspirar a criação (artística ou não), mas também como uma Eurídice – alguém que, com a sua partida para outro mundo, provoca, de alguma forma, o incidente que desencadeia uma jornada noutro personagem (no mito original: Orfeu; no *Rio Acima*: o Sonhador). A Mulher é catalisador, conflito e clímax do filme, é a personagem que permite à narrativa fragmentada ter um momento de causa/efeito – na cena em que o Sonhador vê a sua pérgula a arder e a Mulher a olhar para ele. Semelhante à inspiração das musas, oferecida a Homero para criar contos nas suas epopeias, a Mulher é, também, uma fonte de inspiração para o Sonhador.

Na mitologia grega, Orfeu é filho da musa Calíope e do deus Apolo, mas em *Sandman* (2016) de Neil Gaiman, ele é filho de Calíope e Oniros (designação também usada para referir Morfeu/Sandman). Na banda-desenhada, Orfeu é, portanto, filho do Sonho – algo interessante para relacionar com o filme –; contudo, todos os personagens do filme são apenas um culminar de referências fragmentadas, tal como a memória dos nossos sonhos, um conjunto de metáforas que abrem portas a inúmeras interpretações.



Figura 20. Mulher

Após a primeira ideia para o plano inicial do filme ter sido cancelada, foi necessária outra ideia exequível e simples que figurasse o ambiente sensorial do universo onírico e que, de algum modo, representasse a aproximação ao desconhecido. Na primeira cena do filme vemos uma jovem rapariga a observar uma grande e luminosa árvore e a caminhar na sua direção. A rapariga é todo o criador, é a representação do poder de criação – que pode ser comparada ao Sonhador – e a Árvore é o desconhecido, o lugar onde reside conhecimento. A origem desta cena parte principalmente de uma resposta que David Lynch deu numa entrevista, onde diz que adora todo o mistério que existe quando se é criança, que uma simples árvore não faz sentido algum, pois, ao longe, a árvore é pequena, mas, quando nos aproximamos dela, ela parece crescer (McKenna, 1992). Segundo o cineasta, isto acontece porque as crianças não estão cientes das regras que os adultos acham que percebem. Assim, o que realmente acontece na maioria é apenas uma redução da imaginação. Talvez seja por isso que Lynch diz sentir-se, emocionalmente, entre os seis e os dezassete anos de idade (McKenna, 1992).

As crianças possuem uma abordagem naturalmente imaginativa e criativa sobre o que as rodeia e isso era valorizado também no Surrealismo. Para Breton (2016) é importante recuperar a espontaneidade e a visão despreocupada das crianças sobre o mundo, pois elas abordam a realidade de forma direta e sem grandes restrições ou inibições de padrões sociais e culturais. A conexão feita entre o Surrealismo e a infância parte de um desejo de libertar a imaginação e de explorar o subconsciente de maneira semelhante à livre mentalidade infantil – desde a escrita automática até à representação de elementos oníricos e fantásticos nas artes visuais. É nessa capacidade de explorar o subconsciente de maneira intuitiva que se foca o Surrealismo.



Figura 21. Criança e a Árvore

Uma das grandes referências para o filme foi a pintura *The Nightmare* (1790) de Füssli – uma segunda versão da obra original de 1781. Esta versão tem essencialmente a mesma composição, mas com algumas variações notáveis. Um retrato de uma mulher deitada, de olhos fechados e braços caídos, vulnerável ao sono e/ou ao pesadelo. Sobre o seu peito, um pequeno demónio encontra-se agachado a olhar para o observador da obra. Ao lado, há um cavalo branco (preto, na pintura de 1781) de olhos arregalados. O ambiente é escuro e parece haver apenas um único ponto de luz vindo da janela. Uma sensação de horror e fantasia, entre o sonho e vigília. Após admirar este quadro, parecia-me impossível desistir da ideia de ter uma cena em que um cavalo se encontra ao lado de uma mulher a dormir. Imaginava uma imagem que possui uma atmosfera que afeta diretamente as sensações do ser humano, tal como o som afeta fisicamente o nosso corpo; uma atmosfera que, na minha ótica, seria o que melhor representaria a atmosfera do filme. Esta ideia perseguiu-me e sabia que não poderia ser tão difícil de materializar – já dizia Lynch, segundo Woodward (1990): “The ideas dictate everything. You have to be true to that or you’re dead”.

Na série *Twin Peaks* (1990-1991), de Lynch e Frost, e no filme *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992), de Lynch, o cavalo branco também é um elemento usado para transmitir uma sensação de mistério, sem uma razão lógica aparente. Numa das cenas da série, Sarah Palmer encontra-se a rastejar pela casa enquanto tenta manter a consciência e, após a aparição do cavalo branco na sala-de-estar, desmaia. Leland Palmer (controlado por “Bob”) ataca a sua sobrinha Maddy Ferguson, levando-a à morte. Parece fazer sentido o uso fantástico da aparição do cavalo branco num momento de horror, e em que Sarah passa do estado de vigília para o subconsciente; no filme, de forma muito semelhante, Sarah Palmer, depois de ter sido drogada pelo seu marido, vê um cavalo branco antes de ficar inconsciente. Fez-me sentido conceber o cavalo com esta intenção mais onírica, tendo em conta a pintura de Füssli e as aparições antes da inconsciência (ou talvez subconsciência) em *Twin Peaks* (1990-1991), mas poderá o cavalo representar a morte? E, se assim for, terá o cavalo de *Rio Acima* um sentido diferente?

O cavalo pálido (não totalmente branco), referido no universo de *Twin Peaks*, pode ser uma premonição da morte, tendo em conta que a morte se apresenta após as suas aparições. Uma passagem bíblica parece indicar que o cavalo da morte é pálido: “Olhei, e diante de mim estava um cavalo amarelo-pálido. Seu cavaleiro chamava-se Morte e o lugar dos mortos o seguia de perto” (Abba Press, 2012). Na segunda versão da pintura de Füssli, o cavalo também não é branco puro. Talvez o verdadeiro pesadelo não fosse um sonho, mas um pesadelo real de perder alguém que se ama para a morte. Portanto, em relação à primeira questão, talvez o cavalo possa significar a morte.

Sócrates, ao ser condenado à morte, refere que isso não é pena alguma, seja porque o levará a um lugar onde estão as grandes figuras e guerreiros gregos com o qual ele poderá conversar infinitamente, ou, então, porque morrer não é mais que ficar num eterno sono profundo (Platão, 2019). Também para mim, a morte pouco mais será do que isso, do que um longo sono profundo. Portanto, surgem duas respostas para a questão: a) a morte e o sono profundo não parecem ser assim tão distantes, o que não mudará a experiência do filme de forma significativa;

b) na verdade, pouco importa, porque as interpretações do filme pertencem a cada espectador e, mais importante ainda, a sensação do espectador está *a priori* da razão.



Figura 22. *The Nightmare* (1781) de Füssli



Figura 23. *The Nightmare* (1790) de Füssli



Figura 24. Mulher e Cavalho Branco

Os restantes personagens, que podem ser divididos em dois grupos, servem para acrescentar detalhe e forma ao universo apresentado. Um grupo de habitantes aparece apenas num plano e as suas ações passam apenas por demonstrar curiosidade sobre o corpo que está a ser carregado. O movimento e o olhar destes habitantes desviam também o olhar do espectador e acrescentam tensão à cena. Para que o Sonho fosse um lugar intemporal, decidi, em conjunto com o departamento de Arte, que o guarda-roupa seria um misto entre o clássico e o moderno e que os habitantes não teriam estilos semelhantes.



Figura 25. Habitantes

O outro grupo de habitantes, com mais ações, são os que carregam a Mulher até ao rio, e chamo-lhes Homens de Negro. Inicialmente pensados para usarem vestes brancas (e para serem um número maior de pessoas, tal como nas ilustrações de *A Divina Comédia* (2011), de Dante Alighieri, por Doré (1890), acabaram por ficar vestidos de negro, o que acredito ter tornado a cena mais íntima, pesada, e com uma entoação mais fúnebre. A atmosfera que sinto ao ler o *Inferno* de Dante Alighieri (2011) e a ver as ilustrações de Doré é semelhante à atmosfera que sinto na sequência do “velório” em *Rio Acima*.



Figura 26. *Tuscan. . . disdain not to instruct us who thou art.* (1890) de Doré



Figura 27. Homens de Negro



Figura 28. Homem de Negro

Percebo as pérgulas como uma extensão direta dos personagens. As pérgulas dos habitantes, mais claras e asseadas, a pérgula do Sonhador, escura e com os panos rasgados, e a pérgula do Velho, destruída em pedaços, acrescentam aos respectivos elementos uma dimensão emocional. No caso do Sonhador, por exemplo, para além de nunca se cruzar diretamente com os restantes habitantes, a pérgula é reforço de uma maior separação, um maior deslocamento do meio em que este se encontra.



Figura 29. Pérgulas dos Habitantes



Figura 30. Pérgulas do Sonhador



Figura 31. Destroços da Pérgula do Velho

# Vida Própria

## Esculpir o Filme

São muitas as ideias que vão ocorrendo durante grande parte do tempo em que não se vive em modo automático e são outras tantas ideias que vão complementando uma ideia inicial que sentimos que terá de ser materializada com urgência. Foi há cerca de dois verões atrás que escrevi a primeira página de um guião que viria a ser o filme *Rio Acima*, página essa que, como referido anteriormente, acabou por não se realizar. No processo de criar este filme foram aparecendo obstáculos que obrigaram a alterações no guião/ideia, desde os mais pequenos pormenores aos aspetos em grande escala.

Inicialmente, quando tudo era inspirado no álbum musical *Por Este Rio Acima* (1982), de Fausto Bordalo Dias, o filme trazia muitos elementos literais das músicas. Recordo que uma das ideias seria ter um portão com grades de ferro em chamas – que na música de Fausto seria o elemento que divide céu e inferno –, que acabou por se tornar a própria pérgula do Sonhador, com um significado diferente. Esta grande mudança deve-se ao simples facto de que colocar um portão em chamas parecia ser bem mais difícil do que uma pérgula – tendo em conta que já iríamos ter pérgulas para o filme e que é uma estrutura mais fácil de se manter firme e equilibrada. Contudo, a imagem da pérgula em chamas parece ter mais força no contexto do filme do que a ideia inicial – desta forma, a ideia da necessidade de destruir para criar parece fazer mais sentido. Ou seja, o que começou por ser um ajuste no guião e na produção do filme, acabou por se tornar uma melhor solução também narrativa (e ainda uma referência direta a *Fumar a Vida*, filme realizado por mim, onde coloco uma pérgula a arder).

Um dos momentos que mais me fascinou no processo de criação do filme foram as falas do Velho para o Sonhador (não me refiro ao poema narrado/cantado durante o filme), pois parte do texto foi criado a partir de um momento hipnagógico – visões ou alucinações que se têm ao cair no sono. Eu estava a pensar tanto no texto, enquanto estava a adormecer, que ouvi um velho a falar comigo sobre o mundo dos sonhos. Ainda meio consciente, disse à Beatriz (que me fazia companhia no momento) para apontar e, de imediato, comecei a repetir o que o velho me dizia. Lembro de a Beatriz me perguntar algumas coisas e com isso despertar novamente. Já tinha tido sonhos com o filme, mas não tão lúcidos assim. Posso dizer que este é o projeto mais livre que criei até à data. Ainda que com algumas limitações – material, tempo, orçamento, entre outros –, é o projeto em que considero ter uma maior liberdade criativa.

Esta liberdade criativa vem também com as limitações materiais que vão aparecendo ao longo do processo de criação. Penso que aprendi desde cedo que só se pode trabalhar com o que se tem e, de preferência, com material que se conhece. Esta consciência ajudou-me imenso durante o processo criativo para a estrutura de todo o filme, do guião à montagem. O que não possuíamos de antemão era o barco e o areal, de resto, tudo foi conseguido através de contactos. No que diz respeito à realização, admito ter usado pouco mais do que o guião técnico, mas de

forma consciente. Rabisquei dois ou três planos para servir de *storyboard*, mas pertenciam à cena inicial eliminada, portanto nem isso teve utilidade. Teria sido útil um *storyboard*, especialmente para a equipa de imagem, tendo em conta que não foram feitos ensaios suficientes antes das filmagens (não foi possível ensaiar todas as cenas do filme). Ainda assim, o tempo de filmagens foi pensado para ter muito espaço de improvisação, o que me permite relacionar mais diretamente com cada cena. Traz-me um lado mais íntimo, o que era o pretendido. Um guião técnico base e tempo para filmar com a menor velocidade necessária – não foi preciso mais que isso. Gostava de ter tido mais tempo com os atores antes e durante as filmagens, o que, infelizmente, não foi possível. Todos eles facilitaram a minha realização, visto que compreendiam rapidamente aquilo que lhes era comunicado e, em muito poucos *takes*, encontrava-se na atmosfera pretendida. As cenas mais difíceis de gravar, atrevo-me a dizer que foram as filmadas na água – tanto pelas questões técnicas (ter o equipamento de iluminação próximo da água, ter a máquina de filmar dentro de um aquário, entre outros) como pela questão do frio das pessoas que tinham de estar dentro do rio (atores e alguns elementos da equipa).

Na fase de pós-produção – que é uma das grandes partes da criação do filme – existiu um processo bem minucioso. No que toca ao som, este foi trabalhado com muito detalhe e pormenor, e foram feitas várias experiências até chegar ao som pretendido para todas as cenas. O som é fulcral para a essência do filme e do universo onírico criado. É o que distingue, em parte, a realidade do onírico. Se escutarmos com atenção, quase todo o som está trabalhado de forma não real, mas ao escutar os passos dados pelo personagem principal, o Sonhador, reparamos que é o som que mais se aproxima da representação da realidade. O som da água parece mais “sólido”, o do fogo mais “lavareda”, o do vento mais abafado e o da areia mais brilhante. É nesta mistura sonora que encontramos o espaço onírico do filme. Quanto à voz do Velho, foi gravada em estúdio, o que também permitiu ajustar o tom das falas registadas originalmente com o som direto. Mais uma vez, o filme moldou-se às circunstâncias do processo, pois, após a montagem, pareceu requerer um tom mais monótono e frio, ao invés de haver uma maior fluidez e uma maior carga dramática.

Na montagem, por seu lado, cortou-se grande parte da cena dois e, ainda assim, fez-se a narrativa funcionar. Várias problemáticas foram criadas e pensadas (por vezes, deixando a ideia assentar durante uns dias) sobre um corte de dois ou três fotogramas – onde o filme ganhou novos ritmos e significados. Existem pelo menos dois grandes momentos da montagem que me ocorrem na memória: a) O momento em que o Velho toca guitarra e cita os versos (onde era inicialmente pretendido que a cena possuísse a narração inicial, a do meio e a final). Filmamos vários planos para jogar com a montagem, mas nada parecia bater certo, desde o ritmo à estética dos planos. Após algumas sugestões, eu e o Paulo decidimos separar o texto em três partes, criando três momentos distintos no filme e criando também, ao meu ver, a ilusão de alguma linearidade. Foi possível encontrar apenas um *take* em que todo o texto necessário fosse dito e, então, ajustámos o ritmo com o último plano do Velho na cena. b) Na cena em que o Sonhador carrega o machado - a cena foi pensada para ter a Mulher ao lado da pérgula em chamas, mas, por questões logísticas, não foi possível gravar desta forma. Um plano B já tinha sido pensado antes das filmagens e passava por gravar as cenas da Mulher à parte, simulando com luz que esta se encontrava ao lado

da pérgula, ainda que não aparecesse em conjunto com a estrutura. Contudo, inicialmente, a ideia era mostrar o Sonhador a destruir a casa, mas, na montagem, reparámos que, para manter a fluidez do filme, não poderíamos ter os planos da navalha e do machado seguidos. A solução passou por colocar planos da Mulher intercalado com a ação do Sonhador. Montar esta cena deu origem a imensa discussão sobre manter um fotograma aqui e retirar outro acolá, trouxe questões de ritmo que, no final, pareceram praticamente irrelevantes, mas permitiu-nos perceber a diferença estética e rítmica que um fotograma pode ter. Alterar esta cena tornou o filme completamente diferente. Sabíamos que uma das possíveis (e muito prováveis) interpretações do filme seria: “ele matou a mulher” ou, num tom um pouco diferente, “foi ele que a matou”. Este é o tipo de respostas que o filme pede ao cineasta, obrigado a mudar o filme, por razões estéticas ou narrativas, como no primeiro caso, ou por razões técnicas, de dinâmica ou ritmo (como na cena do machado). Este processo é um diálogo constante entre o que o cineasta quer e pode dar ao filme, mas, também, o que o filme pede ao cineasta. Mas o que é que o filme pode dar ao cineasta?

## Esculpir o Cineasta

Ao longo deste processo de criação deparei-me com uma sensação de desconforto constante. Era como se nunca tivesse total certeza do que estava a fazer, principalmente porque o filme se ia moldando por si mesmo. Depois, sentia que estava a exigir demais da equipa e que, com isso, não estava a ajudar a produção do filme. A verdade é que sentia que era o filme a pedir-me para ter aqueles elementos-chave, como o areal infinito, o cavalo branco, o barco, as pérgulas de madeira, entre outros. Talvez estivesse apenas a projetar um desejo pessoal para o filme, mas, de qualquer forma, esta sensação de urgência foi autêntica. Em conversas, quando referia as minhas ideias para o filme a amigos e professores, muitos deles ficavam confusos, não percebiam o porquê de precisar de certos elementos, de precisar de “tanta coisa” para fazer um filme sobre o Sonho. Pela sensação da falta de simplicidade na concretização deste projeto, fui assolado muitas vezes pela questão: “Estarei a ser pretensioso a ponto de não conseguir ver a simplicidade?”, mas, simultaneamente, o desejo de obter determinadas imagens era colossal. Ainda assim, o medo de ser pretensioso abalava-me. Quando passo por este tipo de desassossegos no processo de criação de um filme costumo ver o documentário *Heart of Darkness: A Filmmaker’s Apocalypse* (1991) de Bahr, Hickenlooper e Eleanor Coppola – sobre a produção do filme *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola. Este documentário parece ter todas as repostas para as inseguranças de quem quer criar algo. Numa entrevista que aparece nesse documentário, Francis Coppola diz que não há nada pior do que um filme pretensioso, um filme que aspira a algo incrível, mas que não o consegue alcançar. O filme é considerado lixo, e toda as pessoas o vão ver como tal. Por isso, o realizador tem, de certa forma, medo de ser pretensioso. Então, os realizadores encontram-se, muitas vezes, nesta situação em que, por um lado, aspiramos a fazer realmente algo, e, por outro, não nos é permitido ser pretensioso (Coppola, 1991).

“And finally, you say, ‘Fuck it! I don’t care if I’m pretentious or not pretentious, or if I’ve done it or I haven’t done it. All I know is that I am going to see this movie and that, for me, it has to have some answers. And by answers, I don’t mean just a punchline, answers on about 47 different levels.’” (Coppola, 1991)

Esta citação acompanhou o resto do processo, e deu-me coragem para continuar a realizar um filme que, por muito tempo, não soube o que significava verdadeiramente.

## Conclusão

*Rio Acima* não se circunscreve à tradicional narrativa cinematográfica, mas manifesta-se como um mergulho profundo no rio do subconsciente e na interseção da criação artística com a expressão cinematográfica. Ao longo deste relatório, delinearam-se os fundamentos teóricos que orientaram a conceção do projeto, incorporando revisões de literatura sobre o surrealismo, os sonhos e a relação destes com o cinema. Sobre a fundamentação teórica, posso dizer agora que sem a mesma o filme não seria pensado, nem imaginado, nem realizado, da mesma forma. Provavelmente não teria adquirido a atmosfera onírica e a dimensão sensorial que o marca. Iria existir, possivelmente, uma propensão para querer explicar excessivamente detalhes do filme, se não explicar o filme por inteiro. Deste modo, toda a reflexão teórica ajudou a encontrar a forma do filme, não só através de referências narrativas, mas, mais importante ainda, de inspiração estética.

Os objetivos inicialmente delineados – que incluíam a exploração do surrealismo e a busca da liberdade criativa para alcançar um estado de conhecimento e experiência artística intransigentemente pessoal – foram sendo alcançados progressivamente, através das várias fases e conquistas de preparação e de produção do filme. Trata-se de um filme que foi sendo construído a partir de fragmentos, sem o conforto da linearidade, praticamente sem nexos narrativos de causa-efeito, que procura, por isso, emancipar-se da sobrevalorização da lógica. *Rio Acima* é, desta forma, também o seu próprio processo criativo. Assim sendo, deste ponto de vista pessoal, não poderia estar mais agradado com o processo do filme, o qual, do ponto de vista académico, permitiu um resultado surpreendente e, por vezes, intrigante.

O filme e este relatório procuraram, e espero que permitam, analisar o potencial criativo dos sonhos no cinema e o potencial do cinema para criar sensações e experiências tão reais como os sonhos. Enquanto cineasta, posso dizer que *Rio Acima* me obrigou a ser mais do que um realizador de cinema, que me exigiu ser persistente com um conceito ou intenção, na medida em que criar este universo – desde a raiz da ideia até toda a minha envolvência em todas as fases de produção – não consistiu só em realizar, no sentido técnico e estético do cargo de realização, mas um empenho e uma convicção, quase uma crença, de que o que estamos a fazer é o melhor para o filme. *Rio Acima* retrata a forma do meu processo criativo tendo em conta que o mesmo foi sentido da mesma forma que o do Sonhador: nunca, em nenhum outro projeto, senti os pés tão fora da terra, mas era este o sinal que me dizia que estava no caminho certo.

Em última instância, *Rio Acima* constitui-se não apenas como uma obra cinematográfica, mas como um convite ao espectador para sentir, primeiro, explorar, depois, e, só no fim, refletir. O desafio é fazer o percurso de *Rio Acima*: do mundo dos sonhos para o mundo da realidade, e não o contrário.

*Rio Acima* foi o meu maior desafio até à data, um filme que me levou a muitos momentos extremos, tanto a nível artístico como pessoal. A minha forma de entender a arte moldou-se, a minha ideia de cinema é agora diferente. As relações pessoais com amigos e família foram postas à prova, assim como a minha capacidade mental e emocional. Acabei um projeto que muitas vezes pensei adiar indefinidamente, que nasceu de uma vontade tão profunda do meu interior, e que me permitiu superar a descrença em mim mesmo.

Chegou o fim deste processo criativo.

# Referências Bibliográficas

- Abba Press. (2012). *Apocalypse 6:8*. Bíblia Português. Retrieved October 18, 2023, from <https://bibliaportugues.com/revelation/6-8.htm>
- Alighieri, D. (2011). *A Divina Comédia* (V. G. Moura, Trans.). Quetzal Editores.
- Artaud, A. (1972). *Collected Works (French Surrealism) Volume 3*. Editions Gallimard.
- Breton, A. (2016). *Manifestos do Surrealismo* (P. Tamen, Trans.). Livraria Letra Livre. (Original work published 1924)
- Caravaggio. (1597–1599). *Narciso*. Galeria Nacional de Arte Antiga, Roma, Italy.
- Dalí, S. (1943). *Geopoliticus Child Watching the Birth of the New Man*. Salvador Dalí Museum, St. Petersburg, Florida, United States of America.
- Dias, F. B. (1982). *Por Este Rio Acima* (Triângulo, Ed.). Portugal.
- Doré, G. (1890). *Tuscan. . . disdain not to instruct us who thou art*.
- Eberwein, R. T. (1984). *Film and the dream screen: A Sleep and a Forgetting*. Princeton University Press.
- Ésquilo. (2009). *Prometeu Agrilhado*. Edições 70.
- Filho, L. R. (2022). *The Sandman: Entre o folclore e a mitologia*. Projeto Ítaca. Retrieved September 18, 2023, from <https://projetoitaca.com.br/the-sandman-entre-o-folclore-a-mitologia/>
- Freud, S. (2009). *A Interpretação dos Sonhos* (M. Resende, Trans.). Relógio D'Água. (Original work published 1898)
- Füssli, J. H. (1781). *The Nightmare*. Detroit Institute of Arts, Detroit, Michigan, United States of America.
- Füssli, J. H. (1790). *The Nightmare*. Goethe-Museum, Frankfurt, Hesse, Germany.
- Gaiman, N. (2016). *Sandman: Mestre dos Sonhos: Fábulas e Reflexões* (Vol. 6). Levoir.
- McKenna, K. (1992, March 8). Interview March 8, 1992 by Kristine McKenna. *David Lynch Interviews & Articles*. Retrieved January 20, 2023, from <http://www.thecityofabsurdity.com/intpaint.html>
- Ovídio. (2007). *Metamorfoses*. Cotovia.
- Platão. (2016). *República*. BookBuilders.
- Platão. (2019). *Apologia de Sócrates* (P. Gomes, Trans.; 8th ed.). Guimarães.

Tuccillo, D., Peisel, T., & Zeizel, J. (2018). *Sonhos Lúcidos: Aprenda a controlar os próprios sonhos* (M. N. Cruz, Trans.; 1st ed.). Lua de Papel.

Woodward, R. B. (1990, January 14). A dark lens on America. *The New York Times*. Retrieved September 20, 2023, from <https://www.nytimes.com/1990/01/14/magazine/a-dark-lens-on-america.html>

Žižek, S. (2007). O sexo de Orfeu. *Artefilosofia*, 2, 11–16.

## Filmografia

Bahr, F., Hickenlooper, G., & Coppola, E. (Directors). (1991). *Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*. American Zoetrope. Zaloom Mayfield Productions.

<https://letterboxd.com/film/hearts-of-darkness-a-filmmakers-apocalypse/>

Buñuel, L. (Director). (1929). *Un Chien Andalou*. <https://letterboxd.com/film/un-chien-andalou/>

Cocteau, J. (Director). (1932). *Le Sang d'un poète*. Vicomte de Noailles.

<https://letterboxd.com/film/the-blood-of-a-poet/>

Cocteau, J. (Director). (1950). *Orphée*. Films du Palais Royal. Andre Paulve Film.

<https://letterboxd.com/film/orpheus/>

Coppola, F. F. (Director). (1979). *Apocalypse Now*. United Artists. American Zoetrope. Coppola Cinema 7. <https://letterboxd.com/film/apocalypse-now/>

Costa, P. (Director). (2014). *Cavalo Dinheiro*. Sociedade Óptica Técnica.

<https://letterboxd.com/film/horse-money/>

Costa, P. (Director). (2019). *Vitalina Varela*. OPTEC Filmes.

<https://letterboxd.com/film/vitalina-varela/>

Deren, M., & Hammid, A. (Directors). (1943). *Meshes of the Afternoon*.

<https://letterboxd.com/film/meshes-of-the-afternoon/>

Eggers, R. (Director). (2019). *The Lighthouse*. RT Features. New Regency Pictures. Parts and Labor. Maiden Voyage Pictures. <https://letterboxd.com/film/the-lighthouse-2019/>

Glazer, J. (Director). (2013). *Under the Skin*. Scottish Screen. UK Film Council. FilmNation Entertainment. Nick Wechsler Productions. Creative Scotland. Silver Reel. JW Films.

BFI. Film4 Productions. Sigma Films. <https://letterboxd.com/film/under-the-skin-2013/>

Lynch, D. (Director). (1977). *Eraserhead*. American Film Institute (AFI).

<https://letterboxd.com/film/eraserhead>

Lynch, D. (Director). (1992). *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. New Line Cinema. CiBy

2000. <https://letterboxd.com/film/twin-peaks-fire-walk-with-me/>

Lynch, D., & Frost, M. (1990). *Twin Peaks*. Lynch/Frost Productions.

## **Anexos**

Link para a visualização do filme:

[https://drive.google.com/file/d/1d9r5aPkK6zj7795V4XtH-7wVOuBHrNf/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1d9r5aPkK6zj7795V4XtH-7wVOuBHrNf/view?usp=drive_link)

caso o link não funcione, por favor, contacte através do e-mail:

[janaireis.realizador@gmail.com](mailto:janaireis.realizador@gmail.com)

Rio Acima

por

Paulo Ventura e Janai Reis

Criado por Janai Reis

FADE IN:

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

Um rio com uma corrente calma, em contraste e simultaneamente em harmonia com o vento denso e forte. Submisso pelo brilho que a lua lhe oferece e, sob a voz dos TROVÕES que anunciam a sua chegada para breve, o rio não se verga do seu ritmo.

Afastamo-nos do rio.

Vemos a areia suave, calcada e recalçada vezes sem conta.

A areia abraça em si os cadáveres dos pássaros que por ali tentam sobrevoar, alimentando-se da sua carne, cobrindo parcialmente as suas carcaças com os seus grãos, deixando apenas as penas seguir o sentido do vento.

Seguimos a areia.

No meio do vazio, revela-se uma bola de luz.

Dentro dela é possível ver uma sombra clara, uma forma, algo semelhante a um feto humano.

Esta figura move-se lentamente e, enquanto nos aproximamos, tenta rasgar a bola com as suas mãos.

A FIGURA, em posição curvada, acaba por conseguir furar a bola enquanto esta verte um fluido escuro. Vemos um braço a sair e a agarrar a parte exterior da bola, procurando abrir mais espaço.

A FIGURA HUMANA abre a ferida, colocando a perna no chão do lado de fora da bola. Com o ombro no topo da ferida, estica as pernas, pondo-se de pé, abrindo assim espaço suficiente para se libertar.

Vemos agora um SONHADOR na casa dos cinquenta, de cabelo e barba grisalhos, coberto apenas pelo fluido viscoso que escorre pelo seu corpo.

O Sonhador, ofegante, cai de joelhos sobre a areia, limpa os olhos com o antebraço e observa os membros do seu corpo.

Continuamos a aproximar-nos.

Ergue a espinha dorsal, fecha os olhos e controla a respiração, ficando mais calmo.

CORTE PARA PRETO:

TÍTULO: Rio Acima

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

O SILÊNCIO preenche o espaço.

O rio denota-se audivelmente calmo.

Adormecida, de olhos fechados e corpo mole, uma MULHER encontra-se deitada no areal.

Ouvimos o seu respirar. Sereno e profundo, como se de o próprio sono se tratasse.

O seu cabelo é claro e o seu corpo é coberto por um vestido branco.

Um GRUPO de homens de faces cerradas e vestidos de preto, carregam a Mulher aos ombros.

Os habitantes saem das suas pérgulas de madeira. Estes estão calmos, porém de postura mais fechada, e juntam-se uns ao lado dos outros, de forma espaçada e organizada.

O Grupo caminha em direção ao rio.

Os habitantes observam o Grupo que se aproxima. As suas faces permanecem apáticas.

O Grupo leva o corpo até ao rio. O corpo é colocado levemente na água, como se de algo frágil se tratasse.

A Mulher afunda-se lentamente na água.

Todos ali presentes observam o rio.

Mantém-se o SILÊNCIO.

Aos poucos, os habitantes desviam a atenção e o olhar do rio. Alguns deles viram costas e caminham em direção às suas pérgulas.

O Grupo começa a afastar-se do rio lentamente.

Um dos elementos do Grupo de homens, um HOMEM DE PRETO, contempla o rio por mais uns breves instantes.

Ao caminhar para fora do rio, tropeça e cai, ainda dentro das águas.

Os restantes homens apercebem-se da queda e socorrem-no imediatamente. O HOMEM 1 agarra o Homem de Preto, pelo antebraço direito.

Ao ouvir o tumulto, a HABITANTE 1, que tinha virado costas ao rio, volta a olhá-lo. Vê o HABITANTE 2 a correr em direção a uma das pérgulas mais próximas.

Logo de seguida, o HOMEM 2 agarra a mão esquerda da vítima e puxa-o.

## NA PÉRGULA DO HABITANTE 2

Ao chegar à pérgula de madeira, o Habitante 2 pega numa manta pousada junto a um dos pilares e volta a correr para fora.

## À BEIRA-RIO

Agarram o Homem de Preto pelos ombros e carregam-no até a areia seca. O Habitante 2 corre até ao Grupo. Outro elemento do Grupo, o HOMEM 3, que está perto do Homem de Preto, faz sinal com o braço para que o Habitante 2 corra mais rápido e entregue a manta. Na chegada do Habitante 2, o Homem de Preto é coberto com a manta.

## EXT. PÉRGULA DO SONHADOR - NOITE

Um novo SILÊNCIO preenche o espaço.

Numa pérgula de madeira, igual a todas as outras, mas um pouco mais distante, encostado a um dos pilares, o Sonhador observa de longe o Grupo a socorrer o Homem de Preto.

Lentamente, desencosta -se do pilar enquanto coloca a mão no bolso do casaco.

Vê os outros habitantes a regressar às suas casas. Ignora-os. Eles ignoram-no de volta.

Retira uma navalha de barbear do bolso.

## AO FUNDO

O Grupo começa a subir o areal. O Homem de Preto mantém-se agasalhado com a manta.

## NA PÉRGULA

O Sonhador observa-os por poucos segundos, enquanto afia a lâmina.

Lentamente, corta uma lasca de madeira da pérgula e segura-a com a ponta dos dedos.

Contempla a lasca de madeira por breves momentos e volta-se.

Caminha para o centro da pérgula. Chuta a areia com o pé e forma um pequeno montinho. Baixa-se e coloca um fósforo aceso no topo do montinho de areia.

O rosto do Sonhador é iluminado por uma luz intensa. O silêncio é interrompido pelo intenso ESTALAR do fogo.

EXT. PÉRGULA - NOITE

Pendurada no vértice de um dos pilares da pérgula, está uma solitária lamparina, apagada.

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

Areia, imóvel, estática.

O vento sopra e os pequenos grãos de areia seguem-no, em direção ao rio.

A Mulher, adormecida, está deitada na areia molhada junto à água. Coberta pelo seu vestido branco completamente seco.

Um cavalo branco faz-lhe companhia.

O seu respirar é forte.

A luz refletida do cavalo intensifica. Torna-se mais subtilmente mais brilhante.

O vento sopra no vestido da Mulher.

O seus cabelos adornam o seu corpo ao ritmo do vento realçando, os traços do seu rosto.

A crina do cavalo acompanha o ritmo do movimento dos cabelos da mulher.

Permanece adormecida.

Imóvel.

Estática.

O respirar do cavalo intensifica-se mais.

E ainda mais.

O vento sopra.

Mais.

E ainda mais.

A Mulher abre os olhos, lentamente.

Os seus lábios mexem, mas não se escutam as suas palavras.

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

A respirar profundamente o ar fresco do rio, o Sonhador foca o seu olhar na água.

Lentamente, deita-se na areia molhada, junto à água.

Fecha os olhos.

Ouvimos alguns ACORDES desafinados de uma guitarra.

De olhos ainda fechados, respira fundo.

Os ACORDES tornam-se mais afinados à medida que o seu som se intensifica.

Tenso, o Sonhador abre os olhos e senta-se na areia. Esfrega os olhos com os dedos e olha para trás em busca da origem daquele som.

De pé, a uma distância segura do rio, está um VELHO vestido com roupas velhas e gastas, que não pára de afinar a sua guitarra.

VELHO

(enquanto afina a guitarra)  
Reparei que sonhas enquanto estás acordado.

(pausa)  
Sonhar... pode ajudar mas não sonhes demasiado.

O Sonhador levanta-se voltado para o velho.

Ignora-o.

VELHO

Os nossos corpos,... a nossa carne não deixa a alma abraçar a morte.

(pausa)  
A liberdade está no sono. Sonhar não é ter sorte.

(pausa)  
Tens o que precisas para sair deste lugar.

(pausa)  
Mas quanto estarás disposto a destruir para criar?

O Sonhador caminha em direção à sua pérgula deixando o velho atrás.

VELHO

Questionas-te se serás capaz?...

O Sonhador pára de caminhar.

VELHO  
 Só tens de dar ao Sonho o que o  
 Sonho te traz!  
 (pausa)  
 Vai lá. Afasta-te deste Velho  
 tolo, rapaz.

O Sonhador continua o seu caminho em direção à pérgula.

VELHO  
 (pausa)  
 Só não caias no erro de olhar  
 para trás.

O Velho toca guitarra e canta uma CANÇÃO.

VELHO  
 (canção)

O Sonhador já vai longe, perto da sua pérgula.

O Velho acaba a CANÇÃO.

Nos ACORDES finais da CANÇÃO vemos, refletida nos olhos do Velho, uma pérgula coberta em chamas.

EXT. PÉRGULA - NOITE

Pendurada no vértice de um dos pilares da pérgula, está uma solitária lamparina, apagada, que dança com o vento.

O UIVAR do vento é ensurdecedor.

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

Deitado na areia molhada, o Sonhador observa o rio.

Levanta-se e caminha, lentamente, até ele.

Alcança-o e, hesitantemente, mergulha um pé na água.

Sente incómodo.

Resiste.

O seu respirar torna-se mais preso.

A MELODIA da guitarra ecoa.

Apático, observa o rio.

Avança. Mergulha o outro pé.

O incómodo torna-se uma dor insuportável.

O seu respirar intensifica.

O Sonhador tenta recuar mas perde os sentidos enquanto tropeça, e cai na areia.

EXT. PÉRGULA DO VELHO - NOITE

Ruínas do que um dia foi uma pérgula. Barrotes de madeira partidos, amontoados uns sobre os outros.

O Velho, sentado nos destroços de madeira espalhados na areia, continua a tocar a sua guitarra com o seu olhar fixo no rio.

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

A MELODIA continua.

Deitado de lado na areia, o Sonhador respira intensamente pela boca. Exausto. Desorientado.

Repara no seu reflexo estampado na areia. Recupera o fôlego à medida que recupera a sua orientação e se tenta levantar.

Já em pé, ergue o olhar e depara-se com a sua pérgula em chamas.

No caminho, estão corpos de pé. Imóveis, completamente imóveis. Encharcados e com mau aspeto. Adormecidos.

Perto da pérgula do Sonhador está a Mulher. O seu vestido ainda branco agora está roto e ensopado. O seu cabelo claro está agora molhado e cheio de areia do rio.

Recuperado, o Sonhador, com passada forte e acelerada, caminha pelo meio do corredor de adormecidos, em direção à pérgula flamejante.

PERTO DA PÉRGULA DO SONHADOR

Retira, do bolso, a navalha de barbear.

Segura a navalha de barbear com força.

O Sonhador, agora segura com força um machado na mão, enquanto caminha sem desacelerar.

Ao aproximar-se da pérgula, o Sonhador puxa o machado a trás. Perto da pérgula, dá um machadada num dos pilares em chamas da mesma.

Vemos, no vértice do mesmo pilar atingido pelo machado, a lamparina da pérgula a tremer, causado pelo impacto do machado. O CLÍMAX DA MÚSICA acaba.

MATCHCUT:

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

Vemos a ponta do topo da frente do barco.

O Sonhador arrasta o seu barco pelo areal, até ao rio.

NOTAS FINAIS DA MÚSICA prolongadas.

EXT. PÉRGULA DO VELHO - NOITE

O Velho, de guitarra ao colo, observa o rio.

Coloca a guitarra a seu lado, pousada sobre a areia, e encosta-se sobre os destroços.

Madeira espalhada na areia, restos de um barco apodrecido e uma lamparina partida revelam-se atrás do Velho.

O vento é o único canto existente que cobre o silêncio deste espaço.

EXT. RIO - NOITE

Exausto, o Sonhador segura firmemente os remos.

De olhos fechados, respira fundo e absorve a brisa.

Uma lamparina acesa, pendurada no barco, ilumina o caminho do Sonhador.

O Sonhador navega contra a corrente, em direção ao vazio, rio acima.

FADE OUT.:

FIM

Rio Acima

por

Paulo Ventura e Janai Reis

Criado por Janai Reis

FADE IN:

1 **EXT. BEIRA-RIO - NOITE**

**1.1 - PG - Perfil - Normal - Fixo**

**1.2 - PM - Frontal - Picado - Fixo**

**1.3 - PM - Nuca - C.Picado - Fixo**

Uma menina de 10 anos de idade olha fixamente para uma árvore. Estende o braço e a mão para a frente, em direção à árvore como que se tivesse a tirar ou comparar medidas.

CORTE PARA PRETO:

TÍTULO: Rio Acima

2 **EXT. BEIRA-RIO - NOITE**

O SILÊNCIO preenche o espaço.

O rio denota-se audivelmente calmo.

**2.1 - GP (mulher) - Zenital - Fixo**

Adormecida, de olhos fechados e corpo mole, uma MULHER encontra-se deitada no areal.

Ouvimos o seu respirar. Sereno e profundo, como se de o próprio sono se tratasse.

**2.2 - PG (horizontal - mulher)- nível do chão - fixo**

O seu cabelo é claro e o seu corpo é coberto por um vestido branco.

Um GRUPO de homens de faces cerradas e vestidos de preto, carregam a Mulher aos ombros. **da DRT. p ESQ.**

**2.3 - PG - (pergulas) nível da cintura - lig. C.Picado - 45° - fixo**

Os habitantes saem das suas pérgulas de madeira. Estes estão calmos, porém de postura mais fechada, e juntam-se uns ao lado dos outros, de forma espaçada e organizada.

**2.4 - Conjunto - PG Grupo vs PM Habitantes - lig. Picado - Perfil (habitantes) - fixo / pan FSD**

O Grupo caminha em direção ao rio.

Os habitantes observam o Grupo que se aproxima. As suas faces permanecem apáticas.

**nota: habitantes baixam olhar e volta-se para o grupo**

**2.5 - PG (grupo) - 45° - normal / lig. C.Picado - fixo / à mão**

O Grupo leva o corpo até ao rio. O corpo é colocado levemente na água, como se de algo frágil se tratasse.

A Mulher afunda-se lentamente na água. - **Plano B - Zenital**

Todos ali presentes observam o rio.

Mantém-se o SILÊNCIO.

**2.6 = 2.3**

Aos poucos, os habitantes desviam a atenção e o olhar do rio. Alguns deles viram costas e caminham em direção às suas pérgulas.

**2.7 - PG (grupo) - 45° - lig. Picado - fixo**

O Grupo começa a afastar-se do rio lentamente.

Um dos elementos do Grupo de homens, um **HOMEM DE PRETO**, contempla o rio por mais uns breves instantes.

**2.8 - PP (homem) - 45° - nuca - à mão aquario**

Ao caminhar para fora do rio, tropeça e cai, ainda dentro das águas.

**2.9 - PA (grupo) - nuca - à mão**

Os restantes homens apercebem-se da queda e socorrem-no imediatamente. **homem 1 olha para trás**

**2.10 - PM (homem de preto vs homem 1) - 45° - à mão**

O **HOMEM 1** agarra o Homem de Preto, pelo antebraço direito.

**2.11 = 2.6**

Ao ouvir o tumulto, a **HABITANTE 1**, que tinha virado costas ao rio, volta a olhá-lo.

**2.12 - OTS (habitante 1 a olhar para o H2) - pan - à mão / gimbal**

Vê o **HABITANTE 2** a correr em direção a uma das pérgulas mais próximas.

**2.13 = 2.10 (mas mais próximo)**

Logo de seguida, o **HOMEM 2** agarra a mão esquerda da vítima e puxa-o.

**2.14 - PP (manta) - nivel da cintura - picado - 45° - NA PÉRGULA DO HABITANTE 2**

Ao chegar à pérgula de madeira, o Habitante 2 pega numa manta pousada junto a um dos pilares e

**2.15.1 - P.Aberto (grupo vs h2) - nivel do cintura -**

**lig. picado - fixo FSD**

volta a correr para fora.

à beira-rio

Agarram o Homem de Preto pelos ombros e carregam-no até a areia seca. O Habitante 2 corre até ao Grupo. Outro elemento do Grupo, o HOMEM 3, que está perto do Homem de Preto, faz sinal com o braço para que o Habitante 2 corra mais rápido e entregue a manta. Na chegada do Habitante 2, o Homem de Preto é coberto com a manta.

**nota: o h2 corre da direita para a esquerda do plano.**

3

EXT. PÉRGULA DO SONHADOR - NOITE

**3.1 - Conjunto (grupo vs sonhador) - PA (sonhador) - nivel da cintura - nuca - fixo FSD**

Um novo SILÊNCIO preenche o espaço.

Numa pérgula de madeira, igual a todas as outras, mas um pouco mais distante, encostado a um dos pilares, o Sonhador observa de longe o Grupo a socorrer o Homem de Preto.

**3.1.1 - PM - Frontal - 45° - Lig. C.Picado**

Lentamente, desencosta -se do pilar enquanto coloca a mão no bolso do casaco.

Vê os outros habitantes a regressar às suas casas. Ignora-os. Eles ignoram-no de volta.

**3.1.2 Pan -> PP (bolso) - perfil - fixo**

Retira uma navalha de barbear do bolso.

AO FUNDO

O Grupo começa a subir o areal. O Homem de Preto mantém-se agasalhado com a manta.

NA PÉRGULA

**3.1.3 Pan - PM (sonhador) - frontal - fixo**

O Sonhador observa-os por poucos segundos, enquanto afia a lâmina numa pedra.

**3.2 - (acaba de afiar a lamina) - PP - perfil - fixo**

Lentamente, corta uma lasca de madeira da pérgula e segura-a com a ponta dos dedos.

**3.3 - Conjunto - GP (sonhador vs lasca) - CPicado - 45° - fixo - racking focus**

Contempla a lasca de madeira por breves momentos e volta-se.

**3.4 - PM (montinho de areia) - Picado - 45° - fixo**

Caminha para o centro da pérgula. Chuta a areia com o pé e forma um pequeno montinho. Baixa-se e coloca um fósforo aceso no topo do montinho de areia.

**3.5 - GP (sonhador) - CPicado - 45° - fixo (cara iluminada por luz de "fogueira" - som de fogueira)**

O rosto do Sonhador é iluminado por uma luz intensa. O silêncio é interrompido pelo intenso ESTALAR do fogo.

4 EXT. PÉRGULA - NOITE

**4.1 - PP (lâmparina) - CPicado - 45° - fixo**

Pendurada no vértice de um dos pilares da pérgula, está uma solitária lâmparina, apagada.

5 EXT. BEIRA-RIO - NOITE

**5.1 - dolly in pela areia - tilt PG (rapariga e cavalo) - a nível do chão - frontal - gimbal**

Areia, imóvel, estática.

O vento sopra e os pequenos grãos de areia seguem-no, em direção ao rio.

A Mulher, adormecida, está deitada na areia molhada junto à água. Coberta pelo seu vestido branco completamente seco.

Um cavalo branco faz-lhe companhia.

**5.2 - PP (focinho do cavalo) - normal - 45° - gimbal**

O seu respirar é forte.

A luz refletida do cavalo intensifica. Torna-se mais subtilmente mais brilhante.

**5.3 - PP (vestido) - normal - 45° - gimbal**

O vento sopra no vestido da Mulher.

**5.4 - PP (cabelo) - normal - 45° - gimbal**

O seus cabelos adornam o seu corpo ao ritmo do vento realçando, os traços do seu rosto.

**5.5 - PP (crinas do cavalo) - normal - 45° de nuca - gimbal**

A crina do cavalo acompanha o ritmo do movimento dos cabelos da mulher.

**5.6 PP (olhos da mulher) - normal - frontal - roll -> dolly out**

ou

**5.6 PP (olhos)- normal - frontal - gimbal**

Permanece adormecida.

Imóvel.

Estática.

O respirar do cavalo intensifica-se mais.

E ainda mais.

O vento sopra.

Mais.

E ainda mais.

A Mulher abre os olhos, lentamente.

**5.7 - PP (lábios) - normal - frontal - gimbal**

Os seus lábios mexem, mas não se escutam as suas palavras.

**nota: PP Slow-mo?**

6

EXT. BEIRA-RIO - NOITE

**6.1 - Dolly in - PG (sonhador) - normal - perfil - nivel da cintura -> PAP (sonhador) normal - perfil.**

A respirar profundamente o ar fresco do rio, o Sonhador foca o seu olhar na água.

Lentamente, deita-se na areia molhada, junto à água.

Fecha os olhos.

Ouvimos alguns ACORDES desafinados de uma guitarra.

De olhos ainda fechados, respira fundo.

Os ACORDES tornam-se mais afinados à medida que o seu som se intensifica.

### **6.2 - Tracking da cara do sonhador -**

ou

### **6.2 - PAP - normal - frontal - gimbal - racking focus**

Tenso, o Sonhador abre os olhos e senta-se na areia. Esfrega os olhos com os dedos e olha para trás em busca da origem daquele som.

### **6.3 - Conjunto - GP (velho vs sonhador) (velho silhueta) - a nível do olhos - lig. Picado - fixo - FSD**

De pé, a uma distância segura do rio, está um VELHO vestido com roupas velhas e gastas, que não pára de afinar a sua guitarra.

VELHO

(enquanto afina a guitarra)

Reparei que sonhas enquanto estás acordado.

(pausa)

Sonhar... pode ajudar mas não sonhes demasiado.

O Sonhador levanta-se voltado para o velho.

Ignora-o.

VELHO

Os nossos corpos,... a nossa carne não deixa a alma abraçar a morte.

(pausa)

A liberdade está no sono. Sonhar não é ter sorte.

(pausa)

Tens o que precisas para sair deste lugar.

(pausa)

Mas quanto estarás disposto a destruir para criar?

### **6.4 - PAP (Sonhador) - normal - nuca - traveling gimbal**

O Sonhador caminha em direção à sua pérgula deixando o velho atrás.

VELHO  
 Questionas-te se serás capaz?...

**6.5 - Conjunto (sonhador vs velho) - PAP (velho - luz a 45° nuca do velho) - a nível do olhos - lig. Picado - fixo - FSD**

O Sonhador pára de caminhar.

VELHO  
 Só tens de dar ao Sonho o que o  
 Sonho te traz!  
 (pausa)  
 Vai lá. Afasta-te deste Velho  
 tolo, rapaz.

O Sonhador continua o seu caminho em direção à pérgula.

VELHO  
 (pausa)  
 Só não caias no erro de olhar  
 para trás.

**6.6 - PP (velho) - normal - muito picado - fixo**

O Velho toca guitarra e canta uma CANÇÃO.

VELHO  
 (canção)

O Sonhador já vai longe, perto da sua pérgula.

O Velho acaba a CANÇÃO.

**6.7 = 6.6 - PP (velho) - normal - muito picado - fixo**

Nos ACORDES finais da CANÇÃO vemos, refletida nos olhos do Velho, uma pérgula coberta em chamas.

7 EXT. PÉRGULA - NOITE

**7.1 = 4.1 - PP (lâmparina) - CPicado - 45° - fixo**

Pendurada no vértice de um dos pilares da pérgula, está uma solitária lâmparina, apagada, que dança com o vento.

O UIVAR do vento é ensurdecador.

8 EXT. BEIRA-RIO - NOITE

**8.1**

Deitado na areia molhada, o Sonhador observa o rio.

**8.2 - PA/PM - 45° - nuca - à mão aquário**

Levanta-se e caminha, lentamente, até ele.

**8.3 - PP (pé) - normal - perfil - à mão**

Alcança-o e, hesitantemente, mergulha um pé na água.

Sente incómodo.

Resiste.

**8.4 - PP (peito) - picado - 45° - à mão**

O seu respirar torna-se mais preso.

A MELODIA da guitarra ecoa.

**8.5 = 8.2**

Apático, observa o rio.

**8.6 = 8.3**

Avança. Mergulha o outro pé.

**8.7 = 8.2**

O incómodo torna-se uma dor insuportável.

O seu respirar intensifica.

O Sonhador tenta recuar mas

**8.8 - PM - Normal - Picado - Dutch**

perde os sentidos enquanto tropeça, e cai na areia.

**nota: filmar planos de reação PAP**

9

EXT. PÉRGULA DO VELHO - NOITE

**9.1 - PM - lig. CPicado - 45° - fixo**

Ruínas do que um dia foi uma pérgula. Barrotes de madeira partidos, amontoados uns sobre os outros.

**9.2 - PG - normal - 45° - fixo**

O Velho, sentado nos destroços de madeira espalhados na areia, continua a tocar a sua guitarra com o seu olhar fixo no rio.

**nota: pode ser um plano gimbal**

10 EXT. BEIRA-RIO - NOITE

**10.1 = 8.8**

A MELODIA continua.

Deitado de lado na areia, o Sonhador respira intensamente pela boca. Exausto. Desorientado.

Repara no seu reflexo estampado na areia. Recupera o fôlego à medida que recupera a sua orientação e se tenta levantar.

**10.2 - PM - frontal -lig. Picado - 45° - gimbal** campo

Já em pé, ergue o olhar e

**10.3 - PA - lig. CPicado - nuca - gimbal** contra-campo

depara-se com a sua pérgula em chamas.

**10.4 - PA - lig. Picado - frontal - gimbal** campo

No caminho, estão corpos de pé. Imóveis, completamente imóveis. Encharcados e com mau aspeto. Adormecidos.

**10.5 = 10.3** contra-campo

Perto da pérgula do Sonhador está a Mulher. O seu vestido ainda branco agora está roto e ensopado. O seu cabelo claro está agora molhado e cheio de areia do rio.

**10.6 = 10.4** campo

Recuperado, o Sonhador, com passada forte e acelerada, caminha pelo meio do corredor de adormecidos, em direção à pérgula flamejante.

**PERTO DA PÉRGULA DO SONHADOR**

**10.7 - PP (bolso) - perfil - normal - gimbal**

Retira, do bolso, a navalha de barbear.

Segura a navalha de barbear com força.

**10.8 - PA - 45° - lig. Picado - fixo ->**

O Sonhador, agora segura com força um machado na mão, enquanto caminha sem desacelerar.

Ao aproximar-se da pérgula, o Sonhador puxa o machado a trás. Perto da pérgula, dá um machadada num dos pilares em chamas da mesma.

**-> 10.9 - pan - til**

ou

**10.9 = 4.1 - PP (lâmparina) - CPicado - 45° - fixo**

Vemos, no vértice do mesmo pilar atingido pelo machado, a lâmparina da pérgula a tremer, causado pelo impacto do machado. O CLÍMAX DA MÚSICA acaba.

**MATCHCUT:**

11 EXT. BEIRA-RIO - NOITE

**11.1 - PM (ponta do barco) - CPicado - 45° - fixo**

Vemos a ponta do topo da frente do barco.

O Sonhador arrasta o seu barco pelo areal, até ao rio.

NOTAS FINAIS DA MÚSICA prolongadas.

12 EXT. PÉRGULA DO VELHO - NOITE

**12.1 - Conjunto (velho vs lâmparina partida) - PG vs PP - normal - perfil - FSD c/Racking focus - 2 planos Pós**

O Velho, de guitarra ao colo, observa o rio.

Coloca a guitarra a seu lado, pousada sobre a areia, e encosta-se sobre os destroços.

Madeira espalhada na areia, restos de um barco apodrecido e uma lâmparina partida revelam-se atrás do Velho.

O vento é o único canto existente que cobre o silêncio deste espaço.

**MATCHCUT:**

13 EXT. RIO - NOITE

Exausto, o Sonhador segura firmemente os remos.

De olhos fechados, respira fundo e absorve a brisa.

**13.1 - PP (lâmparina acesa) - normal - 45° - fixo**

Uma lâmparina acesa, pendurada no barco, ilumina o caminho do Sonhador.

O Sonhador navega contra a corrente, em direção ao vazio, rio acima.

FADE OUT.:

FIM