

# CINEMATECA JÚNIOR



Sessão Descontraída  
15 de junho às 15H00

**FLUSHED AWAY**  
Por Água Abaixo  
de David Bowers e Sam Fell



## Onde Estamos

Estamos na sede da Cinemateca, nº 39 da Rua Barata Salgueiro, uma transversal da Av. da Liberdade, mais perto do Marquês de Pombal



## O Que Vamos Ver

No dia 15 de junho, às 3 horas da tarde, vamos ver o filme Por Água Abaixo. A sessão dura cerca de hora e meia.



---

## Entrada

A entrada faz-se pela porta lateral à esquerda. Aí encontramos logo a bilheteira, lugar onde se compram os bilhetes.



---

## Bilheteira

Na bilheteira encontramos o Luís e o Rocha, que nos vão vender os bilhetes. Junto à bilheteira estarão também a Neva, a Maria ou a Carla, que vão responder a qualquer dúvida, como por ex. o caminho para a sala de cinema ou para as casas de banho.



---

## A sala de cinema

A sala de cinema fica ao fundo do corredor que parte da bilheteira. Entramos numa porta à direita e mostramos os bilhetes à pessoa que lá estiver. Depois escolhemos o lugar que nos agrada mais. Não há lugares marcados.



---

## Casas de Banho

Se precisarmos de ir à casa de banho, devemos perguntar à Neva, à Maria ou à Carla ou procurar estes símbolos. A casa de banho das mulheres fica muito perto da sala de cinema. É a porta em frente do corredor de que falámos. A casa de banho dos homens fica um pouco mais longe, o melhor é mesmo perguntar.



---

## Café, Restaurante e Esplanada

Antes do filme começar e também depois, podemos ir espreitar o espaço do café e esplanada, no primeiro andar e tomar uma água ou uma limonada, excelentes para os dias quentes, ou um chá ou chocolate quente, excelentes para os dias frios.



---

## Livraria

Antes do filme começar ou depois, podemos também espreitar os tesouros da livraria Linha de Sombra, junto à esplanada.



---

## Salas de Exposição

Mais uma vez, antes ou depois do filme, no lado oposto à esplanada, podemos visitar as salas de exposição, sempre com peças relacionadas com o cinema.



---

## Durante o Filme

Durante o filme, a ideia é ficarmos à vontade e atentos, para que possamos ver e ouvir tudo o que acontece. Não vamos mexer no telemóvel, tirar fotografias ou fazer vídeos.

Se o barulho incomodar, podemos tapar os ouvidos ou dar a mão a quem nos acompanha.



---

## Espaço de Descanso

A qualquer momento, podemos sair da sala para um lugar mais sossegado - o nosso espaço de descanso, com cadeirões confortáveis e grandes colunas de bobines - e voltar a entrar na sala mais tarde.



---

## Palmas

No final do filme podemos bater palmas em sinal de agradecimento. Se não quisermos, não batemos e podemos dar a mão a quem nos acompanha.



---

## A Seguir ao Filme

A seguir ao filme podemos fazer todas as coisas de que falámos antes, lanchar na esplanada, ver livros ou ver exposições ou sair da Cinemateca do mesmo modo como entrámos. Depois podemos dizer que já fomos ver filmes da Júnior na Cinemateca dos grandes e que vamos voltar.



# CINEMATECA JÚNIOR

Sessão Descontraída

O Filme

S



FLUSHED AWAY | Por Água Abaixo

de David Bowers e Sam Fell

Reino Unido, Estados Unidos, 2006 - 86 min | dobrado em português | M/6

---

## Notas Gerais

O filme é uma longa-metragem de animação, a cores, falado em português.

No início, toca uma música de orquestra enquanto aparecem os créditos iniciais.

As personagens são sobretudo ratos e sapos que falam.

Ao longo do filme aparecem alguns vilões, um deles muito assustador.

Por vezes, aparecem situações de luta, mas é apenas a fingir para o filme, não devemos lutar.

Existe música a tocar em várias cenas do filme. A música, vai tendo diferentes intensidades, estando mais alta ou mais baixa, consoante as cenas, mas fica particularmente acelerada nas cenas de perseguição e luta.



## Notas Específicas

- 2'35" – som forte do carro a bater
- 2'53" – som de um aspirador
- 3'16" – som forte de saxofone
- 3'45" – som forte do carro a bater
- 4'18" – som forte
- 5'04" a 5'10" – som forte
- 5'24" a 5'32" – música com intensidade crescente. Aparece um "monstro de lama", mas é apenas um filme.  
Não existem monstros na vida real
- 5'35" – som de um arrote longo
- 8'50" a 9'50" – cena com sons fortes e muito movimento
- 10'10" – as personagens gritam
- 10'58" – as personagens gritam
- 11'27" – som forte do rato a cair no chão
- 11'45" a 12'27" – música com intensidade crescente e vários sons fortes
- 12'27" – flash de máquina fotográfica
- 14'59" – som repentino
- 15'42" a 15'49" – som muito forte da buzina do barco e coisas a cair
- 15'59" – sons fortes
- 16'05" – som muito agudo
- 16'10" – som forte
- 16'10" a 16'25" – cena de luta, mas é só a fingir, não devemos bater
- 16'40" – som forte
- 17'29" – som forte
- 19'54" – som forte do sapo a comer uma mosca
- 20'45" – som forte do sapo a comer uma mosca
- 22'02" – som forte do sapo a comer uma mosca
- 22'43" – sons fortes de coisas a partir
- 24'48" – som de gelo a partir
- 25'12" – som forte
- 26'01" a 26'08" – sons fortes do rato a cair no chão
- 26'47" a 27'07" – sucessão de sons fortes
- 27'47" – som forte da buzina do barco
- 28'58" – som de vidro a partir
- 29'18" a 29'45" – uma personagem dá um murro a outra e atira-lhe coisa, mas é só a fingir, não devemos bater
- 31'05" a 31'17" – as personagens cospem para a mão, mas é só a fingir, não devemos cuspir para as mãos.
- 32'38" – som de vidro a partir
- 33'02" a 33'30" – som de muitas crianças a brincar, falar e rir
- 33'04" – som forte
- 33'42" – som forte
- 34'44" – luz de choques eléctricos
- 35'21" – som forte
- 38'04" – som de um arrote forte



- 39'25" a 39'36" – som e luz de choques eléctricos
- 42'23" – som repentino
- 42'53" – as personagens cospem para a mão, mas é só a fingir, não devemos cuspir para as mãos.
- 43'32" – sons de electrodomésticos
- 43'38" – som e luz de choques eléctricos
- 43'50" a 47'07" – cena de perseguição com muito movimento e sons muito intensos
- 47'35" – som de espadas a lutar
- 48'02" – som e luz de choques eléctricos
- 53'05" – som forte da buzina
- 53'23" – um sapo bate no outro, mas é a fingir, não devemos bater
- 53'53" – um rato bate no sapo, mas é a fingir, não devemos bater
- 56'10" a 58'28" – cena de perseguição com muito movimento, sons muito intensos e lutas, mas é a fingir, não devemos bater
- 59'01" – som intenso
- 64'21" – som intenso e repentino
- 66'23" – um rato bate no sapo, mas é a fingir, não devemos bater
- 66'55" – som e luz intensa
- 68'18" – som metálico forte
- 69'21" a 69'27" – cena com muito movimento
- 70'31" a 73'38" – cena de perseguição com muito movimento e sons fortes
- 71'10" – um sapo bate no outro, mas é a fingir, não devemos bater
- 71'47" a 71'53" – sons agudos
- 73'14" a 73'38" – sons muito intensos
- 75'22" – som forte
- 75'51" – som forte
- 76'10" a 76'24" – som forte
- 76'39" até ao final – créditos finais com música animada e imagens coloridas em fundo preto



***Bom filme, divirtam-se!***

