

FRACTÓRIUM

Género

Experimental/Surrealista

Tema

Construção e Desconstrução do "Eu"

Sinopse Comercial/Tagline

Ser humano que acorda no leito do seu sonho, sonhará para sempre.

Sinopse Narrativa

Uma mulher vê-se deparada com um labirinto dos seus próprios sonho, levando-a numa viagem em que é confrontada com entidades e situações fruto do seu subconsciente. Encurralada, vê-se obrigada a procurar uma saída do seu próprio mundo.

Nota de Intenções

Neste projeto pretendemos uma reflexão sobre o ser, uma tentativa de tornar alegoria a perda da identidade em prol da sua renovação. Ou seja, uma desconstrução e reconstrução de identidade, neste caso, numa mente labiríntica. Para tal efeito, para manifestar o estado emocional labiríntico da personagem, o enredo deste filme passa-se num contexto onírico, num estado de sonho, onde a linearidade dos acontecimentos perde o seu sustento, reforçando assim, tanto o cariz labiríntico em que a personagem se encontra, como também o universo surreal do sonho.

No que diz respeito à realização do filme, existem várias linhas temporais presentes no guião. Linhas temporais estas, que não devem ser entendidas como uma relação temporal entre elas mesmas, mas antes como eventos isolados no tempo, que trazem consigo o seu próprio simbolismo e a sua própria narrativa. Cada linha temporal será, portanto, alusivo a um sonho independente. Depois de um escrutínio de cena a cena, e posteriormente num ato de colagem, é que será possível entender a correlação entre cada sonho.

À semelhança dos sonhos, mais uma vez, também estes fragmentos que se distribuem pelo guião têm o seu próprio significado. Só então é que se torna coerente procurar a linearidade, neste caso, dos significados que cada momento ou sonho nos traz.

Cada cena tem uma razão de ser e na relação com uma outra cena estas não têm o dever de prestar lógica à causalidade num plano físico dos acontecimentos, mas antes num plano simbólico. A causalidade deve então assentar na enunciação das simbologias que ao agirem numa determinada ordem nos oferece uma premissa.

A premissa, como é referido no primeiro paragrafo, é uma reflexão da personagem sobre si mesma, um ato de autoconhecimento por via dos sonhos. Todos os elementos do filme são de alguma forma uma manifestação da mesma, nada do que

está presente no enredo Ihe é alheio. Inclusive o próprio filme é uma manifestação da sua psique, por outras palavras o filme é uma perspectiva em primeira pessoa da personagem. A forma como este é apresentado, como as suas sequências são organizadas, tudo remonta à forma de expressão da personagem e como ela escolhe interpretar os seus sonhos.

A ideia neste universo fílmico é desdobrar o sujeito em vários elementos, sejam eles objetos, entidades ou outros elementos de natureza mais complexa e a partir daí, o filme explora a interação entre a personagem principal e todos esses elementos que a rodeiam. Resumindo, o filme mostra, de forma metafórica, como a personagem lida com ela mesma.

Por outro lado, este filme procura um equilíbrio que mantenha um certo nível orgânico da condição onírica. É importante não racionalizar demasiado os conceitos, símbolos e todo o tipo de ação inerente nas personagens. Pois uma aparente consonância perfeita com essa tal premissa não é uma característica necessária para um mundo surrealista. É importante não descurar o facto de que o filme representa um sonho e que o mesmo é alvo de incongruências, pois o mesmo trabalha no campo das manifestações de um subconsciente.

Por consequência, também a interpretação do filme é aberta e moldável a qualquer espectador. A única coisa que deve ser explícita, é que o filme retrata sequências de sonhos e o que parte daí só o próprio espectador é que pode atribuir as suas conclusões.

Concluindo, o filme tem a pretensão de ser um sonho coletivo, à semelhança de qualquer outro filme, no entanto este procura numa metalinguagem afirmar e explorar esse mesmo conceito.

Jornada da Personagem



Esboço das personagens

- Lydia – Mulher que desperta num mundo onírico e que tenta fazer sentido do que lhe rodeia, quem está com ela, quem está contra ela, o que lhe é bom e o que lhe é mau. Semelhante ao processo de autoconhecimento, a personagem principal, descobre os seus limites e ilusões neste mundo onírico.
- Criaturas – Agentes de si própria, estas criaturas são aspetos do seu subconsciente do qual não consegue decifrar, no entanto são estas criaturas que a orientam no caminho que deve tomar.
- Mulher da Gruta – A personificação ostentada e egóica de si própria, no entanto obsoleta e fruto de uma imagem ou uma representação de si mesma, em última análise, uma perceção errada de si própria.