

A Lenda da Maria Sangrenta¹

Kálita SKILOF²

Kaio Magalhães FIGUEIREDO³

Neila GRENZEL⁴

Luana Yasminy SILVA⁵

Ulisflávio Oliveira EVANGELISTA⁶

Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat), Alto Araguaia, MT

RESUMO

Este *paper* refere-se à análise e reflexão da produção audiovisual intitulada *A lenda da Maria sangrenta*. A produção foi realizada em 2015/2 e tinha como principal objetivo o desenvolvimento de uma narrativa audiovisual para verificação prática da teoria estudada na disciplina de Linguagem Audiovisual no 3º semestre do curso de jornalismo. A escolha do tema faz alusão ao universo das *lendas urbanas*. Esta ficção articula, tanto na produção, como narrativa, uma mescla de humor e estética trash.

Palavras-chave: Ficção; Trash; Lendas Urbanas; Linguagem Audiovisual.

INTRODUÇÃO

A produção da ficção *A lenda da Maria sangrenta* surgiu como uma das atividades práticas avaliativas da disciplina de Linguagem Audiovisual, ministrada pelo professor Ulisflávio Evangelista, que também orienta este trabalho. A disciplina está no 3º semestre do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat, campus de Alto Araguaia. A proposta da atividade consistia na construção de uma narrativa audiovisual com temática livre.

Como se trata de uma proposta livre a ideia inicial do grupo foi desenvolver uma produção ficcional, fugindo assim, de produtos mais específicos vinculados ao universo jornalístico, normalmente caracterizado por abordar produtos não ficcionais.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria **Cinema e Audiovisual**, modalidade **Filme de ficção (avulso)**.

² Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: kskilof@gmail.com

³ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: kaioh_dm9@hotmail.com

⁴ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: neilagrenzel@gmail.com

⁵ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: cutie.luuh@hotmail.com

⁶ Orientador deste trabalho, Professor do Curso de Jornalismo, e-mail: ulis.flavio@hotmail.com

A lenda da Maria sangrenta, como o próprio título sugere, explora o universo de lendas urbanas. As lendas urbanas são as histórias contadas pelos povos antigos. Os contadores de história iam de lugar a lugar para contar fatos inexistentes e fantasias. Assim, as crianças que as ouviam, passavam a acreditar nessas histórias, contando para outras crianças e começavam a se espalhar pelo mundo, o que fez com que essas lendas se tornassem cada dia mais forte no meio social, virando um mito popular.

Por ser um filme curto e de baixo custo, *A lenda da Maria sangrenta* se adequa na categoria trash. A estética do universo trash normalmente não aborda uma verdade absoluta e faz parte de filmes de terror com um toque de humor, o chamado humor negro. Não que necessariamente essa técnica seja usada apenas no terror. Tecnicamente trata-se de um filme que não teve muito planejamento, mas obteve um bom resultado.

Em um vídeo trash os roteiros são amadores e incomuns, o elenco é composto por principiantes, sua narrativa aborda mortes cruéis, cenas de terror e muito sangue, o que é o caso do conteúdo abordado no vídeo ficcional proposto neste trabalho.

A LENDA DA MARIA SANGRENTA

O vídeo explora enquanto narrativa ficcional a história de uma mulher com o nome de Maria que morava em uma pequena cidadezinha, no interior de Mato Grosso. A moça tinha um diferencial de todas as garotas da cidade, além de linda era intelectual. Após muitos anos de dedicação e empenho aos estudos Maria ingressou na universidade do estado, no curso de Letras, o qual sempre foi seu sonho. Mas ela não imaginava que nesse tão sonhado lugar, aconteceria o pior pesadelo de sua vida.

Passaram alguns meses e lá foi Maria, contente e realizada para a sua primeira semana de aula, a esperada “Semana do Calouro”. Porém havia um problema, Maria era bastante tímida e preferiu fugir dos colegas para não sofrer trote, se escondendo no banheiro do campus. Uma das meninas que conhecia Maria contou para os outros, dando a ideia de fazer com a menina um “trote especial”, os veteranos não perderam a oportunidade e logo foram todos para o banheiro.

Chegando ao local, alguns garotos pediram para as meninas vigiarem as entradas do banheiro para que ninguém entrasse e se acaso alguém estivesse a caminho, era para elas gritarem o nome Maria três vezes juntamente com três palmas, assim eles saberiam que era hora de sair dali. Entrando ao banheiro ficaram chamando Maria, mas ela não respondia,

então saíram chutando as portas, até que encontraram a menina. Logo que a avistam, tentam estuprar a moça, enquanto um segurava os outros foram despindo a Maria, mas antes de abusarem da menina as garotas que estão de fora fazem o combinado, avisando que há pessoas chegando, então os rapazes soltam ela que por sua vez bate com a cabeça no vaso sanitário e acaba desmaiando. Com medo, os garotos apertam a descarga três vezes e saem correndo, deixando Maria no local, toda ensanguentada.

Em seguida entram duas meninas no banheiro que encontram Maria caída e saem gritando por socorro, porém quando voltam ao lugar com ajuda, já não existe ninguém ali. Maria desaparece. Ninguém soube explicar o que aconteceu.

Após dois anos os garotos que estiveram envolvidos na tentativa de estupro de Maria e uma das garotas que colaborou com o plano, foram encontrados mortos no mesmo banheiro da universidade.

A história que todos contam é que se você for ao banheiro desse campus, bater palma três vezes chamando pelo nome de Maria sangrenta, junto com três descargas, você é morto. Essa é a lenda da mulher sangrenta e a sinopse da ficção *A lenda da Maria sangrenta*.

OBJETIVOS

O objetivo de se produzir a ficção *A lenda da Maria sangrenta* está relacionado com a própria necessidade de estudar, analisar e, acima de tudo, examinar em termos práticos, toda a teoria que se embasa a disciplina Linguagem Audiovisual. O objetivo então consiste na produção de uma narrativa audiovisual ficcional que têm como referencia as ferramentas que formam a linguagem audiovisual.

JUSTIFICATIVA

Enquanto justificativa, o vídeo *A lenda da Maria sangrenta* estabelece uma exploração libertadora na atuação de uso de ferramentas inerentes a construção audiovisual. Sendo assim, valoriza-se muito mais a *forma* – entendendo enquanto processo de construção – ao invés do conteúdo – mensagem – em si.

Sendo assim, a criação e produção do vídeo confere liberdade na experimentação do campo prático. Experiência proporcionada por meio das técnicas e demais ferramentas

apresentadas na disciplina Linguagem Audiovisual. A *forma*, portanto, se explica, como uma capacidade libertadora no campo da construção empírica.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para elaboração desde trabalho foram cumpridas algumas etapas: pré-produção, produção e pós-produção, todas trabalhadas para a execução do vídeo no decorrer da disciplina de Linguagem Audiovisual.

Após a etapa de planejamento, pesquisa e, acima de tudo, da escrita do roteiro é o momento de experimentar na prática, aquilo que foi previsto, pensado, imaginado no roteiro – estamos falando da fase de produção. Na produção, o objetivo maior, pode ser resumido como a captação de áudio e/ou vídeo. No campo visual, podemos destacar uma preocupação com a fotografia e iluminação, os planos e enquadramentos, os movimentos de câmera e angulação, o cenário e seus elementos cenográficos, uso de figurino e maquiagem etc.

A fotografia e iluminação preocupa-se com as diferentes tonalidades, com as texturas, e também, com o próprio clima dramático obtido em cena. Tudo isso é conseguido por meio dos diferentes refletores, intensidades e filtros. Segundo Kellison:

A iluminação é uma ferramenta essencial para o vídeo. O uso da luz cria a atmosfera, o tom, a dimensão e a textura do programa. Ela pode transmitir uma trama, enfatizar elementos-chave, como a cor do cenário ou tom da pele e sinalizar as diferenças entre comédia e drama, realidade e fantasia. (KELLISON, 2007, p. 198).

Grosso modo, numa iluminação primária em vídeo, pode-se destacar três fontes luminosas, a saber: Luz chave (luz principal), Luz de compensação (atenuar sombras) e contra-luz (luz de efeito). Os planos e enquadramentos correspondem ao recorte espacial da narrativa. Ou ainda, no modo como a narrativa é representada no vídeo.

O conceito primário de enquadramento de uma cena envolve filmar uma imagem (em geral, uma pessoa ou um objeto) de um tamanho específico no quadro, assim como elementos que estiverem a sua volta ou que a afetarem. Um primeiríssimo plano próximo de um rosto transmite um tipo de mensagem narrativa, ao passo que um plano geral da mesma pessoa conta uma história diferente. (KELLISON, 2007, p. 194).

Desta forma, por exemplo, o plano geral se preocupa com o ambiente – informa ao público onde desenvolve a ação. O plano médio deve retratar os personagens – informar

para o público suas ações e consequências dentro da narrativa. E um plano fechado pode ser usado com duas intenções: quando quer dar destaque para algum objeto ou explorar, dentro da narrativa, o sentimento de algum personagem (sorriso, choro, tensão). Nesta última situação, a carga dramática é muito forte e explícita.

Os movimentos de câmera visam dar maior agilidade e movimento ao vídeo. A panorâmica (câmera fica fixa no tripé – permite movimentos na horizontal) é usada, sobretudo, para ambientar a cena. O movimento conhecido por Tilt executa o mesmo movimento da panorâmica, só que o movimento é feito na vertical. Também é usado para ambientar lugares, por exemplo, um prédio. O travelling – é um movimento que acompanha uma determinada ação. É muito usado na cobertura de jogos de futebol. Nesse exemplo, a câmera fica presa em uma base, e desloca-se com a ajuda de um trilho na lateral do campo, acompanhando os movimentos dos jogadores que estão com a bola. Outro meio de explorar visualmente uma ação é a angulação de câmera. Quando posicionamos a câmera de cima para baixo (temos o ângulo em plongée) e permite uma interpretação pelo espectador de inferioridade; no ângulo inverso, isto é, de baixo para cima (temos o ângulo contra plongée) e transmite a ideia de superioridade. Quando queremos manter o equilíbrio ou igualdade no vídeo optamos pelo ângulo médio – padrão no telejornalismo, por exemplo.

O cenário – entendemos como o espaço da ação dramática, é onde ocorre a narrativa. Este espaço pode ser real ou virtual.

O figurino e a maquiagem, em uma produção, podem parecer coadjuvantes. Por exemplo, na ficção *A lenda da Maria sangrenta*, houve uma preocupação com a maquiagem no sentido de caracterizar a personagem *Maria*.

Na produção, não podemos esquecer da contribuição significativa do som. O áudio contribui significativamente para a compreensão e interpretação da mensagem, conforme aponta Kellison:

A gravação cuidadosa do áudio durante as fases de produção e pós-produção pode dar um impacto profundo ao projeto. O que o telespectador ouve influencia o que ele vê. A operação de áudio é composta pelo som gravado durante a produção e as camadas extras do som acrescentadas e aprimoradas na pós-produção (KELLISON, 2007, p. 200).

Os microfones não são iguais. O gráfico polar funciona como um determinante para a zona de captação de áudio. Nesse sentido, podemos ter microfones que captam o som em diferentes ângulos (podemos ter microfones omnidirecionais – que captam o som em 360°)

Temos também microfones que são extremamente direcionais, mas que compensam pelo fato de captar os sons a longas distâncias, esse é o caso do microfone unidirecional boom, muito usado na dramaturgia e em documentários.

Uma simples locução – áudio obtido da voz humana – carrega muitos significados. O tipo de leitura, a impostação da voz, o ritmo da fala, a cadência, tudo isso influencia na locução. A trilha sonora – geralmente instrumental e ao fundo (BG) na locução – normalmente dá ritmo e cadência, suas batidas são fundamentais para a edição de imagens. O efeito sonoro – conforme sugere – trata-se de um elemento especial, de efeito, usado para dar ainda mais credibilidade e/ou ambientação. Por exemplo, um efeito da abertura de lata de bebida pode provocar ainda mais o desejo no consumo da bebida.

Na pós-produção o objetivo central é a edição de imagens e sons que promove um ordenamento do material captado. Quando falamos em edição, é importante logo de imediato, entender que existem dois tipos de edição. Uma que é feita em máquinas que é chamada de edição linear. Esta edição não oferece tantas opções ao editor, seu processo é mais mecanizado e como o próprio nome sugere, a sequência deve, obrigatoriamente, ser linear. Ou seja, a construção do material audiovisual obedece, necessariamente, uma construção com início, meio e fim. Já o processo conhecido como edição não linear rompe com a construção da edição linear. Aqui é possível fragmentar a edição. Pode iniciar a edição pelo final ou meio da narrativa. O processo é feito em computadores com auxílio de softwares específicos (podemos destacar o Adobe Premiere Pro, o Final Cut e o próprio Movie Maker), portanto, digital.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Para a gravação foi utilizada uma câmera Canon T3i, sem tripé ou iluminação profissional artificial. A locação do vídeo foi o próprio campus da universidade. Após a definição do roteiro, locação e personagens demos início as gravações.

O vídeo procurou explorar em sua estética o universo trash. A captação das imagens foi com câmera na mão e trepidação nas imagens. Foi usada na primeira cena plano sequência de aproximadamente vinte segundos, promovendo uma maior *participação* do público na cena. É possível perceber também imagens levemente desfocadas e um diálogo natural. Enquanto plano, há uma supremacia pelo plano médio com destaque para a ação da personagem e angulação em plongée na cena do banheiro.



Imagem 1 – Plongée

A transição das cenas – na montagem do vídeo – foi realizada por fades, sugerindo passagem temporal e suspense, preparando para o clímax final: com a aparição da Maria sangrenta na última cena.

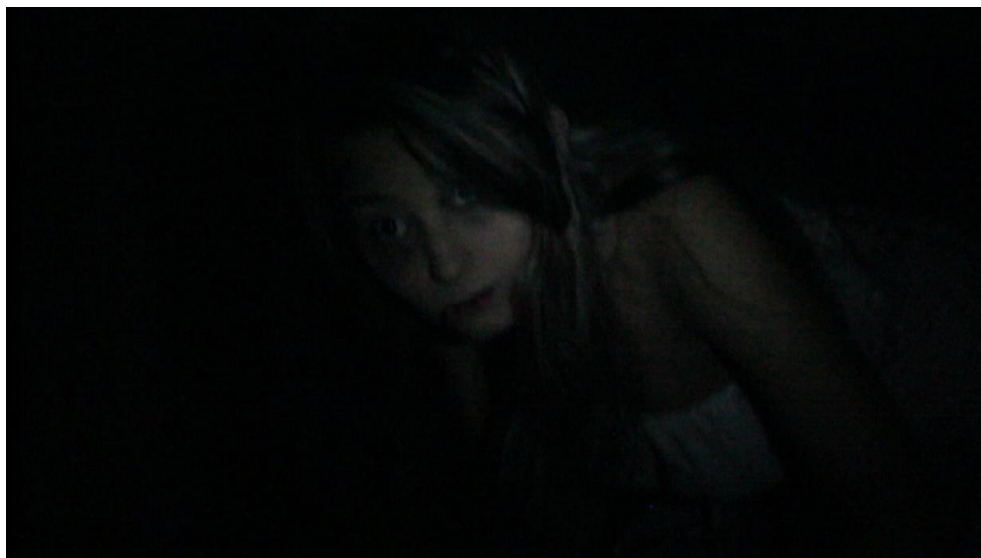


Imagem 2 – Maria Sangrenta

FICHA TÉCNICA

Direção: Kaio Henrique e Kálita Skilof

Produção: Kaio Henrique e Kálita Skiof

Roteiro: Kálita Skilof, Kaio Henrique, Neila Grenzel e Yasminy Silva

Edição: Kaio Henrique e Ulisflávio Evangelista

Cinegrafista: Kaio Henrique

Duração: 1min7seg

Orientador: Ulisflávio Oliveira Evangelista

Disciplina: Linguagem Audiovisual



Imagem 3 – Cartaz de divulgação

CONSIDERAÇÕES

Como um primeiro trabalho experimental o resultado foi positivo na avaliação do grupo. O vídeo *A lenda da Maria sangrenta* conseguiu desenvolver uma narrativa ficcional audiovisual e, dentro das possibilidades – com destaque para inúmeras limitações operacionais e técnicas – utilizar, dentre um universo de possibilidades, algumas ferramentas vistas na disciplina de Linguagem Audiovisual.

Evidentemente que existem erros e é possível melhorias. No entanto, enquanto condição de trabalho experimental o grupo ficou otimista com o resultado e contente com o contato prático da produção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDREW, Dudley. **As Principais Teorias do Cinema**. Rio de Janeiro: Zahar 1989.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Campus 2003.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense 2007.
- KELLISON, Cathrine. **Produção e Direção para TV e Vídeo: Uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- WATTS, Harris. **On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.