



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E FILOSOFIA

MICAEL BRETAS DA FONSECA

**CINEMA DE QUADRINHOS:  
A SÉTIMA ARTE A PARTIR DA NONA**

SÃO PAULO

2009

MICAEL BRETAS DA FONSECA

**CINEMA DE QUADRINHOS:  
A SÉTIMA ARTE A PARTIR DA NONA**

Projeto apresentado para a conclusão da disciplina “Projeto em Multimeios II” do curso de Comunicação e Multimeios da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Orientadora: Profa. Dra. Ane Shyrlei  
Araújo

SÃO PAULO

2009

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

---

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	<b>7</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>8</b>
<b>1 – INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2 – FUDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>14</b>
2.1 – Cinema e história em quadrinhos na comunicação. ....	14
2.1.1 – Noções gerais sobre comunicação e mediação. ....	14
2.1.2 – Popularidade e importância cultural.....	16
2.1.2.1 – Os quadrinhos e sua linguagem.....	16
2.1.2.2 – O cinema e sua linguagem.....	18
2.1.2.3 – A tecnologia do cinema digital.....	23
2.2 – Metodologia de pesquisa. ....	26
<b>3 – O PRODUTO</b> .....	<b>28</b>
3.1 – Sinopse. ....	28
3.2 – Público alvo.....	28
3.3 – Antes da pré-produção.....	29
3.3.1 – A escolha da história em quadrinhos.....	30
3.3.2 – Perspectivas iniciais. ....	32
3.4 – A pré-produção. ....	33
3.4.1 – A criação do roteiro.....	33
3.4.1.1 – O roteiro. ....	37
3.4.2 – A equipe técnica. ....	52
3.4.2.1 – As reuniões técnicas. ....	52
3.4.3 – Personagens e elenco. ....	53
3.4.3.1 – Cláudio Remo.....	55
3.4.3.2 – Winsor Slumber.....	56
3.4.3.3 – Mestre. ....	57
3.4.3.4 – Henrique Tiss. ....	58
3.4.3.5 – Agente 1.....	58
3.4.3.6 – Agente 2.....	59

3.4.3.7 – Agente 3.....	60
3.4.4 – A fotografia.....	60
3.4.5 – A arte.....	61
3.4.5.1 – Cenários e locações.....	62
3.4.5.1.1 – Apartamento de Slumber.....	62
3.4.5.1.2 – Igreja.....	62
3.4.5.1.3 – Sala de interrogatório da prisão.....	63
3.4.5.1.4 – Torre.....	63
3.4.5.1.5 – Casa de Tiss.....	63
3.4.5.1.6 – Celas da prisão.....	63
3.4.5.1.7 – Telhados.....	64
3.4.5.1.8 – Ruas.....	64
3.4.6 – A trilha sonora.....	64
3.4.7 – A “ambientação”.....	64
3.5 – A produção.....	67
3.5.1 – Semana 1.....	67
3.5.2 – Semana 2.....	68
3.5.3 – Semana 3.....	69
3.5.4 – Semana 4.....	69
3.5.5 – Semana 5.....	70
3.5.6 – Semana 6.....	71
3.6 – A pós-produção.....	72
3.6.1 – A montagem.....	72
3.6.2 – A fotografia.....	72
3.6.3 – Elementos especiais.....	73
3.6.3.1 – Efeitos.....	73
3.6.3.2 – O cenário digital.....	74
3.6.3.3 – A animação.....	74
3.6.4 – O som.....	74
3.6.5 – Os cortes.....	75
3.6.5.1 – O primeiro corte.....	75

3.6.5.2 – O segundo corte.....	75
<b>4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>76</b>
4.1 – O futuro do produto.....	76
4.2 – Considerações pessoais.....	78
<b>5 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>81</b>

## **RESUMO**

Este é um memorial descritivo sobre a produção de um curta-metragem em formato digital a partir de uma história em quadrinhos. Um exercício de adaptação e tradução entre duas mídias, além de um estudo sobre suas linguagens. O memorial passa por noções de comunicação, a origem das histórias em quadrinhos e suas características, a história do cinema, as características da linguagem cinematográfica e a tecnologia do cinema digital. Sempre elencando alguns dos fatores determinantes para a realização deste projeto e a metodologia e o procedimento adotados para tal execução. Principalmente, o memorial conta todas etapas dessa experiência, desde a criação do roteiro até o corte final, passando por todas as fases e pormenores da produção de um curta-metragem, e da adaptação de uma HQ.

## **ABSTRACT**

This is a descriptive memorial on the production of a digital short movie from a comic book. An adaptation and media translation exercise, beside is also a study about its languages. The memorial goes through communication notions, comic book's origin and its characteristics, cinema history, the cinematographic language characteristic and the digital cinema technology. Always pointing some of the determinant elements for the accomplishment of this project and the methodology and procedure adopted for its execution. Mostly, the memorial tells all the steps of this experience, since the coming up with the script until the final cut, going through all the phases and details of a short film production, and the adaptation of a comic book.

## 1 – INTRODUÇÃO

Visuais por excelência, as histórias em quadrinhos e o cinema, são dois meios de comunicação que apresentam uma série considerável de outras afinidades. Um primeiro exemplo é o fato de ambas se consolidarem no século XX e serem, em muitos sentidos, grandes expoentes artísticos de suas épocas áureas.

Além disso, o cinema faz uso direto das HQs com a confecção dos storyboards durante a pré-produção. Storyboards são grandes pranchas com os enquadramentos dispostos como em uma história em quadrinhos. Ainda vale notar que são cada vez mais freqüentes as adaptações para o cinema de histórias, ou de personagens famosos de histórias em quadrinhos. Exemplos recentes conhecidos são *Homem de Ferro*<sup>1</sup>, no campo dos heróis e *300*<sup>2</sup> no campo das adaptações de *Graphic Novels*<sup>3</sup>.

Desde o antigo Egito, pode-se pensar em histórias em quadrinhos, ou, como o mestre Will Eisner chama, as “Artes seqüenciais”<sup>4</sup>. Os hieróglifos são muito destacados quando se busca conhecer a origem da chamada “nona arte”. Durante o último século, contar histórias através de quadros seqüenciais se tornou um jeito eficiente de falar com o público, principalmente mais jovem. Entretanto, apesar de ainda estarem freqüentemente associadas ao público infanto-juvenil, as HQs tem fãs fieis em todas as faixas etárias, que defendem que esta arte apresenta uma estética muito peculiar, sendo capaz de abordar temas complexos de uma forma única, e em certos casos, como nenhuma outra mídia pode fazer.

O cinema surgiu no fim do século XIX, mas só se firmou como arte, e como instrumento de propagação efetiva e massiva de cultura, durante o século XX. Também tem uma estética própria, e há quem diga que é a “arte absoluta” por ser o resultado da união das outras artes. Sua importância na cultura ocidental e oriental atualmente é tangível, criando hábitos e propagando costumes.

A relação entre essas duas mídias salta aos olhos de qualquer conhecedor razoável de ambas. Estranho, já que “cinema” vem *kínema*, movimento,

---

<sup>1</sup> *IRON-MAN*. Dir. Jon Favreau. EUA. 2008.

<sup>2</sup> *300*. Dir. Zack Snyder. EUA. 2006.

<sup>3</sup> *Graphic Novel*, ou romance gráfico é o nome dado por Will Eisner que se popularizou na última metade do século. Refere-se a uma história em quadrinhos que com começo e fim, lançada muitas vezes em volume único, com características semelhantes aos romances literários tradicionais.

<sup>4</sup> EISNER, Will. (2001). *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. Traduzido por Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes.

em grego. Talvez seja apenas a forma visual e seqüencial, talvez sejam os enquadramentos, mas o fato é que o cinema parece ter uma sintonia muito especial com as HQs.

É provável que essa controversa relação seja justamente o motivo pelo qual tantas obras transitando entre esses meios têm aparecido. Em toda a história do cinema, nunca se produziu tantos filmes originários de argumentos em artes seqüenciais quanto nos últimos dez anos. Esse fenômeno merece ser explorado, inclusive pela sua evidência atual.

Das muitas faces do crescente e recente interesse do cinema pelos quadrinhos, como busca de público, mercado, e outros aspectos comerciais, um ponto importante de investigação certamente é a questão das linguagens. Quais as afinidades? Como se cria uma adaptação de uma para a outra?

Para saber exatamente o que ocorre e como ocorre em uma adaptação de uma história em quadrinhos para a linguagem cinematográfica, a produção de uma obra nesses moldes parece ser um caminho lógico. Dessa forma, é possível ter uma noção dos percalços, das facilidades e complicações que envolvem esse processo de adaptação.

Assim, sob o tema “Cinema de quadrinhos: a sétima arte a partir da nona” foi produzido um curta-metragem em vídeo, com estética cinematográfica a partir de uma peça específica de história em quadrinhos.

As referências iniciais ao Cinema e às HQ já deixam pistas sobre áreas de semelhanças entre os dois meios. Desta forma foi proposto que se conhecesse a fundo as duas linguagens para que se tenha maior noção das diferenças e maior facilidade de trânsito entre elas. A construção de um campo de forças entre estes meios indicaram suspeitas, fortalecendo a hipótese de pesquisa e seus desdobramentos em questões suplementares.

Em que espaços fronteiriços se verificam proximidades entre HQ e cinema? Como isto acontece e por quê? O que faz uma história em quadrinhos despertar os mesmos tipos de sensações que um filme, em muitos casos? Em caso de adaptação, como é o processo? Se por um lado, procura-se encontrar as semelhanças, onde estão as diferenças fundamentais? Como essas semelhanças e diferenças devem ser tratadas no caso de uma adaptação?

Através da experiência de adaptação da graphic novel *Um catálogo de sonhos*<sup>5</sup> para um curta-metragem, buscou-se responder a essas perguntas, além de identificar, realçar, reconhecer e relatar as qualidades desse processo intentando a materialização das identidades dessas duas linguagens distintas.

Durante esse processo de adaptação foram encontradas experiências ímpares, que dificilmente se apresentariam em qualquer estudo que não um prático. O projeto visou desenvolver uma experiência de aproximação das linguagens da HQ e cinema e demonstrar como adaptações podem assegurar o interesse dos leitores de HQ e dos espectadores do cinema Além disso, foi importante verificar se é possível a manutenção da essência de uma HQ em uma adaptação para a linguagem cinematográfica.

Ainda é relevante constatar o quanto é viável produzir independentemente uma obra com características cinematográficas atualmente. Visto que o curta-metragem foi produzido digitalmente, com uma tecnologia consideravelmente acessível e com um caráter de “cinema independente”.

Novamente, a relevância do projeto se apresenta com uma rápida olhada ao mercado cinematográfico dos últimos anos. É o comum à esse mercado que de tempos em tempos apareçam safras de filmes com alguma grande semelhança, algo em comum, que esteja em moda. Já foi a época dos grandes musicais, dos épicos, dos filmes de velho oeste, de pirata... No momento parecem estar em destaque os roteiros adaptados. Ainda são premiados e muito aplaudidos os roteiros originais, mas parece ser maior o volume de filmes baseados em grandes obras publicadas, como *Senhor dos Anéis*<sup>6</sup>, *Harry Potter*<sup>7</sup>, ou *Ensaio sobre a cegueira*<sup>8</sup>. E o momento dos quadrinhos, principalmente, nessas adaptações também nunca foi melhor. Comercialmente falando, nunca se ganhou tanto dinheiro e se levou tantas pessoas às salas de cinema para assistir filmes baseados em gibis que nos últimos anos. Inclusive quebrando recordes históricos de bilheteria, como no caso de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*<sup>9</sup>, uma das maiores bilheterias<sup>10</sup> de todos os tempos.

<sup>5</sup> FERNANDES, José Carlos. (2004). *Um catálogo de sonhos*. Matosinhos, Portugal: Devir.

<sup>6</sup> *LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING*. Dir. Peter Jackson. EUA/Nova Zelândia. 2001.

<sup>7</sup> *HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER STONE*. Dir Chris Columbus. Inglaterra. 2001.

<sup>8</sup> *BLINDNESS*. Dir. Fernando Meirelles. Canadá/Brasil. 2008

<sup>9</sup> *THE DARK KNIGHT*. Dir. Christopher Nolan. EUA. 2008

Tudo isso chama a atenção para os quadrinhos. A relação já está estabelecida, é uma chance indispensável de conquistar novos leitores e tentar popularizar de uma vez por todas esta mídia. Além disso, as semelhanças e diferenças entre as duas artes causam curiosidade, e o momento deve ser aproveitado para ilustrar ao o espectador de filmes de cinema, que ele também pode ter muitas experiências satisfatórias, e, muitas vezes semelhantes às que está acostumado com os filmes, simplesmente indo à banca e comprando um gibi.

Vamos observar algumas semelhanças e diferenças fundamentais entre essas duas linguagens. Primeiramente, podemos atribuir também ao cinema a alcunha de arte seqüencial, já que o filme se dá através de uma sucessão de vinte e quatro quadros por segundo. As HQs possuem o mesmo apelido pelo fato de existir enquanto linguagem apenas em uma seqüência lógica de quadros. A limitação dos quadrinhos é que, apesar de uma arte visual, não existe uma idéia tão explícita de movimento. Então o movimento, e o tempo, precisam ser sugeridos. No caso do cinema, de certa forma o tempo também precisa ser sugerido, apesar de ter elementos de tempo real, e o movimento ser mais facilmente reconhecível. Visualmente, além de o cinema utilizar a linguagem de HQ durante a confecção de storyboards, os dois meios se utilizam de uma estética semelhante com noções de enquadramentos e de luz e sombra comparáveis.

Além disso, que outras semelhanças podem existir? Onde estão exatamente as fronteiras entre os dois meios? O que não é “adaptável”, e o que é? São questionamentos que poderiam encontrar alguma resposta, ou sugestão de resposta, através de um considerável estudo teórico, e que ainda assim poderia não contemplar efetivamente as possibilidades de uma adaptação. Um estudo prático, com a realização da adaptação, possivelmente ajuda a chegar a conclusões mais satisfatórias e pessoais, além de contemplar mais possibilidades.

Com todas essas questões, o projeto encontra profunda relevância dentro da área de Comunicação e Mídias. Um processo prático como esse consegue contemplar os três grandes pilares do curso, de três formas diferentes. O grande e principal pilar em que o projeto se apóia é na área do audiovisual. Afinal, acima de tudo, trata-se de uma produção de um curta-metragem. Contudo, esse projeto específico ainda passa pela área do design gráfico, quando se estuda as noções de

---

<sup>10</sup> *O cavaleiro das trevas* rendeu 66,4 milhões de dólares no dia de sua estréia. É a maior arrecadação da história do cinema no primeiro dia.

composição da própria HQ, e na criação da identidade visual do curta e seus derivados, como o DVD e o blog. Também passa pela área da web, considerando as formas de divulgação.

Assim se explica a escolha por um projeto que estude a relação do cinema com HQ, e principalmente a importância da experiência prática nesse estudo.

## 2 – FUDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 – Cinema e história em quadrinhos na comunicação.

Como mídias, histórias em quadrinhos e cinema, são códigos diferentes, apesar de próximos. Mediam a relação de comunicação entre um emissor e um receptor.

#### 2.1.1 – Noções gerais sobre comunicação e mediação.

A palavra “comunicação” vem do latim *comunicare*, tornar comum. A comunicação ocorre quando uma pessoa torna algum tipo de informação comum à outra, ou outras pessoas, através de um código pré-definido e conhecido por ambas as partes.

O estudo sobre o conceito de comunicação e mediação pode ser definido por dois modelos. O modelo clássico pressupõe apenas a antiga relação emissor – código – receptor. O modelo processual, segundo David Berlo<sup>11</sup> conta com um campo de emissão (que faz uso de codificadores), a mensagem em si (que passa por um canal) e um campo de recepção. Com a idéia da existência de um *feed back* (a repercussão), é formado um ciclo.

Contudo, não existe modo de garantir que aquilo que se teve a intenção de transmitir seja acolhido da maneira que se espera. Daí a diferença fundamental entre comunicação e informação: a primeira é incerta, a segunda, definitiva. O ato de comunicar-se envolve um campo probabilístico. Pela experiência de vida, quando se comunica, conta-se com uma alta taxa de probabilidade para que o interlocutor capte o que se quer expressar, mas sendo a interpretação algo individual e potencialmente distinto em cada pessoa, essa probabilidade não é uma certeza. A informação, por outro lado, é fixa, isto é, ela existe da mesma forma para qualquer que seja a interpretação.

Diversos fatores contribuem para a eficiência da comunicação. Deve-se levar em conta, por exemplo, quem são os interlocutores, qual o meio de comunicação, o modo como a informação será relatada e mais importante, o conteúdo da mensagem.

---

<sup>11</sup> BERLO, David. (1985). *O Processo da Comunicação. Introdução à Teoria e à Prática*. Traduzido por Jorge Arnaldo Fortes. São Paulo: Edições Martins Fontes.

Cabe também, uma distinção entre comunicação e mediação. A primeira, novamente, depende fundamentalmente de uma transcodificação, enquanto a segunda sequer tem um emissor claramente definido. A mediação se expressa como um processo cultural e dispensa o uso comum de códigos.

Contudo para que essa mediação exista, é necessária a criação de um vínculo. O receptor, a mídia e o emissor, precisam estar conectados entre si, para que o fluxo midiático seja assegurado. Somente quando se conta com esses três elementos conectados, com um vínculo formado, pode-se dizer trata-se de um processo de mediação. Dessa forma, o conceito de mediação não deve ser confundido com o de mídia. Mídia, é apenas um elemento que necessariamente precisa estar em conexão outros dois para que seja caracterizado o processo de mediação.

A história da comunicação na humanidade pode ser vista como a história das culturas de comunicação em patamares. Primeiramente existia a cultura da oralidade, quando histórias e conceitos eram transmitidos apenas oralmente. Nesse patamar a comunicação se dá pessoalmente e de maneira imprevisível, quando a oralidade era o principal patamar, a sociedade era teocêntrica. Essa cultura evoluiu para a cultura escrita: agora tudo que antes era passado através da fala pode ser anotado e guardado. Com a invenção das prensas, se dá o início da era da cultura impressa, na qual a principal grande novidade era a facilidade de reprodutibilidade. Nesses patamares a comunicação é mediada por uma base, segue uma norma, mas conta com uma semi-presença dos interlocutores, agora a sociedade é antropocêntrica. A cultura de massas passa a existir posteriormente com a proliferação e o aumento do público das culturas impressas. A partir daí, no último século, experimentamos as características dessa cultura de massas nas diversas mídias que foram surgindo.

Hoje, apesar de estarmos em um processo de transição para uma cultura digital, ainda podemos dizer que temos uma cultura de mídias. Com a criação de uma sociedade tecnocêntrica, o mais recente patamar é o das tecnologias informacionais. Neste último a presença é dispensável e a comunicação ocorre através de uma interface.

Com a proliferação das mídias de massa, são valorizados todos os tipos de cultura, pois todos interagem. A tecnologia possibilita a existência simultânea de

culturas orais, escritas e visuais. Isto traz novamente destaque à primeira de todas as mídias: o corpo.

Voltamos aos conceitos básicos. Mídia é o meio pelo qual a informação se propaga. Hoje a mídia volta ao corpo na intenção de passar uma mensagem, só que através de outros veículos, outros dispositivos. Estamos gerando assim, mídias dentro de mídias, como em propagandas de televisão em que o corpo é usado como o caminho para a comunicação.

A nossa cultura nos mostra que o processo e a evolução da comunicação são eventos cíclicos. Estão sempre recorrendo às suas bases em busca de inovação e eficiência, afinal, a procura por um canal comunicacional totalmente competente pode ser vista como algo infinito, já que é difícil imaginar algum modelo completamente eficiente de comunicação.

### **2.1.2 – Popularidade e importância cultural.**

A relação entre histórias em quadrinhos e cinema existe minimamente na questão de sua popularidade (maior no caso do cinema), no período em que ela se acentuou, e no quesito estético, relacionado à idéia de contar história através de imagens seqüenciais, em um caso estáticas, em outro, em movimento.

#### **2.1.2.1 – Os quadrinhos e sua linguagem.**

As narrativas gráficas tiveram ao longo do século XX todos os momentos significativos de desenvolvimento enquanto meio de comunicação. Inicialmente eram tiras, que surgiram a partir das antigas charges. Essas tiras, que eram publicadas em periódicos (ainda são) começaram a ocupar cada vez mais espaço chegando a paginas inteiras, que mais tarde ocuparam trechos de revistas e finalmente revistas inteiras. Então, Will Eisner popularizou o conceito de graphic novel (ou romance gráfico), para as histórias que se assemelhavam a romances literários, mas com narrativas gráficas.

O que define a linguagem dos quadrinhos? O elemento mais básico é justamente a definição de artes seqüenciais. Uma HQ é uma composição de imagens justapostas que podem ou não apresentar textos. Uma imagem isolada, apesar de poder ser vista como um elemento de uma HQ não pode ser considerada efetivamente uma “arte seqüencial”, assim como um fotograma de uma película não é um filme.

Os quadrinhos têm vocabulário e gramática tanto nos textos, quanto nas ilustrações. A “leitura” que se faz em uma história em quadrinhos vai além de apenas “leitura de palavras”. Isso é fundamental para as artes seqüenciais: o entendimento do fato de que as imagens têm tanto valor de leitura quanto as palavras. No entanto é importante lembrar que para que essas imagens causem o efeito esperado, o artista precisa ter uma noção do repertório do leitor, ou contar com um repertório mínimo, pois se tratam, no caso dos quadrinhos, quase sempre de símbolos, signos com um contexto e uma carga cultural.

Nas histórias em quadrinhos, um outro elemento essencial é o “Timing”. Trata-se da percepção e da orientação do tempo. É um elemento característico dessa mídia na medida em que ele precisa ser planejado e criado, diferentemente de qualquer outra forma de comunicação, pois não é automático (já que os quadrinhos são imagens estáticas) e deve conciliar as imagens com o texto, criando uma percepção temporal e um ritmo. Um exemplo é uma seqüência de quadrinhos com uma gota caído de uma torneira, quadrinhos semelhantes, para passar um tempo mais lento, ou traços de movimento e quadrinhos com situações diferentes para passar a idéia de um tempo mais rápido. Esses tempos podem ser divididos em: tempo da composição, utilizado para determinar quando devem ser revelados os eventos da história; visando um efeito maior, como surpresa, e tempo interno, utilizado para sugerir períodos mais longos ou mais curtos em uma seqüência. Assim é estabelecido o ritmo.

O quadro, em si, é o recurso básico das HQs. São diversas as possibilidades de enquadramento (como no cinema) e o quadrinho pode ser um meio de controle. Ele é criado, nas suas formas e na sua concepção como “contêiner”, que limita a ação da cena em questão. O requadro (o traçado da moldura) também apresenta uma linguagem própria e pode ser usado como recurso narrativo, como suporte estrutural. Existe também “superquadrinho” que ocupa toda a página. O quadrinho ainda recorre muitas vezes às noções renascentistas, utilizando técnicas de perspectiva para dar mais realismo à cena.

É interessante observar nas HQ a anatomia expressiva de um desenho, principalmente nas formas humanas como linguagem universal. Gestos, posturas corporais e expressões faciais formam uma cartilha na linguagem das artes seqüenciais que são facilmente identificáveis e associáveis a emoções humanas

(claro, levando em conta toda a questão cultural). Contudo devemos também nos conscientizar da importância do texto escrito e sua relação com as imagens. Uma mesma expressão corporal e/ou facial pode produzir efeitos diferentes com textos diferentes, e o mesmo texto com expressões diferentes também.

No que tange as aplicações das artes seqüenciais, podem ser divididas em duas categorias: de instrução, como em manuais técnicos e storyboards, e de entretenimento, os quadrinhos de ficção e graphic novels.

No caso das histórias em quadrinhos, não podemos caracterizar um modo sistematizado de imposição cultural realmente significativa. Ainda é uma mídia com um público específico e sua produção, muito espalhada pelo globo. Temos grandes autores, desenhistas, e editoras em vários pontos do planeta. Exemplos são os quadrinhos de super-heróis principalmente nos EUA, os mangás no Japão e quadrinhos como Turma da Mônica no Brasil. Todos esses acabam influenciando, de alguma forma, seu público, mas pelo grupo de leitores não ser uma parcela significativa da população, essa influência não é tão ressaltada.

No entanto, com o cinema essa influência ocorre de forma diferente. É uma mídia com uma popularidade muito maior, atinge um público mais amplo. O cinema tem reconhecidamente o poder de criar hábitos e propagar elementos culturais. Essa compreensão da forma como o cinema funciona como imposição é muito importante para a compreensão sobre o próprio cinema, e qualquer pesquisa ou trabalho sobre esta mídia.

O produto final do projeto é um curta-metragem nos moldes da estética cinematográfica. Assim, pode-se afirmar que, apesar de o trabalho de pesquisa tratar da relação existente entre cinema e história em quadrinhos, e de ser baseado em uma HQ, o cinema merece maior destaque como objeto de estudo. Afinal, tudo deverá caminhar para a produção de uma obra cinematográfica.

### **2.1.2.2 – O cinema e sua linguagem.**

Quando Auguste e Louis Lumière criaram o cinematógrafo e apresentaram filmagens para uma platéia parisiense em 1895, não faziam idéia das gigantescas proporções que seu invento tomaria. Na verdade, os primeiros “cineastas” da história estavam muito mais para cientistas, buscando um conceito, algo que capturasse o movimento através de sucessivas fotografias.

O mundo reconhece como primeiro cineasta de fato Georges Méliès. Méliès foi pioneiro na criação de técnicas cinematográficas, um ilusionista que viu no cinematógrafo muito do potencial que seus criadores teimavam em não ver. Os efeitos visuais que hoje fazem tanto sucesso tiveram nos filmes de Méliès sua origem, como a técnica de fusão, exposição múltipla ou uso de maquetes. Em oposição ao estilo documentarista dos primeiros filmes, Méliès construiu também os primeiros filmes de ficção científica (como *Viagem à lua*<sup>12</sup>) e criou as primeiras tomadas de ação.

A linguagem cinematográfica, que representa momento em que o cinema deixa a maternidade para entrar na infância, é uma criação creditada ao americano David W. Griffith, utilizando pela primeira vez o “close” de maneira dramática, o suspense e os movimentos de câmera. Seu primeiro filme – e o primeiro longa-metragem americano – *Nascimento de uma nação*<sup>13</sup> é também o primeiro lampejo do poder que esse novo meio poderia desenvolver. O filme conta a história dos Estados Unidos após a guerra de secessão e glorifica uma organização que estava esquecida há mais de quarenta anos: a Ku Klux Klan. Representando os “mulattos” como o mal, o filme foi o responsável pelo renascimento dessa fraternidade que havia sido extinta em 1871 graças ao “ato de direitos civis” pelo então presidente Ulysses S. Grant. Contudo, o valor histórico dessa obra não é contestado, apesar de seu desprezível cunho ideológico. *Nascimento de uma nação* é, infelizmente, a pedra fundamental da construção da indústria cinematográfica.

Outra revolução na concepção cinematográfica ocorreu com uso da montagem como instrumento de impacto no espectador. Serguei Eisenstein foi um dos primeiros a defender a dramaticidade através da justaposição das cenas, um dos primeiros a sentir que a montagem deveria proceder do ritmo e não da história. Seu filme mais famoso *Encouraçado Potemkin*<sup>14</sup>, concebido como meio para a conscientização revolucionária da classe operária russa, abusa de pontos, contrapontos e fusões, e ousa em cortes abruptos. Também merece destaque o movimento expressionista alemão, que ousou no alto contraste, nas perspectivas distorcidas e nos enquadramentos tortos, procurando realçar a subjetividade e a inquietude do indivíduo. Essa estética também é constantemente empregada tanto

<sup>12</sup> *LE VOYAGE DANS LA LUNE*. Dir. George Méliès. França. 1902

<sup>13</sup> *THE BIRTH OF A NATION*. Dir. D. W. Griffith. EUA. 1915

<sup>14</sup> *BRONENOSETS POTYOMKIN*. Dir Sergei Eisenstein. URSS. 1925

em filmes mais recentes como em HQs antigas e atuais. Um promissor procedimento da gramática cinematográfica estava com suas bases lançadas.

Outra obra de vanguarda na linguagem do cinema é *Cidadão Kane*<sup>15</sup>. Orson Welles lança este filme em 1941, época em que a chamada “era de ouro do cinema” se desenvolvia, e ousa na não-linearidade do enredo, na iluminação inspirada novamente no expressionismo alemão, e na profundidade de campo. Contudo, a obra não alcançou o sucesso no lançamento. Tanto público quanto crítica não apreciaram diversos aspectos do filme, fazendo com que o devido reconhecimento só chegasse anos mais tarde.

Com o pleno advento do som, o musical tornou-se a “febre do momento”. Outra novidade tecnológica veio com a “Technicolor”, que possibilitava a filmagem a cores através de filmes com três camadas de cores distintas. Um importante ícone desse momento é *O mágico de Oz*<sup>16</sup>, um musical que tem cenas iniciais em preto-e-branco, mas se torna colorido quando a protagonista Dorothy viaja para o país encantado de Oz.

A era de ouro do cinema é também marcada pelo início dos filmes “descartáveis” que serviam apenas como entretenimento, e não davam margem a uma reflexão mais aprofundada. Exemplos são os filmes “B” de ficção científica, entre eles *Guerra dos mundos*<sup>17</sup>. Tudo isso fazia parte do imaginário popular da época e vale ressaltar como também não foi diferente nos quadrinhos, com histórias de alienígenas de todos os tipos, e aumento substancial de elementos de ficção científica.

Nesse período também, os gêneros cinematográficos ficaram mais claramente definidos. Havia os musicais, maiores expoentes dessa época; os filmes de comédia, como *Quanto mais quente melhor*<sup>18</sup>; os westerns, exclusividade norte-americana, marcados pelos planos abertos com pelo menos 2/3 da tela dedicados ao céu; os de terror, com os Dráculas de Bela Lugosy<sup>19</sup> e posteriormente Christopher Lee<sup>20</sup>; os policiais, gênero que teve seu início no “noir” francês, mas que

<sup>15</sup> *CITIZEN KANE*. Dir. Orson Welles. EUA. 1941

<sup>16</sup> *THE WIZARD OF OZ*. Dir. Victor Fleming. EUA. 1939

<sup>17</sup> *THE WAR OF THE WORLDS*. Byron Haskin. EUA. 1953

<sup>18</sup> *SOME LIKE IT HOT*. Dir. Billy Wilder. EUA. 1959

<sup>19</sup> *DRACULA*. Dir. Tod Browning. EUA. 1931

<sup>20</sup> *DRACULA*. Dir. Terence Fisher. EUA. 1958

se firmou nos Estados Unidos; os próprios filmes de ficção científica com o tema recorrente de invasões alienígenas; além dos épicos como *Cleópatra*<sup>21</sup> e *Bem-Hur*<sup>22</sup>.

Os filmes da era dourada, ainda que com menos ou mais profundidade variam basicamente sobre os mesmos temas, e só vamos ter estilos narrativos diferentes em fins dos anos cinquenta e começo dos sessenta. Alfred Hitchcock é um dos primeiros a fazer tantos filmes de suspense rentáveis financeiramente. *Rebecca*<sup>23</sup>, de Hitchcock, ganhou um Oscar em 1945 quando este ainda era cidadão inglês, mas foram os filmes feitos após a sua vinda para a América que consagraram o diretor com o grande público. Seus suspenses psicológicos eram cheios do seu estilo, que insere realismo na ação, um certo maneirismo na construção dos personagens e uma narrativa visual extremamente ousada e inventiva, além da sua assinatura que é fazer uma ponta em cada filme seu.

Outro gênero que passa a ganhar fôlego, mas em fins dos anos sessenta é a ficção científica – agora com um caráter respeitável. Grandes expoentes dessa retomada são *2001: Uma odisséia no espaço*<sup>24</sup> e *Planeta dos macacos*<sup>25</sup>. É indiscutível também a revolução que anos mais tarde acompanhou *Star Wars*<sup>26</sup> de George Lucas. Apesar de ser um fenômeno pop, o filme também tem seu valor, na medida em que foi o pioneiro em muitos aspectos. Lucas teve que sair do sindicato dos diretores, para fazer o filme como ele queria (detalhes como não exibir os créditos no início do filme e apenas no fim, não eram permitidos), criou uma das primeiras empresas de efeitos visuais cinematográficos (a Industrial Light and Magic), e principalmente foi um dos primeiros a vislumbrar o potencial financeiro de um “blockbuster” (“arrasa-quarteirões”), exigindo contratos que garantissem para ele os direitos sobre o marketing e vendas de produtos associados ao filme, como bonecos e máscaras. Pode-se dizer que *Star Wars* foi um dos primeiros filmes a se valer da cultura de massa para a sua imensa promoção. O primeiro filme considerado “rentável”, e o primeiro que teve uma seriedade e um orçamento considerável inspirado em HQs é *Superman*<sup>27</sup>.

<sup>21</sup> *CLEOPATRA*. Dir. Joseph L. Mankiewicz. EUA. 1963

<sup>22</sup> *BEN-HUR*. Dir. William Wyler. EUA. 1959

<sup>23</sup> *REBECCA*. Dir. Alfred Hitchcock. Inglaterra. 1944

<sup>24</sup> *2001: A SPACE ODISSEY*. Dir. Stanley Kubrick. EUA. 1968

<sup>25</sup> *PLANET OF THE APES*. Dir. Franklin J. Schaffner. EUA. 1968

<sup>26</sup> *STAR WARS*. Dir. George Lucas. EUA. 1977

<sup>27</sup> *SUPERMAN*. Dir. Richard Donner. EUA. 1978

Os filmes de ficção científica ganharam extrema popularidade nos anos oitenta e os novos diretores iam surgindo. Steven Spielberg, que já alcançara sucesso com *Tubarão*<sup>28</sup>, catapultou sua carreira com *E.T. O extraterrestre*<sup>29</sup> (mostrando agora os alienígenas como amigos). Sem nos esquecermos de filmes futurísticos como *Blade Runner*<sup>30</sup> e *O exterminador do futuro*<sup>31</sup> (esse último de James Cameron, que mais tarde ganharia um batalhão de oscars com *Titanic*<sup>32</sup>). No fim da década outro grande herói ganhava uma cultuada adaptação para o cinema, com *Batman*<sup>33</sup>, de Tim Burton.

É possível que no futuro quando olhemos para a década atual a enxerguemos como a “década das adaptações”, assim como associamos certos elementos de ficção científica à década de oitenta. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos merecem destaque. Apesar do sucesso dos filmes de Superman e Batman, uma nova abordagem de adaptação de HQs se iniciou discretamente com o filme *Blade*<sup>34</sup>.

*Blade* foi a primeiro filme bem sucedido de um personagem da famosa editora de quadrinhos Marvel Comics. Foi esse filme que lançou as bases e alavancou a produção *X-Men*<sup>35</sup>, o filme que definiu um gênero e confirmou a sua viabilidade, com uma abordagem mais realista, verossímil e principalmente fiel ao material original. Depois de *X-Men* foi realizada uma adaptação de histórias em quadrinhos depois da outra, podemos contabilizar, apenas entre as mais marcantes, ao menos uma por ano: em 2001, *Do Inferno*<sup>36</sup>; em 2002, *Homem-Aranha*<sup>37</sup> e *Blade 2*<sup>38</sup>; em 2003, *Demolidor*<sup>39</sup>, *X-Men 2*<sup>40</sup> e *Hulk*<sup>41</sup>; em 2004, *Homem-Aranha 2*<sup>42</sup>, *O Justiceiro*<sup>43</sup> e *Blade 3*<sup>44</sup>; em 2005, *Elektra*<sup>45</sup>, *V de Vingança*<sup>46</sup>, *Batman Begins*<sup>47</sup>,

<sup>28</sup> *JAWS*. Dir. Steven Spielberg. EUA 1975

<sup>29</sup> *E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL*. Dir. Steven Spielberg. EUA. 1982

<sup>30</sup> *BLADE RUNNER*. Dir. Ridley Scott. EUA. 1982

<sup>31</sup> *TERMINATOR*. Dir. James Cameron. EUA. 1984

<sup>32</sup> *TITANIC*. Dir. James Cameron. EUA. 1996

<sup>33</sup> *BATMAN*. Dir. Tim Burton. EUA. 1989

<sup>34</sup> *BLADE*. Dir. Stephen Norrington. EUA. 1998

<sup>35</sup> *X-MEN*. Dir. Bryan Singer. EUA. 2001

<sup>36</sup> *FROM HELL*. Dir. Albert Hughes e Allen Hughes. EUA. 2001

<sup>37</sup> *SPIDER-MAN*. Dir. Sam Raimi. EUA. 2002

<sup>38</sup> *BLADE II*. Dir. Guillermo Del Toro. EUA. 2002

<sup>39</sup> *DAREDEVIL*. Dir. Mark Steven Johnson. EUA. 2003

<sup>40</sup> *X2*. Dir. Bryan Singer. EUA. 2003

<sup>41</sup> *THE HULK*. Dir. Ang lee. EUA. 2003

<sup>42</sup> *SPIDER-MAN 2*. Dir. Sam Raimi. EUA. 2004

<sup>43</sup> *THE PUNISHER*. Dir. Jonathan Heinsleigh. EUA. 2004

<sup>44</sup> *BLADE TRINITY*. Dir. David Goyer. EUA. 2004

<sup>45</sup> *ELEKTRA*. Dir. Rob Bowman. EUA. 2005

*Quarteto Fantástico*<sup>48</sup> e *Sin City*<sup>49</sup>; em 2006, *300*, *X-Men 3*<sup>50</sup> e *Superman Returns*<sup>51</sup>; em 2007, *Motoqueiro Fantasma*<sup>52</sup>, *Homem-Aranha 3*<sup>53</sup>, *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado*<sup>54</sup>, em 2008 temos *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk*<sup>55</sup> e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*<sup>56</sup>.

De todas essas adaptações, merecem um destaque especial *Do Inferno*, *V de Vingança*, *Sin City* e *300*, por serem feitas a partir de graphic novels com histórias delimitadas, inclusive em *Sin City*, apesar de este ser uma montagem de pequenas histórias. Esses filmes se diferenciam dos demais pelo fato de eles serem adaptações de peças específicas, enquanto a maioria dos outros, envolve a criação de um roteiro original, talvez com elementos de algumas histórias, mas principalmente apenas tendo como referência o personagem e seu universo em questão. São montagens e colagens de mais de quarenta anos de histórias para criar um roteiro cinematográfico e uma história específica da adaptação. Já filmes como *300*, se utilizam de uma história delimitada em especial, e recriam-na na linguagem cinematográfica. *V de Vingança* não tem um roteiro feito a partir de um universo de um personagem apenas, mas sim um roteiro feito a partir de um único material específico, e o foco é a tradução desse material para o cinema, enquanto no caso de filmes como *Homem-Aranha*, *Batman* ou *Quarteto Fantástico*, o foco é a tradução dos personagens.

### 2.1.2.3 – A tecnologia do cinema digital.

O volume de dinheiro movimentado pela indústria cinematográfica está entre os maiores do mundo. O sistema de produção de filmes em escala industrial está plenamente acomodado, e os interesses em sua longevidade são inúmeros. Por muito tempo esses interesses estavam resguardados, não havia nada que ameaçasse o sistema. Até o advento do cinema digital.

---

<sup>46</sup> *V FOR VENDETTA*. Dir. James McTeigue. EUA. 2005

<sup>47</sup> *BATMAN BEGINS*. Dir. Christopher Nolan. EUA. 2005

<sup>48</sup> *FANTASTIC FOUR*. Dir. Tim Story. EUA. 2005

<sup>49</sup> *SIN CITY*. Dir. Robert Rodriguez e Frank Miller. EUA. 2005

<sup>50</sup> *X-MEN: THE LAST STAND*. Dir. Brett Ratner. EUA. 2006

<sup>51</sup> *SUPERMAN RETURNS*. Dir. Bryan Singer. EUA. 2006

<sup>52</sup> *GHOST RIDER*. Dir. Mark Steven Johnson. EUA. 2007

<sup>53</sup> *SPIDER-MAN 3*. Dir. Sam Raimi. EUA. 2007

<sup>54</sup> *FANTASTIC FOUR AND THE SILVER SURFER*. Dir. Tim Story. EUA. 2007

<sup>55</sup> *THE INCREDIBLE HULK*. Dir. Louis Leterrier. EUA. 2008

<sup>56</sup> *THE DARK KNIGHT*. Dir. Christopher Nolan. EUA. 2008

Curiosamente, dois dos maiores expoentes dessa estética, são *Sin City* e *300*. Esses filmes foram gravados em formato digital, e fizeram uso das mesmas técnicas de adaptação e de composição dos cenários. Os dois filmes foram filmados em um fundo verde ou azul e foi aplicada a técnica do *chroma-key* (substituição da cor homogênea do fundo por alguma outra imagem). Todos os fundos foram criados digitalmente. Sobre o não uso da película, pode-se afirmar que gerou um resultado mais rentável, pois *300*, por exemplo, custou 60 milhões de dólares (IMDB<sup>57</sup>), um orçamento que hoje é considerado baixo para um filme desta magnitude.

Muito se discute sobre a validade de se considerar um produto feito em formato digital uma obra cinematográfica. Considerando a etimologia da palavra cinema (movimento), não existe nenhum problema. O problema se dá quando se chama esse produto de filme. Como pode se chamar filme algo que não contou de fato com a película em sua concepção? Muitos consideram os produtos digitais vídeos. Mas *300* e *Sin City* são vídeos? Também analisando etimologicamente *vídeo*, em latim, quer dizer “Eu vejo”, então sim, *300* é um produto visual, logo, em vídeo. Mas nesse contexto também o é um filme comum como *Ben-Hur*. As fronteiras entre vídeo e filme, nos tempos de fitas VHS, tão acentuadas, hoje se tornam cada vez mais tênues pelo crescente aprimoramento da tecnologia.

O sistema industrial do cinema se baseia, ou baseava, no elevado custo de uma produção cinematográfica. Uma fatia considerável dos recursos disponíveis na confecção do filme era dirigida diretamente à película, e aos custos gerados por ela. Por esses e outros motivos, o cinema era visto como uma “arte das elites”, devido ao alto custo que a película demandava.

Para se ter uma noção desse valor, podemos fazer uma conta simples. A medida cinematográfica padrão é a de 24 quadros por segundo, ou seja, a cada segundo, uma câmera de película tira 24 fotos. Podemos dizer que cada segundo de tela representa um filme fotográfico de 24 poses. Então, rapidamente percebe-se como o custo sairia elevado, se, mesmo com um desconto considerável, teríamos que comprar, para um filme de 120 minutos, 7.200 filmes fotográficos. Isso sem levar em consideração os erros de gravação que podem ocorrer durante a filmagem, o que aumentaria a quantidade de película necessária. Contudo, o custo disso tudo é risório se comparado ao custo da revelação da película. Sem contar o aluguel, ou mesmo do valor de compra das câmeras de película.

---

<sup>57</sup> Internet Movie Database – IMDB: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

O cinema digital é oriundo do vídeo tradicional, mas a tecnologia é significativamente diferente. A maior semelhança é que ainda a grande maioria das câmeras digitais funciona com uma fita magnética, como o video-tape tradicional. A tecnologia digital pressupõe a utilização dos dígitos, os bits, o código binário. Toda a imagem captada é transformada em 0 e 1. Durante a evolução das câmeras de vídeo digitais, para melhor desempenho em relação às cores, um chip foi implantado: o CCD (charge-coupled device) ou Dispositivo de Carga Acoplado. Essa sempre foi uma diferença significativa entre o vídeo e a película: a quantidade de cores no vídeo é muito menor. Para tentar suprir essa deficiência, foi criado esse chip, e para melhorar a qualidade passou-se a utilizar três ccd (um para o vermelho, outro para o azul e outro para o verde, divididos através de um prisma).

Entre as diferenças técnicas, também contavam alguns outros fatores relativos à qualidade da imagem. Um é a própria definição: um vídeo digital tinha menos linhas de resolução do que um filme. Isso também pesava no momento da ampliação, pois, enquanto os projetores digitais têm uma distância e um tamanho de ampliação limitado, antes de começar a mostrar os pequenos pontos e linhas que formam as imagens, a película dificilmente perde resolução na ampliação e na projeção. Outro fator referente à qualidade da imagem, diz respeito ao número de quadros. Enquanto a película apresenta a medida padrão de 24 quadros por segundo, o vídeo era feito com 29,97 CAMPOS ENTRELAÇADOS por segundo. Ou seja, o vídeo sequer gerava quadros independentes, apenas campos que se entrelaçavam em suas linhas horizontais. Um último diferencial entre as duas ferramentas é a proporção da “janela”. O vídeo tradicional, e a televisão, têm um quadro com a proporção 4:3, é visualmente muito mais parecido com um quadrado do que a tela de um cinema, que, com a proporção do quadro de 16:9, é muito mais larga, o que poderia ser mais confortável à visão humana que é “horizontalizada”<sup>58</sup>.

No entanto, essas diferenças foram sendo minimizadas ao longo dos anos. Hoje existem câmeras digitais com excelentes lentes, que gravam em alta definição (uma quantidade muito maior de linhas, no mínimo 720 horizontais ao invés das tradicionais 480), e projetores digitais melhores e capazes de suprir as antigas deficiências. Além disso, hoje a maioria das câmeras digitais profissionais

---

<sup>58</sup> Entretanto estudos mostram que em uma televisão ou no computador, quando a pessoa precisa se concentrar em um ponto e abstrair o ambiente, é mais confortável uma janela próxima de um quadrado. A tela larga e “horizontalizada” do cinema só é eficiente de fato quando em uma projeção, onde sobra pouco do ambiente para o espectador precisar “abstrair”.

oferece a possibilidade de gravar os “filmes” já no formato 16:9 com 24 quadros desentrelaçados por segundo. Ou seja, se existe alguma diferença que ainda não tenha sido suprida, muito provavelmente em breve será.

Essas eram as vantagens que a película apresentava sobre o vídeo digital. O vídeo evoluiu, e conseguiu, nesses quesitos, se equiparar à película. Contudo, as vantagens que o vídeo apresentava ainda prevalecem. O custo incrivelmente reduzido do digital, se levarmos em conta todos os processos que as duas ferramentas demandam ainda é o maior diferencial. Mas podemos lembrar também da praticidade conquistada em outros processos. A edição, no cinema tradicional, era feita na moviola, um equipamento que – literalmente – era responsável pelos cortes na montagem. Já há um certo tempo as montagens são preferencialmente feitas em meios digitais (computadores), mesmo quando filmados em película. O processo de digitalização do filme torna-se inexistente se a captação já for digital.

Quem também sai ganhando muito com a redução de gastos do cinema digital é o cinema independente. O cinema passa a ser muito mais acessível, e a produção independente é ampliada. Isso é pode ser muito positivo principalmente em países de menor tradição em produção de filmes (se comparado a países como Estados Unidos ou Índia), pois quanto mais filmes existirem, também crescem as chances de novos talentos aparecerem, e com eles, mais filmes de qualidade.

Contudo, o cinema também enfrenta um impasse. Como já foi dito, o sistema atual está implantado há mais de 90 anos, e muitos interesses estão envolvidos querendo a sua longevidade. As salas de cinema por exemplo, teriam que trocar todo seu equipamento para viabilizar a exibição em digital. Muita gente, na transição perderia muito dinheiro. É um processo delicado, mas que dificilmente será estancado. O cinema digital está em franca ascensão e poucos discordam se fatalmente substituirá o modelo atual. É comum considerar ser apenas uma questão de tempo.

## **2.2 – Metodologia de pesquisa.**

Partiu-se de uma considerável fundamentação, que além das questões relacionadas à comunicação de forma geral, enfatizou o cinema, uma síntese de suas principais conquistas, através de filmes que marcaram época. A partir daí, recorreu-se aos procedimentos da HQ como a arte da seqüência. Além disso, foi

evidente a necessidade da comprovação prática de todas essas teorias, o que ocorreu com naturalidade lendo um gibi ou vendo um filme. Filmes e HQs obrigatórios foram os citados nessas referências bibliográficas. Também ocorreu a busca de alguns elementos na internet. Alguns filmes e histórias em quadrinhos estão em domínio público e podem ser “baixados” na rede. Um exemplo é o *Gabinete do Doutor Caligari*<sup>59</sup>, que serviu de referência para a estética do curta.

Foram realizadas resenhas sobre livros pertinentes, e estas, juntamente com a própria leitura e principalmente a compreensão da utilização prática, atingida quando observada em filmes e gibis, serviu satisfatoriamente de embasamento no momento da concepção deste memorial. Além de obviamente influenciar decisivamente na produção e criação do produto em si.

Ao se construir um corpus de trabalho, todos os componentes estiveram vinculados aos procedimentos necessários à realização de um produto em formato de curta-metragem, em que se percebeu os elementos comuns entre as HQs e o cinema. Havia a necessidade de se entender bem o processo de adaptação. Os estudos dos vínculos entre HQ e cinema resultam na proposição de um produto em que se experimenta uma tradução entre códigos de uma HQ para um curta. Contudo, sempre se considerou que grande parte desse “entendimento” viria, e deveria vir, no momento da experiência prática.

---

<sup>59</sup> *CABINET DES DR. CALIGARI., DAS.* Dir. Robert Wiene. Alemanha. 1920

### 3 – O PRODUTO

O produto é o curta-metragem *Um Catálogo de Sonhos*, um vídeo digital, com estética cinematográfica com duração entre 17 e 20 minutos<sup>60</sup>.

#### 3.1 – Sinopse.

Adaptação de “*Um catálogo de sonhos*”, graphic novel do português José Carlos Fernandes. É a história de Cláudio Remo, um homem que acorda com policiais em sua casa numa noite, e descobre que aquela não era sua casa, e que ele na verdade era um sonho, convocado pelo verdadeiro dono da casa, Winsor Slumber. Este estava em posse de “um catálogo de sonhos”, um livro que ao ser iluminado pelo luar contava histórias de sonhos, e tinha também o poder de incentivar as pessoas a sonharem e trazer ao mundo real personagens desses sonhos. Remo rouba o catálogo das mãos de Slumber dando início à uma perseguição policial por ele e pelo livro. Slumber é preso. Na sua fuga Remo entende que se encontra em uma sociedade ditatorial. O sonho foi considerado contraproducente e abolido, portanto ninguém mais sonha. Remo encontra outro senhor, Tiss, que promete ajudá-lo, mas revela também ter interesse no catálogo. Enquanto isso, um personagem onírico se mostra como o Mestre de Slumber na utilização do catálogo. Ao término da história, este Mestre coloca novamente Cláudio Remo no catálogo, depois de um mês incentivando as pessoas a sonharem, como se observa pela fala final de um dos policiais.

#### 3.2 – Público alvo.

Pode-se julgar que o curta se dirige aos interessados por cinema e quadrinhos. É comum aos fãs de gibis o interesse pelo cinema fantástico, mesmo com roteiros originais. Sendo assim, a obra vai ao encontro do que os aficionados por quadrinhos costumam buscar: filmes sobre quadrinhos e temas fantásticos.

No entanto, vale lembrar o propósito original da realização do curta. Como é comum aos curtas-metragens, e mais marcante ainda nesse, por se tratar de um trabalho acadêmico, o lucro financeiro não é visado. Não existe mercado significativo para curtas-metragens, sendo sempre exibidos apenas em festivais,

---

<sup>60</sup> Como ainda não existe um corte final (a versão final do filme), a duração ainda varia de acordo com a versão apresentada.

ocasionalmente em programas específicos da televisão, e mais recentemente na internet.

Tendo isso em vista, é comum à produção de curtas-metragens a realização do projeto por basicamente apenas três motivos: experimentação, exercício ou reconhecimento. Ou seja, normalmente a confecção de curtas é motivada ou por uma experimentação de algum tipo de teoria comunicacional ou artística, pelo exercício do trabalho em si, ou em busca de algum reconhecimento pela obra realizada. Dessa forma, em um curta-metragem, fica de fora a motivação principal da imensa maioria dos filmes atualmente: o entretenimento de valor comercial.

No caso do produto em questão, essas três motivações se fazem presentes. Busca-se a experimentação do processo de uma adaptação cinematográfica altamente fiel à um gibi, que possa ser feita de forma acessível, com um orçamento baixíssimo e equipamentos simples. Essa é a motivação acadêmica. Motivações pessoais são o exercício de algumas funções como roteirizarão, direção, edição entre outras. Além disso, se faz presente também o próprio reconhecimento, já que a intenção é mandar o filme para festivais e colocar no portfólio. Nota-se novamente que o entretenimento de valor comercial permanece de fora das motivações originais.

É importante essa análise para o entendimento da questão do público alvo. Observando essas informações, a conclusão lógica a ser deduzida é a de que o público alvo é o próprio realizador. A obra é inteira produzida, ao menos inicialmente, para fins que servem ao realizador. Dessa forma, a questão sobre o público alvo, fica em segundo plano, e entende-se que o filme não tem alvo senão atender às expectativas de quem participou de sua produção. O público provavelmente será formado através das exposições, mas o propósito inicial do filme terá sido atingido ainda que não houvesse sequer uma exposição coletiva. Esse propósito se encerra na própria produção.

### **3.3 – Antes da pré-produção.**

Não existe uma definição precisa sobre quando se inicia a pré-produção, se *antes* da criação do roteiro, *com* a criação do roteiro, ou *a partir* da criação do roteiro. O fato é que considerando a expressão em si, a pré-produção está com a sua existência diretamente condicionada à produção. Ela só existe *antes*, se não

existe a produção em si, a pré-produção não precederia nada, e deixaria de fazer sentido. Sendo assim, não se pode dizer que é errado considerar pré-produção tudo o que é realizado intencionalmente para servir ao filme, antes da produção.

Contudo, unicamente para organizar a ordem e a estrutura deste memorial, consideremos que a pré-produção se inicia com a construção do roteiro. Além disso, é só nesse momento que se direciona a atenção especificamente à uma produção cinematográfica em particular. Ainda, existe uma série de acontecimentos que precedem a criação do roteiro que merecem destaque, daí considerar este momento “antes da pré-produção”

No caso do produto em questão, a primeira idéia era realmente encontrar uma forma de trabalhar com cinema e quadrinhos, e estudar essa relação. No início pensou-se em fazer um documentário, algo que objetivamente gerasse uma pesquisa acadêmica mais tradicional, e ainda mostrasse os resultados dessa pesquisa através do produto.

A idéia do documentário parecia ser interessante, mas não condizia com o histórico pessoal e nem com a área de interesse do realizador, que sempre preferiu trabalhar com ficção. Além disso, era mais atraente a possibilidade de experimentar pessoalmente o processo da adaptação em si, em detrimento de qualquer tipo de estudo acadêmico tradicional.

Escolhendo o caminho da ficção, ficou evidente que era necessária a criação de uma equipe técnica. No caso de um documentário, sem atores, sem figurino, sem cenário, não é impossível que uma só pessoa com sua câmera em punho consiga algum resultado satisfatório. O mesmo se faz inviável se a escolha é montar um curta-metragem de ficção, devido justamente à necessidade de manipular todos os elementos em cena.

Apesar da adesão imediata de um membro à equipe – o psicólogo Renato Guenther – a sua constituição completa será vista mais adiante. Cronologicamente é importante apenas notar que neste momento aconteceu o reconhecimento dessa necessidade.

### **3.3.1 – A escolha da história em quadrinhos.**

O passo seguinte era a escolha da obra original a ser adaptada. Algumas características eram desejadas: uma história breve, auto-suficiente (com introdução, desenvolvimento e conclusão sem necessidade de conhecimentos de quadrinhos ou

obras exteriores), com uma “realidade” e uma identidade visual compatível com cenários brasileiros, e viável (sem grandes cenários imponentes). A busca foi intensa. Em livrarias e sebos os gibis eram observados inicialmente um de cada vez. Os pré-requisitos tornaram a tarefa mais difícil. Alguns gibis foram deixados como “segundas opções”, pois não era raro encontrar algum que preenchesse as necessidades, apesar de não ser um representante estereotípico das HQ (outro item fundamental).

Aos poucos os métodos de procura foram ficando cada vez menos meticulosos. Chegando ao ponto de se buscar apenas por livros com nomes de autores latinos, tentando encontrar uma história que se encaixasse na realidade brasileira. Apesar de o método ser nada ortodoxo, eventualmente levou a um autor chamado José Carlos Fernandes. O nome, que inclusive parecia brasileiro, era de um português, e estava na lombada de uma graphic novel chamada *Um catálogo de sonhos*.

Essa história foi escolhida por diversos fatores: duração (parecia ser longa apenas o suficiente para se tornar um curta-metragem), viabilidade de elenco (não são muitos personagens), além da questão geográfica. A história apresentava uma realidade que poderia funcionar no Brasil, sem grandes edifícios ou cenários e situações tipicamente de países de primeiro mundo. Também não apresentava muitos nomes que parecessem de língua inglesa.

A estética da história remete diretamente ao cinema expressionista alemão, em preto-e-branco, alto contraste, imagens distorcidas e perspectivas tortas. A temática também é semelhante, com grandes questionamentos internos. Assim a referência imediata e principal para a adaptação deveria ser os filmes expressionistas como o *Gabinete do Doutor Caligari* de Robert Wiene. Além das já óbvias referências em adaptação de história em quadrinhos, como o filme *Sin City*, de Robert Rodriguez e Frank Miller. Vale destacar ainda numa relação da história com o cinema, o quanto o personagem do Mestre parece ser uma cópia da “Morte” em *O Sétimo Selo*<sup>61</sup>, de Ingmar Bergman.

Com todos esses elementos dialogando, e os pré-requisitos sendo satisfeitos, a escolha parecia acertada e promissora.

---

<sup>61</sup> *SJUNDE INSEGLET, DET.* Dir. Ingmar Bergman. Suécia. 1957

### 3.3.2 – Perspectivas iniciais.

Algumas expectativas sobre a metodologia de trabalho foram geradas ainda antes da construção do roteiro (novamente, aqui para efeito de organização, antes da pré-produção). Nem todas essas expectativas foram satisfeitas, de forma que a metodologia acabou se configurando realmente apenas na prática. No entanto, como estudo e comparação é interessante listar como inicialmente se pensou em trabalhar.

A primeira fase do trabalho foi a escolha da história a ser adaptada. Na seqüência seria escrito o roteiro adaptado, seguida de uma “quebra do roteiro”, quando se constata o número de locações, personagens, adereços, figurinos, cenários. Caberia também uma decupagem para determinar os planos e quadros, mas esta já estava praticamente pronta, pois iria se basear inteiramente na história em quadrinhos. Como garantia, o curta teria uma filmagem em “três pontos”, ou seja, todas as cenas seriam gravadas em: planos gerais, buscando captar toda a ação; individuais, permanecendo a cena inteira em cada um dos personagens ativos; e detalhes, mostrando os detalhes importantes da cena. Muitos planos em cada uma dessas categorias seriam gravados de diferentes ângulos e enquadramentos, por segurança e para opção na montagem. Assim, a decupagem final acabaria se configurando verdadeiramente apenas no momento da edição.

Com o roteiro pronto e a sua quebra feita, seria o momento de buscar tudo o que é necessário: conhecer locações, conseguir figurinos, adereços e objetos, conseguir atores, e, com tudo em mãos, montar um cronograma de gravação. A partir do cronograma, com alguns dias extras caso precise refazer alguma cena ou algo atrase, seriam realizados ensaios e posteriormente a gravação teria início. A gravação deveria seguir o cronograma, e após, iniciar-se-ia oficialmente a pós-produção. Nesse momento o filme seria editado, e se tentaria resolver os possíveis problemas. Se surgissem muitos problemas com o som, uma dublagem não estaria descartada. Na edição seriam gerados alguns “cortes”<sup>62</sup>, até chegar a um que agrade e o curta-metragem estaria pronto.

---

<sup>62</sup> Um “corte” de um filme é uma montagem. O primeiro agrupamento de cenas na ordem se chama “primeiro corte”. Normalmente mais de um corte segue o primeiro, como em um processo de lapidação de uma escultura. O corte definitivo é chamado de “corte final.”

O projeto parecia precisar a princípio de um equipamento de vídeo (câmera, pode ser miniDV), um equipamento de captação de som, iluminação e talvez um estúdio de Chroma-key<sup>63</sup>, tudo podendo ser encontrado na universidade. Para a pós-produção necessita-se de uma ilha de edição com softwares como Adobe Premiere e Adobe After Effects, que também estão à disposição na universidade.

### **3.4 – A pré-produção.**

Para efeito de organização, definimos que a pré-produção é tudo o que se faz direcionado ao filme depois que se começa a escrever o roteiro e antes do início das filmagens<sup>64</sup>. Sobre a disposição das informações a seguir, seguiremos a seguinte ordem, que se alinha à ordem cronológica dos acontecimentos: primeiro falaremos do roteiro, a sua criação e suas versões, então passaremos ao momento em que se definiu a equipe técnica, e os principais pontos das reuniões. Então trataremos sobre os personagens e elenco, passando pelas leituras e pelos ensaios. Na seqüência será abordada a questão da fotografia, e da arte seguidas pelas descrições dos cenários e locações. A trilha sonora também merecem destaque. Por último, antes de iniciar o item sobre a produção, um texto que foi encaminhado à toda a equipe e atores, com o entendimento que o diretor teve da “atmosfera” da história, para que todos estivessem na mesma sintonia e entendessem o “tom” da obra.

#### **3.4.1 – A criação do roteiro.**

O roteiro de cinema tradicionalmente tem apenas uma função de “guia”. Normalmente no cinema não é como no teatro, onde o roteiro tem uma aura mais “intocável”, e o texto deve ser seguido à risca. O cinema, costuma buscar um certo tipo de autenticidade, e dá mais lugar ao imprevisível até porque não é uma apresentação ao vivo que deve ser repetida com uma certa freqüência. Dessa forma

---

<sup>63</sup> Chroma-key ou fundo azul (ainda que nem sempre seja da cor azul) é uma técnica originalmente de vídeo para “recortar” com facilidade algum elemento em um vídeo. O fundo deve ter uma cor uniforme, normalmente azul ou verde, e depois na edição se substitui tecnologicamente tudo o que apresentar essa cor, por uma transparência, podendo colocar assim qualquer imagem ou vídeo no lugar da cor “apagada”.

<sup>64</sup> A liberdade em usar a expressão “filmagens” ou “filmar” ao invés ou alternando com “gravações” ou “gravar”, se deve ao fato de se admitir que uma peça de cinema digital é um filme, ainda que não tenha sido feito com película.

o ator e o diretor de cinema costumam ser muito pouco rígidos com relação ao roteiro, e este acaba tendo um formato muito dinâmico.

No caso desse filme em particular, o roteiro teve três versões, escritas unicamente pelo diretor. Além de um adendo com duas cenas a mais que acabou entrando já no momento da filmagem. No entanto, a versão final do filme, quando assistida, é repleta de elementos que nunca foram escritos, e deixa de lado muitos outros que foram.

O roteiro foi sempre escrito na formatação padrão para cinema. A fonte deve ser courier new, tamanho 12. Quando o texto descreve a ação da cena, ocupa toda a largura da página. Quando é uma fala, apenas 1/3 da largura da página, no centro. Além disso, toda cena deve ter um cabeçalho que indica a locação, se é interna ou externa e se é dia, ou noite. Os roteiros podem conter trechos que são chamados de “montagem”. Esses trechos são os momentos, no filme, que costumam dar a indicação de passagem de tempo, e são combinados como uma montagem por costumarem contar com muitas locações, com trechos curtos, facilitando a identificação e a própria confecção do roteiro.

Esta formatação costuma ter uma certa precisão na medida “uma página por minuto”. A idéia de colocar as falas no terço central da página é seguida por ser eficiente, gerando um minuto de filme para cada página de roteiro. Assim, com o roteiro em mãos é possível ter uma idéia da duração do filme.

A primeira versão do roteiro era extremamente fiel à obra original. Ela foi escrita com o gíbi na mão e acompanhando quadrinho por quadrinho, diálogo por diálogo. Os diálogos receberam apenas alterações para tornar o português brasileiro. Falas como “não se arme em esperto”, foram substituídas por “não dê uma de espertinho”, e “agora tenho é que pôr-me ao fresco” por “agora tenho que sair daqui”. Essa decisão de “abrasileirar” a obra se deve à tentativa de viabilizar a produção da melhor maneira possível. Provavelmente já não seria fácil encontrar atores dispostos a ceder seu tempo sem remuneração. Atores portugueses, ou com a habilidade de falar como tais tornaria todo o processo muito mais complicado. Além disso, existia um desejo de tratar toda a trama como algo pessoal, algo que pudesse ocorrer aqui ou em qualquer lugar, e deixar os diálogos em português lusitano criaria mais uma barreira e um distanciamento que deveriam ser superados. Essa primeira versão do roteiro teve 17 páginas.

A criação da segunda versão do roteiro não foi difícil. Bastaram poucas leituras para que se constatasse o que poderia ser “enxugado”. Em uma seqüência de cenas isso ficou explícito. Falava-se o que acontecia em uma cena, e de fato acontecia na outra cena. Buscou-se então cortar todos esses excessos. Além disso, nesta versão já se teve uma preocupação maior com o que era ou não viável à produção. Desta forma alguns cenários foram subtraídos e algumas ações alteradas. Esta versão ficou com 13 páginas.

A terceira versão se formou de maneira especialmente curiosa, através da decupagem da fotografia. A princípio existia uma certa resistência a montar uma decupagem por escrito para se seguir no momento das filmagens. Já que por definição a filmagem seguiria o princípio dos três pontos, e o gibi estaria o tempo todo à mão para ser utilizado como storyboard, uma decupagem descrevendo cada plano parecia algo completamente supérfluo. No entanto, acabou-se fazendo mesmo assim, mais por desengano de consciência. Agora, ao final das gravações, a constatação é que de fato a decupagem foi completamente ignorada nos momentos das filmagens, de fato a fotografia seguiu o princípio dos três pontos, com gibi como guia.

Mas essa decupagem mostrou-se especialmente valiosa na própria construção do roteiro. Enquanto os planos estavam sendo escolhidos, o filme e seus quadros tomavam pela primeira vez uma forma mais palpável na mente. Somente assim, percebeu-se que alguns elementos do roteiro certamente não iriam funcionar, e outros deveriam ser acrescentados para que houvesse mais dramaticidade. Desta forma, o próprio roteiro original foi minuciosamente revisto e alterado antes inclusive da quebra e do cronograma, e ganhou em praticidade. Outra importante alteração desta versão é a caracterização dos personagens dos agentes, que, como todos os personagens, foram assumindo uma personalidade mais delineada a cada nova versão. Ainda que as alterações nas falas fossem inexistentes ou mínimas, o diretor foi ficando mais e mais íntimo da obra, de forma que com o terceiro roteiro na mão, e após reuniões e leituras com equipe e elenco (a serem relatadas adiante), o sentimento era de um projeto pessoal, com entendimentos pessoais, uma obra quase livre do material original, ainda que este sempre servisse como inspiração. Esta última versão ficou com 13 páginas também.

O único adendo formal por escrito foi a volta de uma cena que se passaria em uma prisão. No momento da criação da segunda versão do roteiro, teve-se a

impressão que esta locação seria muito difícil de ser encontrada, de forma que se buscou comprimir ao máximo a ação que se passasse nela. No entanto a equipe conseguiu autorização para gravar em uma prisão desativada (isto também será relatado adiante). Com esse problema resolvido durante as filmagens, as cenas originais acabaram voltando ao roteiro, e este adendo foi introduzido. Desta forma o roteiro final teve 16 páginas.

A versão aqui demonstrada é a terceira versão do roteiro, com este adendo. Mas, como já se explicou, não é exatamente o que se vê no filme, tanto pela dinâmica da interpretação e direção quanto pela própria edição.

### 3.4.1.1 – O roteiro.

INT. APARTAMENTO DE SLUMBER - NOITE

REMO (25) dorme enquanto AGENTE 1 (30) e AGENTE 3 (30) vasculham o quarto. Remo acorda.

REMO  
Os senhores...

AGENTE 1  
O catálogo!

REMO  
Como?! Catálogo?

AGENTE 1  
Queremos o catálogo... O catálogo de sonhos.

REMO  
Mas eu não sei do que vocês estão falando.

AGENTE 1  
Não tente ser espertinho. Diga-nos onde o escondeu...

REMO  
Deve ser um engano, eu...

AGENTE 1 (INTERROMPENDO-O)  
Não é engano nenhum senhor Slumber...

REMO (INTERROMPENDO-O)  
Slumber? Opa! Peraí! Meu nome é Remo, Cláudio Remo!

AGENTE 1  
O senhor parece estar querendo testar nossa paciência.

Os agentes chamam Remo e mostram-no uma placa na porta escrito WINSOR M. K. SLUMBER.

AGENTE 1  
Vamos te dar um dia para refletir... Senhor Slumber.

Os agentes descem a escada.

REMO  
O que aquela placa faz na minha porta?

Remo senta na cama e pensa por alguns instantes.

SLUMBER (45)  
Eles já saíram?

Remo se assusta. Slumber sai de baixo de sua cama.

SLUMBER  
Foi por pouco... Agora  
tenho que sair daqui.

REMO  
O senhor... Hmm...

SLUMBER  
Aqueles dois bovinos com  
cérebro de borboleta, vão  
voltar mais cedo ou mais  
tarde.

REMO  
Um momento...

Slumber vai até a janela.

SLUMBER  
Aliás, aposto que eles  
ainda estão por aí me  
vigiando. Filhos da mãe!

Slumber começa a colocar coisas em uma mala.

REMO  
Hmm. Creio que me deve  
algumas explicações. Um:  
quem é o senhor? Dois: o  
que fazia debaixo da minha  
cama? Três: onde pensa que  
vai com as minhas roupas e  
a minha mala?

SLUMBER  
Já estava me esquecendo  
desse aí. Tenho que colocar  
ele de volta dentro do  
livro.

REMO  
Dentro do livro? Como  
dentro do livro? Em vez de  
ficar falando besteira, era  
melhor responder as minhas  
perguntas!

SLUMBER  
Se é que isso te serve pra  
alguma coisa fique sabendo

que essas são minhas roupas, a minha mala e a minha cama. E que me chamo Winsor M. K. Slumber e já estou de saco cheio de ouvir você grasnar do meu lado. Mais. Fica sabendo também que você não está em posição de exigir nada, você é só um personagem de um sonho. Você está existindo no mundo real só por uns instantes, porque eu precisei de você pra despistar os buldogues. Mas agora você vai voltar pra dentro do catálogo.

Remo empurra Slumber, eles derrubam um móvel. Remo pega o catálogo e vai em direção à janela.

SLUMBER

Pára! Não se mexe! Não faça nenhuma bobagem, escuta, podemos chegar a um acordo.

Remo pula pela janela.

SLUMBER (GRITANDO)

O CATÁLOGO!

Na mesma hora agentes entram pela porta e prendem Slumber.

EXT. TELHADO - NOITE

Remo Corre.

INT. IGREJA - NOITE

MESTRE está perto da janela parado.

MESTRE

Um pequeno contratempo?

PAUSA

MESTRE

Creio que o Dr. Slumber ignora alguns fatos fundamentais, então me vejo obrigado a fazer-lhe uma breve preleção... Até pouco tempo, acreditou-se que só existia um tipo de matéria, que é aquele de que são feitas as pedras e as

nuvens, as pérolas e os excrementos... Recentemente o homem descobriu a existência da anti-matéria, o que aliado à invenção do cartão de crédito e do telefone celular, o deixou convencido de que dominava todos os segredos do universo. O que desconhece em absoluto, é que existe um terceiro tipo de matéria, a matéria-de-que-são-feitos-os-sonhos... A matéria e a anti-matéria reagem de um modo violento, aniquilando-se mutuamente com uma libertação enorme de energia. A reação da matéria com a matéria-de-que-são-feitos-os-sonhos não produz resultados tão abruptos, mas é capaz de virar tudo do avesso, mesmo que as quantidades de matérias envolvidas sejam ínfimas. E agora o Dr. Slumber vem me dizer que deixou escapar uns noventa quilos de matéria-de-que-são-feitos-os-sonhos para o nosso mundo! E chama isso de um pequeno contratempo? Como quem deixa fugir o gato siamês da vizinha para rua!

SLUMBER

Eu...

MESTRE

Um pequeno contratempo? É tudo que tem a dizer?

SLUMBER

É... Tem mais uma coisa. É que o rapaz que fugiu levou o catálogo de sonhos...

MESTRE

O que? Dr. Slumber, o senhor é o maior asno que eu já conheci.

SLUMBER

Mas não pode resolver...

MESTRE

Não. Não posso! O que posso  
é fulminá-lo! Enquanto não  
me ocorre nada mais  
desagradável para lhe  
fazer...

SLUMBER

Não! Piedade mestre! Não!

EXT. PRISÃO - NOITE

Um raio cai.

SLUMBER (OFF)

Não!

INT. SALA DE TORTURA DA PRISÃO - NOITE

SLUMBER

Eu digo tudo! Chega! Eu  
digo tudo! Sem choques  
elétricos!

Slumber está amarrado em uma maca. Os três agentes estão a sua volta.

AGENTE 1

Muito bem rapazes, podem  
soltá-lo.

Os agentes se entreolham.

SLUMBER

Meu nome é Winsor M. K.  
Slumber, sou formado em  
história, e sou funcionário  
dos arquivos da torre de S.  
Teodoro...

AGENTE 2

Vai logo. Isso a gente já  
sabe.

SLUMBER

Pois bem, um dia eu estava  
pesquisando em um caixote  
documentos medievais para  
inventariar.

INT/EXT. TORRE - NOITE

Remo segura o catálogo aberto com as páginas em branco.

REMO

Devem ser todos loucos. Pra que querem um livro em branco? Um monte de perguntas sem resposta. E está ficando frio pra passear de pijama pelos telhados.

INT. SALA DE INTERROGATÓRIO DA PRISÃO - NOITE

Slumber está sentado com três agentes a sua volta.

AGENTE 1

Sr. Slumber, achei que o senhor já tivesse percebido que nós não estamos para brincadeira! Que que é isso de as páginas estarem em branco?

SLUMBER

Juro que estou falando a verdade! Em branco! O livro me fascinou tanto que decidi tirar ele do arquivo. Levei pra casa, para estudar com mais calma... Tinha certeza que tinha algum segredo naquelas páginas.

AGENTE 1

E qual era?

SLUMBER

Não sei. Nunca cheguei a descobrir e agora foi roubado.

AGENTE 1

Então por que o senhor acha que se trata do mítico catálogo de sonhos?

SLUMBER

Eu nunca disse isso sr. Comissário, é que...

Agente 2 bate com um bastão em Slumber. Slumber cai da cadeira.

AGENTE 1

Quer me explicar por que o senhor entrou em contato com vários grupos subversivos como a frente de libertação onírica e

patriótica pedindo quantias exorbitantes pelo catalogo de sonhos?

SLUMBER

Eu...

INT/EXT. TORRE - NOITE

Remo dorme sobre o catálogo. O luar ilumina-os. Remo acorda e olha para o catálogo. Existem palavras escritas.

INT. SALA DE INTERROGATÓRIO DA PRISÃO - NOITE

SLUMBER

...foi assim que eu descobri que em determinadas noites, o luar torna visíveis as palavras do catálogo de sonhos. O mais absurdo é que as palavras nem sempre são as mesmas...

AGENTE 2

O que quer dizer com isso?

SLUMBER

Que numa noite uma página pode ter alguma coisa escrita e na outra algo completamente diferente e desse jeito num livro de umas cem páginas está registrada uma infinidade de sonhos.

AGENTE 1

Dr. Slumber, está com certeza ciente da gravidade de seus atos e da pena que incorre. No entanto, se cooperar conosco, isso será levado em conta no julgamento. Onde está escondendo o cúmplice?

SLUMBER

Qual cúmplice?

Agente 2 bate com o bastão na cabeça de Slumber.

AGENTE 1

O que fugiu com o livro!

SLUMBER

Ele não é meu cúmplice! Ele roubou o livro!

AGENTE 2

Mas esse cretino continua a tirar uma com a nossa cara!

SLUMBER

Juro que não! Cláudio Remo, esse é o nome dele, nem sequer é deste mundo. O catálogo dos sonhos explica como se podem invocar personagens de sonhos e materializá-los no nosso mundo...

AGENTE 1

Ah sim? Quem diria! E também não ensina a transformar abóboras em carruagens douradas? Levem esta Cinderela! Veremos se na cadeira elétrica continua a contar contos de fadas...

INT. CASA DE TISS - NOITE

Remo entra pela janela. Abre uma gaveta de um móvel ou armário. TISS (50) está armado.

TISS

Se me disser o que procura talvez eu possa te ajudar.

REMO

Calma, eu só procurava qualquer coisa para vestir.

TISS

Um momento! Você deve ser o... E isso é o...

REMO

Sim! Isto é o catálogo de sonhos e eu sou Cláudio Remo e agora pode ir chamar a polícia, será bem recompensado...

TISS

Pode ficar tranquilo, seria a última coisa que eu faria... Meu nome é Henrique Tiss e sou um dos

dirigentes da frente de  
libertação onírica e  
patriótica...

REMO (INTERROMPENDO-O)  
E o que é que isso quer  
dizer? Também estão atrás  
do catálogo?

TISS  
Pode baixar as mãos. E ali  
no quarto deve ter alguma  
roupa que te sirva.

Remo vai em direção ao quarto.

REMO  
Você não respondeu minha  
pergunta...

TISS  
As suas perguntas são  
estranhas.

REMO  
Acho que sim. As perguntas  
de quem só se lembra do seu  
próprio nome devem parecer  
estranhas aos outros...

INT/EXT. CELAS DA PRISÃO - NOITE

Slumber abre os olhos. Mestre está na sua frente.

SLUMBER  
Mestre! Não esperava o  
se...

MESTRE  
Meu caro amigo, nunca  
permitiria que você fosse  
eletrocutado. A cadeira  
elétrica é rápida demais.  
Tenho em mente coisas  
infinitamente mais lentas e  
dolorosas.

SLUMBER  
Aaahhh!

Slumber está sozinho.

SLUMBER  
Seu guarda! Por favor! Eu  
quero ser eletrocutado.

Slumber vai para a porta

SLUMBER

Estão me ouvindo? Eu exijo a cadeira elétrica. Eu tenho esse direito.

Os agentes 2 e 3 estão do outro lado do corredor.

AGENTE 2

Lá vai ele de novo. Desgraçado, é nisso que dá ficar sonhando.

SLUMBER (OFF)

Quero falar com o comissário Brok!

AGENTE 2

Podemos agradecer nosso amado líder por ter poupado a gente disso.

SLUMBER

Ouviram? Eu exijo a cadeira elétrica! Exijo!

INT. QUARTO NA CASA DE TISS - NOITE

Remo entra no quarto, Tiss vem da sala.

TISS

Desculpe, mas não estou entendendo.

Remo mexe em um guarda-roupa.

REMO

Pois eu também não. Estou metido neste rolo até as orelhas e não tenho memória. Só me lembro de ter sido acordado por dois brutamontes, numa casa que não era minha. Se é que tenho alguma...

TISS

Tudo bem, então vou te contar desde o começo, há 68 anos...

INT. GABINETE DO DR. ZAR - NOITE

Dr. Zar está sentado.

TISS (V.O.)  
 ...quando um golpe militar  
 colocou no poder o Dr. Zar.

EXT. PALANQUE - DIA

Dr. Zar discursa.

TISS (V.O.)  
 ...invocando o combate à  
 crise e à anarquia, foi  
 instaurada uma ditadura de  
 inspiração tecnocrática,  
 que apostava na  
 modernização e no aumento  
 da produtividade. Sob o  
 pretexto de que o sonho é  
 um fator de  
 desestabilização do  
 indivíduo e da sociedade, e  
 constitui um entrave à  
 racionalização, o governo  
 do Dr. Zar tomou como  
 objetivo prioritário a sua  
 abolição.

C.U. - CARTAZ DO DR. ZAR.

TISS (V.O.)  
 E atingiu-o

INT. QUARTO NA CASA DE TISS - NOITE

REMO

Então ninguém mais sonha?

INSERT: HOMEM (30) está de frente para a televisão com um  
 capacete cheio de fios na cabeça.

TISS (V.O.)  
 Não. As pessoas são  
 submetidas desde cedo a  
 condicionamentos  
 psicológicos regulares, a  
 tratamentos com drogas,  
 hipnose e sabe-se lá o que  
 mais. Ninguém sonha, ou se  
 sonha não se lembra de nada  
 ou de alguns fragmentos  
 vagos, tão banais e  
 mesquinhos quanto o  
 cotidiano sob o governo  
 zarzista.

INT. CASA DE TISS - NOITE

TISS

Claro que nem todos ficaram de braços cruzados. Por isso a FLOP, Frente de Libertação Onírica e Patriótica foi criada. E por isso que não há tempo a perder. Dê-me o livro. Por favor.

REMO

Não!

Tiss está armado.

TISS

Você não está em condições de negar nada. Eu vou contar até três. Um. Dois. E..

AGENTE 1 (OFF)

Abra imediatamente! É a polícia!

Tiss aponta a arma para a porta que começa a ser forçada. E atira.

TISS

Não me pegarão vivo.

Os agentes arrombam a porta. Tiss atira na própria cabeça mas a arma não dispara.

TISS

Miséria!

Remo foge pela janela.

REMO

Isso pode acabar virando um hábito.

INT/EXT. CELAS DA PRISÃO - NOITE

Slumber acorda. Sua cela está com a porta aberta. Slumber sai desconfiado. Vai andando em direção à frente da prisão. O mestre sai de alguma sala ou cela.

MESTRE

Você não tem muito jeito com fugas.

Slumber faz meia volta e sobe uma escada. Se depara com o mestre em cima.

MESTRE

Não é como nosso amigo Remo  
que saltita por telhados  
como um gato vadio...

Slumber torna a descer a escada. O mestre está lá em baixo.

MESTRE

Agora volta? Sabe Slumber,  
seu problema é ser  
inconstante. Estou  
arrependido de ter tomado o  
senhor como discípulo.  
Nunca sabe o que quer mas  
vou ajudá-lo.

Slumber se assusta e volta a subir. Se depara com o mestre em cima, que o empurra. Slumber cai em sua cama. Está sozinho em sua cela. Os agentes 2 e 3 estão na frente da cela, Junto com Tiss. Agente 3 concorda silenciosamente com o Agente 2.

AGENTE 2

Tem um sono muito agitado  
Sr. Slumber! Te arranjamos  
um companheiro de cela com  
quem poderá discutir os  
seus sonhos! Como o mundo é  
pequeno.

Os agentes jogam Tiss na cela.

TISS

Seu cretino, se tivesse  
entregue logo o livro...

SLUMBER (INTERROMPENDO-O)  
A FLOP preferiu perder  
tempo chorando o preço.

Tiss esgana Slumber.

TISS

Cretino!

SLUMBER

Socorro!

MONTAGEM:

Remo salta por telhados e entra em um quarto com um homem dormindo. Pára ao lado de sua cama e olha para o livro. Faz o mesmo com mais uma mulher, e um homem. A lua se torna crescente, cheia e minguante. Remo lê o catálogo ao lado da cama de uma mulher dormindo.

EXT. TELHADOS - NOITE

Remo se equilibra para passar pela base de um andar alto de uma casa. Chega ao telhado e encontra três agentes.

AGENTE 1

Boa noite, Sr. Remo. Há mais de um mês que você escapa entre os nossos dedos. Mas acaba hoje. Vamos! O livro!

MESTRE (OFF)

O primeiro que tocar no livro eu parto em pedaços. Pedaços muito pequeninos.

Mestre caminha entre todos. Agente 1 hesita por um instante e tenta pegar o livro. É eletrocutado e vira pó. Mestre olha para os outros agentes.

MESTRE

Muito pequeninos.

Os agentes saem correndo.

MESTRE

Agora é hora de você voltar para o seu lugar, e de colocar este livro em algum lugar seguro.

EXT. RUAS - NOITE

Agentes 2 e 3 andam.

AGENTE 2

Nem quero pensar...

Agente 3 olha para o 2.

AGENTE 2

Nem quero pensar no que o comissário Brok vai fazer com a gente quando a gente voltar.

PAUSA

AGENTE 2

É, talvez seja melhor não voltar...

PAUSA

AGENTE 2

Mas o que vamos fazer?  
Desertar?!

PAUSA

AGENTE 3

Sabe, ontem a noite eu tive  
um sonho...

### **3.4.2 – A equipe técnica.**

Com o roteiro em mãos, chegou o momento de formar uma pequena equipe técnica. Como sempre, era importante montar um grupo disposto a trabalhar com interesse pelo projeto, pois não iria haver remuneração. Havia um número considerável de pessoas que em algum momento demonstraram interesse, nestas condições. Então, um e-mail foi mandado à todas essas pessoas. Responderam quinze pessoas, das vinte e seis que receberam este e-mail. A primeira reunião foi marcada para uma conversa preliminar sobre as funções.

#### **3.4.2.1 – As reuniões técnicas.**

Antes da primeira reunião, funções de dois membros da equipe já estavam pré-definidas. Em primeiro lugar, a função de diretor, editor e cinegrafista caberia ao realizador do projeto, que assina este TGM, Micael Bretas. Também Marcela Klein, uma pessoa com quem o diretor já teve a oportunidade de trabalhar, foi chamada para ser a produtora, e aceitou.

Assim, já na primeira reunião a pauta foi definida pela produtora, e a equipe mostrava uma base. Nem todos que responderam ao e-mail compareceram à esta reunião, mas nesta ocasião o projeto foi apresentado e as funções de cada um foram definidas, em núcleos de: produção, direção, arte e fotografia. Neste momento a equipe contava com quinze pessoas. As demandas iniciais eram somente conseguir atores e locações.

Foi também nessa primeira reunião que dois importantes pontos foram decididos. As cenas externas seriam todas gravadas em chroma-key, e os fundos seriam feitos em computação gráfica, como no filme Sin City. Essa medida livrou a produção de ter que organizar a logística de filmagens em lajes e telhados. Além disso, ficou decidido que um trecho particularmente complicado, o flashback de Tiss, seria feito em animação, também contribuindo para a viabilidade do curta.

Em seguida aconteceu uma reunião com o núcleo de arte, onde o diretor de arte Renato Guenther mostrou sua proposta. A esta reunião nem todos compareceram.

A cada nova reunião, para definir cronogramas e questões de logística, menos pessoas apareciam e, ao longo da produção o número de pessoas que se mostrou realmente ativo caiu para nove.

Ao final, a equipe técnica de Um catálogo de sonhos é:



- Edição: Micael Bretas.

O cronograma foi montado com base na agenda dos membros da equipe, com praticamente todas as gravações aos fins de semana. Com a previsão de quatro dias a mais para qualquer imprevisto, as filmagens deveriam começar em agosto e se encerrar na metade de setembro. Com os atores em contato, o cronograma foi remanejado para atender às necessidades mais urgentes.

### 3.4.3 – Personagens e elenco.

Os personagens foram se delineando ao longo das reuniões técnicas e com o elenco, além de parecerem mais palpáveis e identificáveis a nova versão e a cada leitura do roteiro.

Sobre a formação do elenco, vale lembrar que a



Figura 2 - Renato Guenter

- Produção: Marcela Klein Martins, Marília Bulk e Deborah Bretas;
- Direção: Micael Bretas, assistente: Thiago Pereira;
- Direção de fotografia: Micael Bretas, assistente: Thiago Pereira;
- Direção de Arte: Renato Guenther e Carla Lima;
- Som direto: Cesar Barbosa;
- Trilha sonora original: Hugo Vinícius da Silva;



Figura 3 - Winsor Slumber

premissa era encontrar atores dispostos a trabalhar sem gratificação financeira. Nenhum teste de elenco foi realizado, todos os atores entraram no projeto por indicação ou através de um contato pessoal prévio com o diretor. Por uma questão de gosto particular do diretor, deu-se preferência à semelhança física. Contudo, apesar de esse quesito ter sido satisfatoriamente contemplado, as opções de atores dispostos não eram muitas, e a semelhança com o personagem do gibi, quando houve, acabou sendo consequência de uma boa caracterização e uma dose de sorte.

Aconteceu uma leitura, quando se reconheceu efetivamente a qualidade e a força do texto. Nem todos os atores compareceram, mas a leitura serviu também para integrar quem foi. Foi nessa leitura que se decidiu dar mais personalidade a cada um dos agentes, e que o Agente 3 não falaria durante todo o filme, e diria apenas a fala final “Sabe, esta noite eu tive um sonho...”. Não houve outra leitura, mas aconteceu aquele que deveria ser o primeiro ensaio. A cena a ser ensaiada foi a primeira, mas ficou claro que um ensaio fora da locação tinha pouca utilidade, daí para a frente a opção sempre foi ensaiar algumas vezes, minutos antes de gravar na locação já montada. No entanto esse “ensaio” foi muito interessante para que o diretor pudesse expor de maneira mais madura as suas idéias e sua visão do curta e dos personagens. Esta reunião foi o embrião de um texto encaminhado à toda a equipe.



Figura 4 - Fabiano Martins

As descrições a seguir são as descrições finais para o momento das filmagens. Surgiram através de conversas com os atores, e a partir do entendimento



Figura 5 - Mestre

do próprio diretor. Essa descrição acompanhará o nome de quem interpretou o personagem,

#### 3.4.3.1 – Cláudio Remo.

O mais importante a se dizer sobre Remo é que ele é um sonho. De verdade. Ele acorda em uma casa que não é a dele, mas não sabe se tem ou não uma casa. Ele não sabe de nada, além do próprio nome. É importante esse traço ingênuo nele. Contudo, Remo se recusa a permanecer passivo diante dos conflitos de sua existência. No momento que ele entende que é um personagem de um sonho, ele rouba o catálogo dos sonhos das mãos de Winsor Slumber, e sai correndo pelos telhados, fugindo de todos. Remo vai em busca da verdade, e da *sua* verdade. Aprende, com Tiss, que vive em uma sociedade onde o sonho foi abolido, e novamente se vê em posição de se entregar às autoridades, e novamente escapa. Pode parecer que Remo foge por um instinto de sobrevivência, mas a realidade é que ele escolhe seu caminho e encontra seu destino, quando decide incentivar as pessoas da cidade a sonhar, lendo todas as noites seus sonhos aos pés de suas camas por um mês. Outra característica que vale ser ressaltada, é que Remo é um personagem do sonho de Slumber. Ou seja, Remo pode ser uma faceta escondida de Slumber, tudo o



Figura 6 - Mauricio Guilherme

que ele queria, ou poderia ser, e não é. Em toda a história, Cláudio Remo é o único agente real de mudança. É o herói, e aceita esse encargo, com todas as suas responsabilidades. O personagem foi interpretado pelo psicólogo e ator Renato Guenther, de 32 anos. Primeira pessoa a entrar no projeto, depois do próprio diretor, Renato também entrou na equipe técnica como diretor de arte.

#### 3.4.3.2 – Winsor Slumber.

Se Remo é o herói, pode-se dizer que Slumber é a vítima. Não a vítima como a donzela em perigo (esse papel talvez



Figura 7 - Henrique Tiss

coubesse às pessoas que não sonham mais), mas vítima como aquele que se vitimiza. Slumber é um sujeito frustrado, um historiador e arquivista que ao encontrar o Catálogo dos Sonhos vê uma chance de ter algum poder. Ao mesmo tempo em que decide vender o livro para a organização revolucionária Frente de Libertação Onírica e Patriótica, dialoga e teme o Mestre, que o orienta sobre os



Figura 8 - Manoel Lima

poderes do Catálogo. A imagem que Slumber passa, é a imagem de um rato. Alguém que só quer escapar de tudo da melhor maneira possível. Ao mesmo tempo traiçoeiro, covarde e arrogante, fica subentendido que Slumber tem um lado um pouco mais nobre, do contrário não teria sido capaz de gerar Remo. No entanto

ao longo da história esse lado nunca aparece. Winsor Slumber foi interpretado pelo ator e locutor Fabiano Martins, de 31 anos, uma indicação do colaborador Cesar

Brasil. Fabiano é muito mais novo do que o personagem original, mas no filme parece mais velho. Ainda assim, o personagem precisou ser revisto como alguém mais novo do que inicialmente se propunha.

#### 3.4.3.3 – Mestre.

Este personagem faz o papel daquele que sabe de tudo, mas opta por não tomar nenhuma ou quase nenhuma medida prática efetiva. Ele conhece todos os segredos da matéria-de-que-são-feitos-os-sonhos e introduz esse conceito para Slumber e o leitor/espectador. Quando Slumber conseguiu o catálogo, provavelmente o Mestre viu nele a possibilidade de mudança, mas Slumber decepcionou-o tentando obter lucro com a venda do catálogo. O Mestre tem algum tipo de poder, e sente prazer em torturar Slumber, seu aprendiz, através dos sonhos. Inclusive, uma análise atenta aponta que este personagem só aparece fisicamente de fato na última cena. Em todas as



Figura 9 - Agente 1



Figura 10 - André Jurado

outras, são visões perturbadas de Slumber. Não se sabe seu nome, ou de onde vem, o Mestre é personagem mais misterioso. Foi interpretado pelo ator Maurício Guilherme, de 46 anos, um amigo do diretor que foi o segundo ator a entrar na equipe. Apesar dele ser mais baixo do que o personagem pedia, tentou-se

compensar com jogos de cena e fotografia. Fabiano, que faz Slumber tem 1,83m. Então os dois personagens, apesar de contracenarem bastante, nunca aparecem no

mesmo plano, a não ser quando estão muito longe um do outro, ou um está em um ponto mais alto.



Figura 11 - Agente 2

#### 3.4.3.4 – Henrique Tiss.

Tiss é um revolucionário burocrático. É membro da Frente de Libertação onírica e patriótica e vê no Catálogo dos Sonhos, a chance de fazer a revolução. No entanto suas motivações têm muito mais a ver com um jogo de poder, do que com a ideologia que ele prega de fato. Está disposto a tudo pelo Catálogo, e por isso ameaça Remo, quando este chega a sua casa à procura de roupas. Tiss é o personagem que

explica como se deu o tal golpe que fez com que todos parassem de sonhar. É interpretado pelo ator de 64 anos Manoel Lima, escolhido principalmente pela semelhança, pela idade e pela voz, já que a história do golpe é contada por ele em flashback.

#### 3.4.3.5 – Agente 1.

Os agentes são os policiais, os encarregados pelo governo de sufocar qualquer princípio de revolução. Por conta disso, estão atrás do catálogo. Ainda que não acreditem no poder místico do catálogo, reconhecem que ele pode funcionar como um símbolo, por isso não medem esforços na sua captura. No



Figura 12 - David Mathieson

gibi são inúmeros os agentes, e todos tem o mesmo rosto e parecem a mesma pessoa. Eles costumam aparecer em grupos de três. Como para o filme a utilização

de três pessoas iguais seria inviável, pois demandaria uma trucagem muito



Figura 13 - Agente 3

elaborada (ou a busca por tri-gêmeos atores), estabeleceu-se que os agentes seriam pessoas diferentes. Os diálogos foram distribuídos entre três agentes. Esses três foram os personagens com os quais mais liberdades foram tomadas em relação ao material original. Decidiu-se que seria um chefe e dois subalternos. O Agente 1 é o chefe. Mais velho que os outros, está decidido a cumprir sem questionar as ordens de seus superiores, e verdadeiramente acredita no regime. Ele nunca se expõe demais ao perigo, deixando para seus jovens ajudantes a “linha de frente”. É ele que dá as ordens,

ele que interroga, e ele subestima o Mestre no fim da história, o que lhe custa a vida. O ator André Jurado interpreta o Agente 1. Tem 42 anos e também foi uma indicação de César Brasil.

#### 3.4.3.6 – Agente 2.

Um dos oficiais subalternos. É jovem e agitado. Apesar de trabalhar para o governo, começa a questionar seus valores em seu inconsciente. Além de colega, parece nutrir uma amizade pelo Agente 3, com quem trava (ou tenta travar) o importante diálogo final da história. É interpretado pelo



Figura 14 - Bruno Costa

estudante de ciências sociais David Mathieson, de 23 anos. David é ex-colega de escola do diretor, sempre teve interesse em atuação, e foi escolhido por conta

dessa relação, mas também por parecer ter um perfil que se encaixaria bem no personagem. Lembrando que para os agentes, a semelhança física com os desenhos já não era importante, inclusive porque no caso deles a caracterização acaba sendo muito mais marcante.

### **3.4.3.7 – Agente 3.**

Sendo o Agente 2 o jovem extrovertido, o Agente 3 é o jovem introvertido. Ele não fala uma única fala além daquela que é a última da última cena. Parece mais violento que o Agente 2, mas também mais introspectivo. Se o Agente 2 tem dúvidas, e, como defesa, ignora-as falando alto e se agitando, o Agente 3 permite-se estudá-las em sua mente. Sente de alguma forma o movimento de mudança que está acontecendo, e por conta disso aparece como um tipo reflexivo. É aquele entre as forças de repressão que sonha, incentivado pelo poder de Remo e do Catálogo. Além de sonhar, ele toma a iniciativa ao final da história de compartilhar esse acontecimento com seu amigo. Bruno Costa, um estudante de geografia de 23 anos interpretou esse personagem. Bruno também estudou com o diretor, e foi chamado pelas mesmas razões de David. Além de gostar de atuar, e ter o perfil, Bruno e David são muito amigos desde pequenos. Desta forma, os atores que já eram parecidos com os personagens, levaram uma química pessoal marcante para o filme.

### **3.4.4 – A fotografia.**

Em uma adaptação de história em quadrinhos, essa questão é fundamental. Decidiu-se tomar o mínimo de liberdades possível nesse quesito com relação ao material original.

Todas as referências já foram citadas. A maior referência cinematográfica visual é preto e branco em alto-contraste e os planos “tortos” do expressionismo alemão. Planos esses, que se confundem com a linguagem não só deste em particular, como dos quadrinhos em geral. A intenção é que quase todos os quadros do filme tivessem uma perspectiva torta, e intercalar essas perspectivas em casos de plano e contra-plano.

A idéia foi gravar em três pontos, e usar o gibi como material de apoio e inspiração deixando muitos quadros reconhecíveis do gibi no curta.

Uma lente grande-angular foi utilizada durante todo o tempo. Tanto para facilitar o enquadramento em ambientes fechados, quanto para obter uma textura melhor da câmera, que fica com menos profundidade de campo com a lente zoom mais próxima.

### 3.4.5 – A arte.

As idéias do núcleo de arte surgiram a partir do gibi e das idéias originais da linguagem do filme. O projeto elaborado por Renato Guenther:

"Um catálogo de Sonhos" é uma HQ de mistério, aventura e sobrenatural. Passa-se num ambiente ermo, noturno, pós-industrial. Curiosamente quase não vemos carros, não há aparelhos de TV, computadores ou qualquer sinal de modernidade.

Até pelos trajes de seus personagens, faz-nos crer que se trata de um universo inspirado nas décadas de 1920 e 30, numa cidade industrial de pouca natureza, com arquitetura antiquada, desgastada, cinza, quase como a Moóca paulistana ou um canto histórico cheio de becos com sobrados germinados em alguma capital européia.

Duas das locações internas, os apartamentos de Slumber e Tiss, estão mais para quitinetes, pequenos, de poucas mobílias e muitos livros e abajures; Lembram apartamentos da antiga Alemanha Socialista Oriental, com estilo padronizado.

A aparição do Dr. Zar lembra os cartazes políticos da extinta União Soviética. No templo em que Mestre e Slumber contracenam, apesar de entendermos que são templos, não há representações religiosas, iconográficas nem simbólicas de nenhum tipo. O que sugere o banimento da fé, a exemplo dos regimes marxistas.

Não somos capazes de identificar a figura dos quadros que aparecem nos lares de Slumber e Tiss.

Não há referências a arte, objetos de arte, músicas, expressões de sentimentos.

O excesso de livros configurados como objetos de cena e cenário de fundo sugerem a valorização extrema do racionalismo.

A população vive assolada por uma ditadura que banuiu os sonhos.

Há uma atmosfera triste, estéril, sombria.

Para manter este clima, a imagem em preto e branco é fundamental. Independente disso, se fosse colorido, o abuso de cinza, pretos e pastéis manteria o som obscuro dessa realidade.

Baniremos qualquer tipo de verde, em virtude da opção pelo chroma-key em algumas locações.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Itens do projeto de arte do curta-metragem *Um catálogo de sonhos* entregue por Renato Guenther em junho de 2009.

### **3.4.5.1 – Cenários e locações.**

As locações foram um desafio a parte, mas uma vez encontradas se tornaram uma grande força no filme. Os cenários inusitados para uma produção de pequeno porte contribuíram muito para a qualidade final do produto. Com a decisão de fazer todas as externas em chroma-key, uma boa parte dos problemas estava resolvida. Outra decisão que tornou o projeto mais acessível foi a de fazer o trecho do flashback em animação.

#### **3.4.5.1.1 – Apartamento de Slumber**

Essa locação aparente seria fácil de conseguir. A equipe de arte, juntamente com a direção, entendeu que na HQ era uma quitinete. Assim, a busca foi por um apartamento de um cômodo, de preferência já mobiliado, e térreo, pois o Remo precisaria pular pela janela. Contudo, esse cenário, tornou-se particularmente trabalhoso. A equipe conseguiu um apartamento que se encaixava nas descrições, mas no dia da gravação topou com moradores levemente indispostos<sup>66</sup>.

Assim sendo a opção foi por uma sala em um consultório de psicologia, que se encontrava totalmente à disposição. Mas a sala teve que ser toda remanejada, entrou uma cama, uma placa na porta, e como era no primeiro andar de uma casa, um andaime foi colocado do lado de fora da janela para que o Remo pudesse pular. Apesar de ter sido um cenário trabalhoso, acabou funcionando excepcionalmente bem para o filme por causa do corredor e da janela com um telhado ao fundo.

#### **3.4.5.1.2 – Igreja.**

Apesar da decisão de evitar qualquer referência religiosa, por entender que nessa sociedade ditatorial as religiões também teriam sido abolidas, a cena do primeiro diálogo entre Mestre e Slumber parece se desenvolver em uma igreja. Posteriormente ficou óbvio para a equipe que se tratava de um castelo, um lugar com pé direito muito alto e muitas colunas, o que não mudou em nada o conceito, pois a maioria das construções nesse estilo no Brasil são igrejas. Era uma locação que parecia ser difícil de encontrar, e assustava, mas acabou se revelando fácil e a primeira tentativa deu certo. A equipe conseguiu encontrar o cenário perfeito na

---

<sup>66</sup> Mais detalhes durante a produção, no item 3.5.3 – Semana 3.

cripta da Catedral da Sé, no centro de São Paulo. A coordenação da igreja e da cripta se revelou muito solícita, e só requisitou uma carta da faculdade.

#### **3.4.5.1.3 – Sala de interrogatório da prisão.**

Um galpão amplo, com uma maca, uma cadeira e um balde. Simples. O local perfeito foi encontrado em uma fábrica de borracha e tinta em São Bernardo do Campo. Os ambientes da fábrica foram gentilmente cedidos para as filmagens e serviram para mais dois cenários além da sala de interrogatório.

#### **3.4.5.1.4 – Torre.**

Uma torre, estreita e com janelas. A locação utilizada é a torre de uma igreja em um hotel fazenda em Serra Negra, no interior de São Paulo. Também foi gentilmente cedida à equipe e às filmagens.

#### **3.4.5.1.5 – Casa de Tiss.**

Definitivamente a locação menos trabalhosa. Um apartamento normal, com um quarto. Um amigo do diretor cedeu seu apartamento e a cena foi gravada sem nenhum problema.

#### **3.4.5.1.6 – Celas da prisão.**

O cenário original pedia um corredor largo, com muitas celas. Esta locação foi sem dúvida a que parecia ser mais difícil e trabalhosa. A equipe conseguiu autorização para gravar em uma instalação desativada da antiga FEBEM. O processo foi simples, um e-mail para a Secretaria de Administração Penitenciária, perguntando se existia algum presídio desativado ou se eles teriam alguma indicação. A resposta também foi pronta e solícita, dizendo que eles não dispunham de nenhum lugar, mas recomendando entrar em contato com a fundação C.A.S.A. Essa fundação indicou a instalação na região do Brás, em São Paulo. O complicado é que uma visita ao local mostrou que onde as celas ficavam não existiam mais grades, e a única cela com grades era separada das outras, longe do ambiente penitenciário mais adequado. A equipe acabou optando por gravar nessa cela mesmo por uma questão de logística.

#### **3.4.5.1.7 – Telhados**

Este cenário era elaborado demais para o chroma-key, então o ideal era encontrar uma laje. A laje utilizada também se encontrava na fábrica da sala de interrogatório.

#### **3.4.5.1.8 – Ruas.**

Essas ruas são as ruas da cena final, o dialogo entre os dois agentes. Também foram gravadas em uma viela na mesma fábrica.

#### **3.4.6 – A trilha sonora.**

Desde o princípio a idéia era que o filme contasse com uma música imponente e de personalidade. O diretor sempre entendeu que a trilha sonora é mais um personagem do filme, tem preferência pela música com identidade que impõe sua presença, mais do que uma mera ambientação.

Houve uma identificação imediata com as músicas de Phillip Glass, sobretudo no filme *Koyaanisqatsi*<sup>67</sup> mas estas não poderiam ser utilizadas por uma questão de direito autoral. Assim sendo, uma trilha sonora com essas características, mas preferencialmente com identidade própria foi encomendada ao colaborador Hugo Vinícius da Silva, que se propôs a compor duas músicas. Uma mais melancólica e lenta e outra mais agitada e movimentada para as corridas nos telhados.

#### **3.4.7 – A “ambientação”.**

Este item ficou por último na pré-produção porque foi de fato a última consideração feita antes das filmagens. Depois de todos as tabelas, descrições e decisões, depois das definições sobre fotografia e arte, foi redigido um texto que pretendia explicar a ambientação do curta-metragem. A intenção era passar uma idéia de como deveria ser a atmosfera do lugar imaginário onde a equipe e os atores estariam nas próximas semanas. O texto certamente ajudou na orientação da interpretação e na direção das cenas.

Segue o texto, de autoria do diretor Micael Bretas.

---

<sup>67</sup> *KOYAANISQATSI*. Dir. Godfrey Reggio. EUA. 1982

Tudo que eu vou falar aqui ou se apreende ao longo do gibi (e do roteiro) ou são desdobramentos de elementos que também estão lá. Como a gente entende a história só no meio, por flashbacks, quando o Tiss conta, acho bom juntar as informações e acrescentar como é a minha visão desse mundo no qual a história está inserida. É tudo uma base, um prólogo, antes da primeira cena. Uma tentativa de entender melhor a atmosfera dessa história.

Apesar de se perceber pelas roupas e carros que existe um estilo dos anos 30 e 40, o tempo não é importante, se a história se passa no presente, futuro, ou no passado. O fato é que 68 anos antes da história começar aconteceu um golpe militar, que colocou no poder o Dr. Zar. O Dr. Zar acreditava que o melhor para a nação era apostar na modernização e na produtividade. Uma “ditadura de inspiração tecnocrática”.

Ou seja, a ditadura buscava eliminar o indivíduo, e tratava o coletivo como uma grande máquina. Assim sendo, o sonho era visto como um desestabilizador dessa condição. E sonho, não só como o sonho que temos quando estamos dormindo, também os “sonhos” de vida, como ter uma bela família, ou até comprar um carro novo. Na tentativa de aumentar a eficiência, gera-se essa massificação, essa uniformidade, e o sonho, como característica pessoal, e como esperança, é abolido.

Através de um tratamento científico, agora ninguém mais sonha, ou se sonha não se lembra, e se lembra, lembra só de alguns fragmentos sem importância. Todas as pessoas, não sonhando, são mais facilmente conformadas com o cumprimento única e exclusivamente do “seu papel”.

Antes de seguir, vamos imaginar como seria uma sociedade onde ninguém mais sonha. São todos como peças de uma engrenagem, concentrados apenas em desempenhar as suas atividades. Não pode ter espaço para a criatividade nem para a imaginação. É de se imaginar que o espaço para as artes tenha sido reduzido. Não imagino, por exemplo, música nessa sociedade. Quem vai compor? Quem vai tocar? No filme estou pensando em usar a música como um dos elementos de transformação. É basicamente isso. A rotina e apenas a rotina.

Tudo isso é uma visão extremada de características da nossa própria sociedade, onde os sonhos e a criatividade são desestimulados. Uma característica marcante do último século foi o aperfeiçoamento das formas de produção. Assim, gerou-se uma febre, uma busca por cartilhas e “melhor jeito de fazer”. Os Estados Unidos são os principais representantes desse jeito de pensar. É impressionante a capacidade de industrializar tudo. Quase todos (principalmente os americanos) buscam os 12 passos para cuidar de um filho, ou os 5 passos simples para construir uma cerca. Ninguém mais tenta fazer a própria cerca, imaginar como ela seria, colocar um pedaço de si mesmo. Essa massificação acontece e vem acontecendo, e é evidente que é disso que a história trata. De ver além da industrialização e da institucionalização.

Voltando à história, existem algumas pessoas insatisfeitas com a situação estabelecida, que formaram uma resistência. Mas pelo aspecto que o autor coloca essa

resistência, eles estão tão enrolados nessas engrenagens desse sistema quanto qualquer outra pessoa. É como se esse fosse o papel deles, essa resistência é tão burocrática quanto a própria ditadura. Quem assistiu a continuação do Matrix<sup>68</sup> (reload<sup>69</sup> e revolutions<sup>70</sup>), pode observar algo semelhante. O “Arquiteto” conta que simplesmente tem gente que não se adapta à situação imposta. Então ele deixa que se crie essa resistência, e quando ela toma força, ele extermina. Na nossa história um desses grupos é a Frente de Libertação Onírica e Patriótica, que parece mais interessada no poder, do que na idéia em si. O personagem que representa a FLOP é o Tiss.

Esse é o cenário. A história começa ainda antes da história. No meio disso tudo, um historiador, Slumber, “arquivista” de documentos medievais antigos, encontra um livro em branco. O livro chama a sua atenção e ele, escondido, leva para a casa. Não percebe nada de especial, além do fato de as páginas estarem em branco, até que adormece e acorda com o luar iluminando páginas escritas, contando os seus sonhos. O livro, assim, faz duas coisas: incentiva as pessoas a sonharem e registra, quando banhado pelo luar, o sonho.

Sonhando, Slumber percebe o quanto sua vida era medíocre e se sente profundamente frustrado. Aparece para ele então a figura do Mestre. (Não fica claro se o mestre aparece só em sonhos, ou se aparece de verdade. É evidente que para o Slumber é apenas em sonho, mas na última seqüência é inquestionável a presença física do Mestre.) O Mestre é alguém que sabe de tudo, sabe da existência do catálogo de sonhos (assim se chama o livro), e sabe de seu poder. O Mestre é uma dessas figuras poderosas que não vão para “o front”, um dos tipos das epopéias, alguém de imenso poder, mas que não toma um papel ativo, apenas influencia o verdadeiro herói (Gandalf, Yoda, Merlin...). O mestre explica que existem a matéria, a antimatéria e a matéria de que são feitos os sonhos. Matéria e antimatéria, em contato, se aniquilam. Mas a matéria de que são feitos os sonhos reage de maneira bem mais sutil com a matéria, sendo mesmo assim capaz de produzir conseqüências inesperadas e grandiosas.

Slumber, com o catálogo na mão, vê um jeito de tentar sair dessa vida medíocre que ele leva. Assim, entra em contato com a FLOP para tentar vender esse catálogo. Mas o mestre continua aparecendo e torturando-o, como uma consciência.

Enquanto isso as autoridades fecham o cerco em volta da FLOP, e descobrem a existência desse catálogo. Apesar de as convicções dessas autoridades impedirem-nos de acreditar nos “poderes” do catálogo, é inegável que minimamente como símbolo, ele pode ser um fator de desestabilização dessa “ordem”. Assim eles tentam recuperar o catálogo e entrar em contato com Slumber, para, quem sabe, ele entregar os membros da FLOP. Dessa forma eles decidem invadir o apartamento do Slumber.

---

<sup>68</sup> *THE MATRIX*. Dir. Andy e Larry Wachowski, EUA, 1999

<sup>69</sup> *THE MATRIX: RELOAD*. Dir. Andy e Larry Wachowski, EUA, 2003

<sup>70</sup> *THE MATRIX: REVOLUTIONS*. Dir. Andy e Larry Wachowski, EUA, 2003

Mas Slumber sabe da chegada deles, e coloca em prática o que aprendeu com o catálogo, trazendo à vida um personagem de seu sonho, Claudio Remo, para despistar os guardas que entravam em seu apartamento. E é aí que começa a história.

Sobre tudo isso, é interessante notar que a única pessoa capaz de produzir uma mudança na situação é o Remo. Todos, TODOS os outros personagens, estão compenetrados de seus papéis e até conformados com eles, fazendo parte de toda essa máquina. Remo é o único elemento realmente subversivo, até por ser o único que está completamente incerto de seu papel, de seu propósito. E ao longo da história ele decide que vai provocar a mudança. E ele tem sucesso, como podemos ver pela última cena, o último diálogo entre os dois agentes sobreviventes. Um deles teve um sonho, uma das pessoas mais convictas e intrincadas desse sistema começou a sonhar. A mudança já está estabelecida.<sup>71</sup>

### **3.5 – A produção.**

Quando existe um trabalho firme e consistente de pré-produção, os acontecimentos no momento da produção são quase mecânicos. No caso de um filme, os relatos sobre a produção podem se resumir entre “deu certo” e “não deu certo”.

Neste estágio a criatividade ainda se faz presente nos momentos de ensaio, direção de atores e escolha de enquadramento. E no caso específico deste filme, esses momentos são de mais espontaneidade ainda, pois eram guardados apenas para a hora da filmagens. Não aconteceram ensaios prévios, e a maioria das locações só ficaram disponíveis e prontas para a criação efetiva da fotografia na hora de gravar.

A produção inteira do filme durou seis semanas (ou seis finais de semana), entre o começo de agosto e o meio de setembro de 2009. O relato que segue, de cada semana, tem inspiração nos textos publicados no blog que o diretor criou como um diário.<sup>72</sup>

#### **3.5.1 – Semana 1.**

Elementos de típicos de pré-produção como confirmação de locação e troca de atores marcaram presença em toda a produção. As filmagens começaram

---

<sup>71</sup> *Um catálogo de sonhos – Introdução à atmosfera do filme* – texto de Micael Bretas, enviado à equipe e aos atores do curta-metragem em agosto de 2009.

<sup>72</sup> “Diário de Um catálogo de sonhos”: <http://umcatalogodesonhos.wordpress.com/>

com muitos elementos ainda incertos, mas a opção era por fazer o quanto antes o que já se tinha de certo.

A primeira semana, obviamente, ainda tinha uma característica forte de pré-produção, com a confirmação da autorização para utilizar a cripta da Catedral da Sé e a desistência de um do ator que faria o Agente 2 (antes da entrada de David Mathieson), por uma questão de conflito com a agenda.

A gravação foi propositalmente leve para uma primeira semana. Eram as cenas que comporiam a montagem, com Remo lendo o catálogo ao lado das pessoas. Não havia necessidade de som direto, e eram trechos curtos. Essa montagem foi escolhida pela produção para gravar primeiro, pelas poucas complicações que poderia apresentar, funcionando como um “treino” para a equipe.

Foi inicialmente preocupante o baixo número de pessoas da equipe que compareceu a essas gravações. As cenas foram gravadas com cinco pessoas na equipe técnica. No entanto ninguém sabia que este acabaria sendo o número médio ao longo das gravações.<sup>73</sup> Tudo correu muito bem com esse número médio, mas nesse primeiro momento, ainda esperava-se uma equipe maior, por conta das primeiras reuniões.

Foi nesta semana também que aconteceu o único ensaio do filme.<sup>74</sup>

### **3.5.2 – Semana 2.**

Esta foi a semana em que uma equipe reduzida com apenas quatro membros<sup>75</sup>, sendo um ator, se deslocou até Serra Negra, no interior de São Paulo, para gravar duas cenas na torre da igreja do Hotel Fazenda Vale do Sol. Eram as cenas com Remo na torre, abrindo o catálogo e descobrindo alguns de seus segredos.

Não houve maiores imprevistos, a não ser a dificuldade do diretor e cinegrafista em encontrar e gravar uma iluminação “de penumbra”. Dificuldade esta, que terminou por acompanhar todo o processo de filmagem. Todas as cenas que indiscutivelmente ficaram mal iluminadas, precisaram de um trabalho considerável na edição.

---

<sup>73</sup> Apesar de a equipe inteira ter oito membros, nas gravações pessoas do mesmo núcleo às vezes revezavam suas presenças.

<sup>74</sup> Este ensaio é descrito neste memorial no item da pré-produção 3.4.3 – Os personagens.

<sup>75</sup> Renato Guenther (ator e diretor de arte), Micael Bretas (diretor e cinegrafista), Marília Bulk (produtora) e Thiago Pereira (assistente).

Outro acontecimento marcante durante essa semana, foi a confirmação da entrada de David Mathieson no projeto, para substituir o outro ator que faria o Agente 2.

### **3.5.3 – Semana 3.**

As filmagens previstas para esta semana seriam as das cenas na casa de Tiss, no sábado, e a primeira cena na casa de Slumber, no domingo.

No sábado, a tensão era grande, seria a primeira cena com todos os elementos, pois até então foram gravadas cenas com equipe reduzida, e ou sem som, ou só com um ator. Esta era a primeira cena com diálogos e seqüências elaboradas. Tudo correu conforme o planejado, apesar de a gravação acabar tarde, pela necessidade de começar também apenas a noite. A locação era um apartamento emprestado, e seu morador ficou presente participando de tudo, chegando a executar funções de assistente de direção quando alguns membros precisaram ir embora.

No domingo, a gravação foi desmarcada. A equipe chegou ao local combinado, uma quitinete, e encontrou um morador profundamente indisposto ou, sem a disposição no nível que a equipe precisaria. É compreensível o quanto pode ser difícil emprestar um apartamento e “abrir a intimidade”, mas para cenário de uma produção de cinema, não é possível que seja de outro jeito. A equipe precisa poder mexer nos móveis, janelas, mover objetos de lugar e ficar “a vontade”, só assim a gravação acontece. Observando este impasse, a produção decidiu deixar esta cena para um daqueles dias extras reservados no cronograma, e encontrar outra locação.

Além disso, duas notícias de planejamento durante esta semana: o colaborador que contribuiu muito para o filme e faria até então o Agente 3, Cesar Brasil, deixou o projeto por não conseguir conciliar sua agenda. A equipe ficou provisoriamente sem um ator para este papel. A outra notícia desta semana foi a confirmação da administração da prisão, liberando o agendamento da nossa gravação.

### **3.5.4 – Semana 4.**

A semana 4 foi indiscutivelmente a mais produtiva. Estavam agendadas para esta semana um total de cinco cenas, gravadas entre uma sexta e um

domingo. Antes de mais nada, vale constatar também que Bruno Costa foi confirmado como Agente 3 um dia antes da cena que precisava da sua presença.

A primeira seqüência de cenas da semana seria no estúdio de chroma-key, na PUC, onde tudo pareceu sair conforme o planejado. “Pareceu” porque nesse caso, e com a pouca experiência da equipe, a qualidade da filmagem para o recorte na pós-produção só poderia ser constatada mesmo no momento da edição.

A próxima seqüência envolvia as cenas da laje e a última cena. A cena da laje foi particularmente trabalhosa, com uma garoa fina e naquela que até então foi a madrugada mais fria do ano. A equipe precisou parar diversas vezes e cobrir o material para proteger desta garoa. Já de madrugada, a maioria da equipe foi embora, e novamente com o menor número possível, a última cena foi gravada. O diretor sempre teve um carinho especial por esta cena, e conversou muito com os atores antes de gravar. A idéia é que o Agente 3 dissesse apenas a última fala, então todo o “monólogo” do Agente 2 deveria mostrar uma incerteza. Nesta cena, antes da última fala, o Agente 2 dialoga sozinho, e o trabalho da direção foi baseado em tentar fazer o ator entender que as respostas às próprias perguntas, eram além de uma tentativa de entender o que seria feito dali para frente, também uma tentativa de descobrir como o companheiro, Agente 3, se sentia com tudo isso. O resultado foi profundamente satisfatório depois de vários ensaios.

No domingo foram gravadas as cenas do interrogatório. Essas tiveram um ritmo mais constante e acelerado. O diretor percebeu o quanto as filmagens se arrastaram na última diária, e decidiu ser mais firme e constante no ritmo de gravação. Três cenas foram gravadas em três horas (contra duas cenas em sete horas da gravação no dia anterior). Com a conclusão da cena do interrogatório, todos os trabalhos na fábrica estavam encerrados.

### **3.5.5 – Semana 5.**

Para a quinta semana, apenas uma cena estava marcada. Aquela que foi desmarcada na terceira, a primeira cena, no apartamento de Slumber. No entanto, considerando tudo o que deveria ser montado no set, certamente foi o cenário mais trabalhoso. Em uma equipe sem contra-regra, todos são responsáveis pelos trabalhos braçais. E foi necessária toda uma reorganização de uma sala de um consultório de psicologia.

Além disso era a cena mais comprida do filme, que inclusive poderia ser (e foi) dividida em duas seqüências: Remo com Agentes e Remo com Slumber. Foi gravada na ordem inversa, para poder dispensar primeiro Fabiano Martins, que interpreta Slumber.

Durante esta gravação aconteceu algo muito interessante: um daqueles elementos imponderáveis, cujo testemunho é a maior força motriz deste projeto como um todo. Um trecho da cena consistia no roubo do catálogo pelo Remo. Ele deveria pegar o catálogo com uma mão e empurrar Slumber com a outra, que cairia na cama. Nos ensaios, apesar de o resto da cena parecer convincente, este momento não estava sendo “acertado”. Sempre parecia falso, ou o roubo do catálogo, ou a queda do Slumber, os atores não estavam convencendo. E a cada novo ensaio, a situação não progredia. Depois de várias tentativas, o diretor decidiu gravar assim mesmo, afinal o resto da cena estava bom. Contudo, logo na primeira tentativa de gravação algo surpreendente aconteceu. Este momento do roubo do catálogo fluiu com naturalidade e a queda do Slumber foi tão forte que chegou a deslocar a cama. A intensidade desse momento foi incrivelmente superior a qualquer ensaio, e a cena ficou muito satisfatória.

Sobre esta cena, ainda uma curiosidade. O gibi, *Um catálogo de sonhos* aparece propositalmente em vários quadros, em cima de um gabinete. Aberto inclusive na página correspondente à cena que se desenrola.

### **3.5.6 – Semana 6.**

Este fim de semana de gravação aconteceu depois de um intervalo com um feriado no meio. A previsão era de uma estrutura de gravação atípica, se comparada aos outros dias. Afinal, pela primeira vez as gravações seriam diurnas (na verdade matutinas), e existia uma expectativa pela gravação, no sábado, na Catedral da Sé, e no domingo, no presídio desativado.

As filmagens em si, em ambos os dias correram com agilidade e qualidade. No entanto problemas de ordem de planejamento ocorreram. As duas locações foram agendadas com aproximadamente um mês de antecedência, e nos dois lugares, os responsáveis pelo agendamento “esqueceram” que haviam agendado. Isto causou as seguintes situações: na cripta, a equipe precisou parar para esperar um grupo de excursão conhecer o lugar, e na prisão, a equipe

demorou mais de uma hora para conseguir entrar, enquanto tentava achar o responsável pela autorização.

No entanto era uma experiência nova e muito boa para a equipe encerrar as gravações antes das duas da tarde. E nos dois dias houve comemoração pelo término das filmagens. Agora tudo estava encaminhado para a pós-produção.

### **3.6 – A pós-produção.**

Desde o princípio a expectativa era que o filme demandasse um trabalho considerável na pós-produção. Todo o visual, a identidade do filme, deveriam ser aprimorados e ter suas marcas definidas apenas na ilha de edição. Isso sem falar dos efeitos especiais e do fundo em computação gráfica.

#### **3.6.1 – A montagem.**

Com todas as cenas gravadas no sistema de três pontos, a montagem corre com muita facilidade. A idéia é ser fiel aos quadros do gibi, mas quando necessário existem diversos ângulos e quadros com todos os momentos da cena. O editor (e diretor) do filme, tem preferência por diálogos ágeis, e sempre procura imprimir essa agilidade na montagem, o que é algo a prestar atenção nesse filme, pois o ritmo natural dele é mais lento, talvez com planos seqüência maiores.

Considerando a vocação do editor e o ritmo que o filme parecia precisar, chegou-se a um meio termo, com pausas e silêncios onde parecia se fazer necessário, e buscando cortar todos os exageros neste sentido.

Tendo o roteiro 16 páginas, a expectativa era que o filme ficasse com 16 minutos, no entanto mesmo com diversos cortes, o tamanho varia entre 17 e 20. A princípio isto parecia ser um problema, pois a preferência do editor é por filmes mais curtos e objetivos (até 15 minutos). No entanto, com o tempo ficou claro que o filme precisa desse tamanho, pois são muitas as informações.

Algo que deu trabalho em particular foi encontrar o melhor jeito de fazer a transição entre as cenas. O recurso escolhido foi uma fusão para a tela preta com um “desfoque”. A idéia é se aproximar da sensação de dormir e acordar, quando se abre ou se fecha os olhos.

### **3.6.2 – A fotografia.**

Nos tempos do cinema tradicional, a fotografia era inteira orquestrada na produção. Todos os filtros de luz e lente precisavam ser utilizados já na filmagem. Nos dias de hoje, com o cinema digital, a fotografia acaba se completando apenas na sala de edição, quando se jogam filtros e cria-se uma “identidade visual” para o filme.

Em “Um catálogo de sonhos”, a fotografia bebe diretamente do expressionismo alemão. O filme foi filmado em cores, mas um filtro preto e branco foi colocado na edição.

Uma característica dessa fotografia expressionista é o alto contraste. Desta forma, buscou-se diminuir a quantidade de cinzas, transformando-os em preto ou em branco, o que também cria um diálogo com o próprio gibi, onde o cinza se faz inexistente. Além disso foi utilizado um filtro que ajuda a dar aparência de película, e que cria uma “névoa” em volta dos brancos do vídeo. Esse filtro foi escolhido para dialogar com a idéia do onírico, criando uma aparência de sonho por todo o filme.

### **3.6.3 – Elementos especiais.**

São todos os efeitos acrescentados ou finalizados na pós produção, além da introdução do cenário em computação gráfica e da animação.

#### **3.6.3.1 – Efeitos.**

Neste filme existem basicamente apenas três tipos de efeitos especiais. O primeiro e mais óbvio é o recorte do personagem Remo correndo no chroma-key. Existe um efeito com esse nome no software de edição, bastou aplicar este efeito, não sem antes um ajuste no contraste para que o verde do fundo ficasse mais evidente e diferente das cores do ator. O filme tem uma vantagem no que concerne a este efeito. É comum em gravações em chroma-key feitas por pessoas de pouca experiência, que no momento do recorte, permaneça um brilho verde espalhado pelo contorno do corpo. Este brilho tem que ser evitado no momento da gravação, pois retirá-lo na edição é praticamente impossível. E iluminar para gravar sem este brilho também exige muita experiência técnica. No entanto, no caso desse curta, isso não foi um problema. Apesar da existência desse brilho, como o produto final seria em preto e branco, ele não apareceu.

O segundo efeito especial é o momento da pancada com o bastão na cabeça do Slumber. Este efeito foi criado com sucesso da seguinte forma: o Agente 3 bateu na cabeça do Slumber se movimentando muito devagar, e o Slumber também reagiu devagar. No momento da edição, este trecho foi muito acelerado, e a idéia era passar e cortar muito rápido para outro plano.

O terceiro efeito foi o momento em que o Mestre explode o Agente 1. A cena inteira foi gravada com e sem o Agente 1 em cena. Para a explosão, utilizou-se de um vídeo de uma coleção para filmes de ação, com uma explosão real. Essa explosão foi introduzida no filme, juntamente com efeitos que lembram flashes elétricos encontrados no programa After Effects.

### **3.6.3.2 – O cenário digital.**

O ambiente foi inteiramente desenvolvido no programa gráfico de 3D Autodesk Maya. Os cenários tentam ser o mais fieis possível aos desenhos gibi, incorporando seu estilo, mas tentando dar um tom maior de realidade, mas próximo de fotografia que de desenho. Foram criados basicamente dois ambientes, a cidade em si, com casas e a igreja da torre, e a prisão.

Apesar de ser muito trabalhoso fazer essas modelagens em 3D, aplicar as texturas, e iluminar corretamente, o verdadeiro desafio foi mesclar convincentemente os trechos de Remo correndo, já recordados, com este cenário em três dimensões. É um processo de tentativa e erro, que acabou encontrando sua medida.

### **3.6.3.3 – A animação**

A animação tradicional e em duas dimensões, e ilustra o flashback de Tiss no momento que este conta como a sua sociedade chegou ao ponto em que se encontra.

Para fazer a animação decidiu-se mesclar duas técnicas. O desenho em duas dimensões tradicional, copiado do traço do autor, com cenários feitos em três dimensões.

### **3.6.4 – O som.**

Outra vantagem da gravação em três pontos é a quantidade de sons gravados que existem à disposição. O som do filme ficou com uma qualidade

satisfatória, e não foi necessária nenhuma dublagem. O mesmo técnico de som responsável pela captação, César Barbosa, fez a mixagem e a regulagem na pós-produção. Os efeitos sonoros foram retirados de uma biblioteca de sons.

### **3.6.5 – Os cortes.**

Esses cortes são as vezes que o filme como um todo são submetidas à apreciação.

#### **3.6.5.1 – O primeiro corte.**

O primeiro corte é um grande apanhado de todas as cenas, sem preocupação com a transição entre elas, com alguns trechos apenas com a fotografia final, e sem efeitos especiais. É apenas a junção das cenas, que foram editadas individualmente. Apenas serve para ter uma noção do tamanho do filme e para dar uma primeira idéia do que deve ser lapidado.

#### **3.6.5.2 – O segundo corte.**

O segundo corte tem toda fotografia do filme já em fase final, com transições entre as cenas e os efeitos visuais terminados. Alguns elementos desnecessários do primeiro corte, foram excluídos neste. A partir do segundo corte, todos os cortes devem ser encarados como potenciais cortes finais, pois o único trabalho a fazer na seqüência é “lapidar” e “aparar arestas” do filme.

## **4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Colocando todo o processo em perspectiva, pode-se dizer que o projeto correu sem grandes surpresas. Desde o princípio a idéia era passar por uma experiência que mostrasse na prática como é filmar um curta-metragem, mais especificamente baseado em uma história em quadrinhos. Foi exatamente isso que aconteceu. Cada etapa deste processo foi relatada neste TGM, com todos os seus pormenores e de maneira objetiva.

A partir de tudo que foi observado, pode-se concluir principalmente um ponto: fazer cinema está mais acessível. O projeto inteiro foi feito sem orçamento significativo e nem por isso perdeu em qualidade. Locações inusitadas foram conseguidas sem esforços absurdos, e bons atores aceitaram trabalhar apenas por reconhecer o valor do projeto.

Sobre o processo de adaptação, confirmou-se a suspeita acerca do significativo diálogo existente entre cinema e quadrinhos. O gibi funcionou como guia durante toda a filmagem e ao assistir o filme com a HQ em mãos, ficam evidentes as referências, e esse diálogo salta aos olhos.

Inclusive, apesar de o curta-metragem existir como um produto cinematográfico que pode ser assistido e apreciado independente da HQ, este TGM não faz sentido sem os dois elementos (ou os três, contando este memorial). Para entendimento completo de como se deu, e que tipo de fruto esse exercício gerou, é necessária uma comparação pessoal entre o filme e o gibi. Assim, este memorial foi poupado de imagens que comparassem o curta e a HQ (além do momento de descrição dos personagens). A intenção é que cada leitor/expectador estabeleça sua própria relação, e reconheça os momentos em que ela fica mais ou menos presente. Até porque o interessante é que o produto final é um audiovisual, e tem recursos que vão além das possibilidades de uma HQ e de um memorial descritivo.

### **4.1 – O futuro do produto.**

Como já foi explicado, a intenção principal na criação do produto é a pesquisa em si. Essa intenção se satisfaz com a conclusão do produto.

A questão principal pela qual o produto não poderia deixar o âmbito acadêmico se deve ao fato de o curta ter sido baseado em um material registrado

legalmente, com os direitos reservados. Assim, era descartada a inscrição em festivais, e o produto deveria ser exibido apenas no círculo universitário.

No entanto, a equipe resolveu tentar entrar em contato com o autor para pedir a autorização.

Olá,

Me perdoe pelo português brasileiro, é o único que eu tenho.

Meu nome é Micael, eu tenho 23 anos e sou estudante de comunicação em multimeios na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Esse ano vou me formar na faculdade, e como tema do trabalho de conclusão de curso, vou estudar a relação entre as histórias em quadrinhos (bandas desenhadas) e cinema.

Para isto, decidi adaptar alguma história para um curta-metragem. Procurei durante um mês, mas não tinha encontrado nenhuma que me satisfizesse, até ler UM CATÁLOGO DE SONHOS.

Primeiro as explicações práticas: é uma graphic novel não muito comprida, que pode "caber" em um curta-metragem, as locações não são "difíceis", o cenário se encaixa à realidade brasileira e não são muitos personagens. A explicação não-prática: a história, o modo como foi desenhada e desenvolvida me encantou profundamente.

Estou mandando este email por dois motivos.

1) Gostaria de parabenizá-lo. Realmente a história é excelente e se destaca, estou falando como alguém que ficou um mês concentrado em ler todos os tipos de histórias em várias livrarias

2) Gostaria de pedir, por gentileza, sua autorização para adaptá-la. Como um universitário que faz estágio para ganhar desconto na mensalidade, não posso pagar pelos direitos autorais. Sem a autorização, eu exibirei o curta no momento da apresentação do trabalho, colocarei no meu portfólio e mais em lugar nenhum. Se eu tiver a autorização, eu posso mandar para festivais, o que certamente ajudaria a divulgar sua obra (claro, divulgar minha obra também). É uma pena que ainda não é tão fácil achar seus trabalhos por aqui. Todo mundo que eu estou mostrando a história está se deliciando, mas ninguém tinha ouvido falar de José Carlos Fernandes.

Por favor, considere com carinho. Por email, sem olhar nos meus olhos, não tem como sentir de fato quais são as minhas intenções, mas como é tudo que temos por enquanto, te asseguro que são as mais honestas possíveis.

Obrigado,

Micael.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> E-mail enviado por Micael Bretas a José Carlos Fernandes, o autor de Um catálogo de sonhos, em 27 de julho de 2009.

Em mais um acontecimento que se mostrou menos difícil do que parecia, o autor respondeu ao e-mail na mesma semana.

Olá Micael

Peço desculpa por não ter sido mais rápido na resposta, mas tinha ficado com a ideia de que tinha enviado o e-mail e afinal tinha ficado na caixa dos rascunhos.

Não tenho que perdoá-lo pelo português brasileiro porque tem tanta legitimidade como o português de Portugal (e nalguns casos, quando falado, é mais doce e cantado). Não sou dos que acha que Portugal é dono do português todo do mundo.

Agradeço as suas palavras de apreço e pelo interesse pela minha história Um catálogo de sonhos.

É natural que ninguém tenha ouvido falar de JCF no Brasil, pois a Devir não tem feito muito para difundir os meus livros, motivo pelo qual acabo de pôr termo à nossa colaboração, pelo que daqui em diante vou deixar de ter distribuição no Brasil.

Pela minha parte tem autorização para avançar com a curta-metragem. Desejo-lhe boa sorte e peço-lhe que quando o filme estiver terminado me envie uma cópia.

Um abraço

JCF<sup>77</sup>

Todos da equipe têm perfeita noção que este e-mail pode não constituir uma autorização formal e legal, mas apresenta um caminho. A expectativa é que as conversas continuem, e o curta seja inscrito em diversos festivais pelo mundo.

#### **4.2 – Considerações pessoais.**

Peço licença para mudar o tom do discurso deste projeto e falar pela primeira vez em primeira pessoa, para contar sobre um aprendizado de maneira menos objetiva e mais subjetiva. Claro que essas experiências pessoais são apenas um adendo, acrescido a todos os fatos objetivos já relatados ao longo deste memorial.

No entanto, não poderia encerrar sem descrever as experiências mais valiosas que eu tirei deste projeto. O blog que eu criei para relatar de maneira informal todos os momentos da produção de um curta tem um texto que mostra o que eu aprendi em um mês de filmagem. E parece que o que eu havia aprendido em um mês foi o que eu de fato levei de aprendizado sobre todo o projeto. Esse

---

<sup>77</sup> E-mail enviado por José Carlos Fernandes a Micael Bretas, em 31 de julho de 2009.

texto é sobre a quinta semana, sobre o momento da gravação da primeira cena. Aqui eu coloco uma visão mais pessoal.

(...)

Eu não aprendi a não ficar absurdamente nervoso antes de um dia de filmagem. Não aprendi a me sentir muito inseguro sobre vários aspectos de um filme, como as maneiras de passar uma cena para outra conectando as duas... Uma ambientação? Um plano lento? Ainda estou bem inseguro sobre esse aspecto específico. Ainda não aprendi a ter confiança na minha iluminação, ainda tenho medo do que eu vou ter que fazer na edição, não quero deixar claro demais, porque a textura um pouco granulada da minha câmera em situações de subexposição me agrada, mas também não posso de jeito nenhum exagerar nessa escuridão. Ainda não aprendi também qual é o limite exato entre o que eu posso e quero ter de liberdade com relação ao material original.

Acho importante falar sobre o que eu ainda não aprendi, porque a essa altura, eu não vou mais aprender também. Pelo menos não nesse filme e nesse ano.

O que eu aprendi?

Em primeiro lugar aprendi a ter mais confiança na minha direção. Lógico que ainda fico nervoso, mas já nem se compara ao que eu sentia antes. Nunca havia dirigido atores profissionais, e poder trabalhar com pessoas mais experientes me fez muito bem. Mais uma barreira superada para o próximo.

Mas acima de tudo, aprendi que o cinema é uma coisa fantástica de verdade. Já sabia, mas cada vez que eu faço alguma coisa nova, reaprendo. Acontece um fenômeno. Tudo pode ser capenga, tudo pode ter tudo pra dar errado, a insegurança é absurda, mas com uma equipe realmente disposta (eu tenho sorte de ter uma), na hora do “ação”, as coisas acontecem. Como mágica. A cena vai como um bonde em uma ladeira, que ninguém ousa pensar em pular fora, entrar, ou tentar parar. É realmente surpreendente quando isso acontece. E não é raro acontecer.

Como este domingo. Gravamos a primeira seqüência. Tem um momento, que é um momento crucial, no qual Remo empurra Slumber e rouba o catálogo. É algo simples. Estava ensaiando a cena com o Slumber (Fabiano Martins) e o Remo (Renato Guenther) e esse momento do empurrão e da tomada do catálogo simplesmente não estava rolando. Não estava convincente. E nós fazíamos de novo. E de novo. E o empurrão, a reação, tudo o mais parecia muito forçado. Finalmente decidimos começar a filmar. Afinal eles já estavam “quentes” e o resto da cena estava bom. Se fosse o caso, a gente ficaria depois re-filmando só esse momento. Mas na hora de filmar, logo no primeiro take, a cena se desenvolveu com uma intensidade que não tinha aparecido nos ensaios. E na hora do Remo empurrar o Slumber, o Fabiano caiu na cama e a cama andou quase um metro pra trás com a queda. O meu queixo também caiu e acompanhou essa queda até quando ele teve que fechar para que eu falasse “corta”. Eu não

acreditava no que eu estava vendo. Novamente os personagens do gibi estavam materializados na minha frente e o ponto crucial que era o roubo do catálogo estava sensacional. Eu falei “por que você não fizeram assim no ensaio?”

E isso aconteceu muitas outras vezes, menos chocantes mas igualmente surpreendentes. Ao longo de toda a filmagem me deparei com situações em que eu desconfiava e até me conformava com um resultado “menor” (afinal sempre vai ser um filme universitário com um baixíssimo orçamento), mas que, na hora de gravar, eu não conseguia imaginar como poderia ter saído mais perfeito. O cinema é isso afinal, você junta um monte de gente, com um monte de coisas, em algum lugar, com uma história que diga algo às pessoas e deixa acontecer. E acontece, com ritmo, melodia e sincronia. E você não consegue entender da onde veio isso, que não estava no roteiro, não é algo palpável como uma peça de um figurino, um objeto ou um cenário, mas é o ingrediente fundamental da receita, que você nunca vê antes do “ação”, mas que nesse momento aparece como mágica e se espalha por todas as pessoas, por todas as falas, por todo o ar.

E quando acaba, você pensa “mas o que foi que aconteceu aqui?”. E quando você assiste em casa, ou mesmo depois da edição, você se sente um enganador. Porque tudo deu tão certo, os pingos caíram aleatoriamente em todos os i's e parece que foi tudo de propósito. As pessoas vão olhar pra você e pensar que você fez tudo de propósito. Vão te dar parabéns por isso. E você sabe que não foi de propósito, as coisas simplesmente “aconteceram assim”. Mas é porque esse algo a mais é a vida do filme. É o momento que ele encontra sua identidade e se torna independente. E de fato, você não o controla mais. O cinema é, sem dúvida, um organismo vivo.

(...) <sup>78</sup>

Esta é a impressão mais valiosa que eu tiro deste trabalho. Era onde eu queria chegar. É algo que só é possível de entender de fato, quando se insere no processo prático. A arte pode ter vida própria, e no cinema não é diferente. É mais interessante ainda, pois fazer filme envolve muitas pessoas, e é quando se constata a existência desse algo além dos objetos e das pessoas, que fazer cinema se torna tão gratificante. A emoção é inevitável.

---

<sup>78</sup> Texto de Micael Bretas em <http://umcatalogodesonhos.wordpress.com> – publicado em 3 de setembro de 2009.

## 5 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. (1995). *A Estética do Filme*. Traduzido por Marina Appenzeller. Campinas: Papirus.

BERLO, David. (1985). *O Processo da Comunicação. Introdução à Teoria e à Prática*. Traduzido por Jorge Arnaldo Fortes. São Paulo: Edições Martins Fontes.

BERNADET, Jean-Claude. (1980). *O que é Cinema*. São Paulo: Brasiliense.

CARRIÈRE, Jean Claude. (1995). *A Linguagem Secreta do Cinema*. Traduzido por Fernando Albagli e Benjamin Albagli. São Paulo: Nova Fronteira.

CIRNE, MOACY (1972). *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes.

EISNER, Will. (2001). *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. Traduzido por Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes.

EISNER, Will. (2005). *Narrativas Gráficas*. Traduzido por Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir.

FERNANDES, José Carlos. (2004). *Um catálogo de sonhos*. Matosinhos, Portugal: Devir.

MAGALHÃES, L.A. *O espaço como construtor da narrativa nas histórias em quadrinhos* IN: INTERCOM SUDESTE 2006 – XI Simpósio de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2006. Ribeirão Preto, SP.

MARTIN, Marcel. (1990) *A linguagem cinematográfica*. São Paulo, Brasiliense, 1990.

MARTÍN-BARBERO, Jesús (2001): *Dos meios às mediações: comunicação cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.

MCCLOUD, Scott. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. Traduzido por Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books.

MORIN, Edgar (1967). *Cultura de massas no sec. XX*. Rio de Janeiro: Forense.

MOYA, Álvaro.(2001). *Anos 50, 50 Anos*. São Paulo: Opera Graphica.

MOYA, Álvaro. (1993). *História da Histórias em Quadrinhos*. São Paulo:Brasiliense.

MOYA, Álvaro. (1972) *Shazam*.São Paulo:Perspectiva.

MOYA, Álvaro.(2003). *Vapt Vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani

RAHDE, Maria Beatriz. (1991) *“Histórias em quadrinhos: perspectivas culturais e pedagógicas”*. Dissertação de Mestrado, Porto Alegre: PUCRS.

da SILVA L. H. F. ; QUELUZ G. L.(2005). Quadrinhos e Cinema: Linguagens e temas compartilhados entre Arte e Indústria Cultural. Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Curitiba: Anais do Fórum de Pesquisa Científica em Arte