

## Umbral: Uma Ficção Amazônica<sup>1</sup>

Leonardo Augusto Barbosa FONSECA<sup>2</sup>  
Erika Siqueira BARBOSA<sup>3</sup>  
Faculdade Estácio do Pará, Belém, PA

### RESUMO

Este trabalho apresenta e analisa o processo de criação e produção do curta “Umbral” (Ficção, 2013, 7 minutos), que traz uma releitura da tradicional lenda amazônica da Matinta Pereira, representada por uma adolescente em conflito e ambientado nos dias de hoje, fazendo com que a atual geração de jovens conheça as lendas da Amazônia e se identifique com a personagem agora retratada, contemporaneamente através de um roteiro adaptado para a urbanidade. Isso reforça a semiótica da alteridade revelada na história, onde mesmo as antigas lendas, trazem assuntos pertinentes do mundo pós-moderno.

**PALAVRAS-CHAVE:** curta-metragem; amazônia; matinta pereira; mito.

### 1 INTRODUÇÃO

O curta-metragem é um projeto experimental, iniciado durante a disciplina redação publicitária para mídias audiovisuais, da professora Erika Siqueira, e finalizado para a terceira edição do Festival FUSCA (Festival Universitário de Criação Audiovisual), que é um projeto de extensão da Estácio FAP, que tem como objetivo estimular a criação audiovisual dos estudantes universitários do Pará, abrindo espaço para a mostra e premiação dessa nova produção.

O roteiro de Umbral é uma adaptação livre do mito da Matinta Pereira, uma das lendas mais populares da Amazônia. Com o foco central de trazer histórias tradicionais para as novas gerações através de um cenário contemporâneo com questionamentos atuais da vida desses adolescentes, adquiridos com o advento de uma massificação de informação e a introdução de novas tecnologias, como a internet. Como afirma Jay David Bolter “Precisamos encontrar formas de trazer a história para o mundo do computador, de modo a tornar as riquezas do passado acessíveis as novas gerações, cujas fontes de informação e conhecimento serão mecanismos de armazenamento eletrônico.” (BOLTER, 1999, p. 169)

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual. Modalidade Filme de Ficção.

<sup>2</sup> Aluno líder e estudante do 3º. Semestre de Publicidade e Propaganda da Estácio FAP. E-mail: [leonardo@platoproducoes.net](mailto:leonardo@platoproducoes.net)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora dos Cursos de Publicidade e Propaganda e Jornalismo da Faculdade Estácio do Pará (Estácio FAP). E-mail: [erikasblm@hotmail.com](mailto:erikasblm@hotmail.com)

Representar visualmente a história de uma adolescente normal que sai da cidade para o interior e se descobre uma criatura sobrenatural não é fácil, principalmente quando ainda se está em formação de conhecimento técnico necessário. Por isso que neste projeto vivenciamos na prática como é participar de uma grande produção audiovisual: desde a criação do roteiro, a produção de figurino, as gravações nas diversas locações, a montagem da trilha sonora, a gravação da locução até a adição de efeitos especiais e a pós-produção, com a edição final do vídeo.

## **2 OBJETIVO**

O objetivo do projeto experimental era criar um curta-metragem para participar do Festival FUSCA 2013. O audiovisual foi construído com elementos da cultura regional, além de servir como um registro do imaginário popular do estado, através da releitura da tradicional lenda amazônica da Matinta Pereira, representada por uma adolescente e ambientado nos dias de hoje usando símbolos semióticos para construir a narrativa do filme. Para Roy Armes, os filmes estão tão ligados à narração de histórias quanto os discos estão à música, mas a diferença importante é que o filme desenvolveu rapidamente a sua marca narrativa característica e assim criou suas próprias histórias, em vez de meramente reproduzir as existentes. (ARMES, 1999, p. 117)

## **3 JUSTIFICATIVA**

O registro da cultura popular é muito importante para a preservação da história, ele permite que outras gerações tenham acesso a aquilo que era comum em outra época. O curta vem com essa proposta, de fazer uma releitura da tradicional lenda do imaginário popular utilizando uma linguagem moderna, atrativa para os mais jovens, estreitando o contato entre esse público e a cultura local. A “encarnação do místico” inserido nos elementos estéticos da contemporaneidade tentam fazer com que o espectador se identifique com a história, através da paisagem urbana, dos carros e da mudança da representação caricatural da Matinta, de uma senhora idosa, para uma adolescente comum, carregada de símbolos como os aspectos tradicionais da lenda: cabelos cheios, roupa negra, pés descalços e o assobio macabro. Maria do Carmo Coelho (2003) caracteriza assim a lenda:

A Matinta Pereira é uma velha vestida de preto, com os cabelos caídos no rosto. De hábitos noturnos, dá preferência para as noites sem luar. Quando sente a presença de alguma pessoa, ela solta um assobio estridente que dá impressão de estar gritando o seu próprio nome "Matinta Pereira". O seu aparecimento causa verdadeiro pavor às pessoas. A "Matinta Pereira poderá aparecer em diversas formas diferentes se transformando em velha, pássaro, porco, cavalo, galinha e pato. Para se descobrir quem é Matinta Pereira, basta que a pessoa ao ouvir o seu assobio convide-a para vir a sua casa pela manhã e tomar café. Na manhã seguinte a primeira pessoa que chega pedindo café ou tabaco é a Matinta Pereira. Acredita-se que a Matinta Pereira possua poderes sobrenaturais, seus feitiços são capazes de causar prejuízos às suas vítimas principalmente com respeito à saúde, causando-lhes fortes dores físicas e podendo até mesmo levá-las à morte. (COELHO, 2003, p. 148)

Assim, destacamos quatro pontos principais no audiovisual onde a linguagem semiótica se faz explícita e a semiose necessária: A transição da iluminação, do claro para o escuro entre o início e o final do filme; o efeito do filtro das lembranças, que remete a um sonho, identificando o que se passou na infância da personagem; a premonição através de desenhos psicografados na infância que, com o avançar da história, acabam sendo reproduzidos; e por último, o reconhecimento da lendária Matinta Pereira na adolescente no desfecho do drama.

Uma das características fundamentais da semiótica é a compreensão dos signos e das significações produzidos na cultura: seja nos processos interativos dos homens entre si e com o ambiente, ou, ainda, em atividades mediadas por linguagens criadas especialmente para cumprir certas modalidades interativas – as linguagens secundárias (como as da arte) ou as linguagens artificiais (como a simbologia científica). Em ambos casos, o que está no centro da discussão é a adversidade de manifestações que passou a ser considerada linguagem. (MACHADO, 2013, p. 288).

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

A produção audiovisual é normalmente dividida em três etapas: Pré-produção, Produção e Pós-produção. Como se tratava de um projeto experimental, optou-se por escolher algo mais desafiador. Com sete dias de gravação oficial, "Umbral" levou aproximadamente cinco meses para ser finalizado.

A adaptação do texto original para o roteiro foi montado e aperfeiçoado em três reuniões que, além de tratar dos planos/movimentos de câmera e efeitos especiais que seriam utilizados, foi feito o mapeamento das locações e a escolha do compositor para a trilha sonora. Com locações de difícil acesso, grandes equipamentos e uma equipe de dez pessoas, a execução do curta-metragem foi trabalhosa, porém enriquecedora.

#### 4.1 – Pré-produção

Com o *storyboard* pronto, começaram as buscas pela protagonista do filme. A atriz iniciante, foi escolhida por seus traços fortes e olhar marcante, como diz o autor Carlos Gerbase: “Num filme ou num programa de tv, a beleza física pode estar nos olhos dos personagens, nos olhos do público, ou em ambos.” (CARLOS GERBASE, 2003, p.26). Como o filme não tem diálogos e é apenas narrado, a expressão corporal da jovem foi decisiva para a escolha. O que também nos levou a definir o estilo de maquiagem e cabelo que seria utilizado para o momento dos efeitos especiais.

Foram pensados também em três modelos distintos para o figurino da cena final de transformação: um com traços mais estilizados, com estampas amazônicas, buscando representar a menina descolada; Outro mais romântico, com cores claras, buscando uma Matinta mais idealizada e menos primitiva; E o final, mais clássico e que mais se aproxima da original, com vestes pretas esvoaçantes, representando a “encarnação do místico” e as trevas que envolvem a trama.

**FIGURA 1 - MODELOS DE FIGURINO PARA A TRANSFORMAÇÃO DA MATINTA**



Foi pesquisado também todo o material de contra-regragem e o uso de cinco locações: Um apartamento comum de classe média, o interior do carro que a menina iria fazer sua viagem, uma praça pública, um casarão do século XVII e uma fazenda na cidade histórica de Vigia de Nazaré, que foi escolhida para as cenas da segunda parte do filme.

Devido à grande extensão da última locação, foi necessário uma viagem para reconhecimento do local, três semanas antes da gravação, para encontrar o ambiente

perfeito para as cenas de corrida e a cena final de transformação da Matinta Pereira, além de uma trilha segura dentro da mata para as cenas dos créditos, onde vemos a personagem em seu estado primitivo correndo descalça pela floresta.

Nesta viagem, foram feitos os ensaios com a atriz, definindo as expressões corporais e os movimentos que seriam indispensáveis, como a corrida animalesca, que evidencia a mudança de personalidade da personagem. Foram feitas, também, as marcações de cena para o dia da gravação, além de pequenos testes de vídeo com os efeitos especiais e algumas fotos promocionais, como a imagem do pôster. Também foram capturadas imagens de apoio da estrada e do movimento de carros, além do registro da mudança da paisagem urbana para zona rural, usadas no corte final do projeto.

**FIGURA 2 - TESTE DE VÍDEO DOS EFEITOS ESPECIAIS.**



A equipe foi composta por 1 diretor/editor, 1 roteirista, 1 produtor de elenco, 1 figurinista/maquiadora, 1 produtor musical, 1 locutora, 2 assistentes de produção e 2 atrizes. Os equipamentos utilizados foram 1 câmera Nikon D5100, 1 câmera Nikon D3100, 1 câmera Canon T3i, 2 tripés, 3 iluminações de led, 1 andaime e 1 claquete.

#### **4.2 – Produção**

A captura das imagens começou em julho de 2013, na fazenda em Vigia de Nazaré, pois decidimos começar com as cenas que precisariam dos efeitos especiais. Foram dois dias de intensa gravação. No primeiro, capturamos cenas de apoio durante a viagem e chegamos pela manhã na locação, onde fizemos a ambientação da equipe no set e nos preparamos para as gravações que viriam a seguir. Um grande desafio como afirma Harris Watts “As externas representam o contrário do estúdio. No estúdio, você leva a locação para o estúdio; na externa, você leva o estúdio até a locação.” (WATTS, 1990, p 143).

A primeira cena gravada foi a do túnel de árvores, onde a atriz recebeu os direcionamentos para a corrida animalesca, que representa o fim da consciência humana da personagem. Ao anoitecer, começaríamos as gravações da cena da transformação, porém, a soleira da floresta ficava longe da casa onde estávamos hospedados, o acesso era complicado e muito perigoso por ser no meio da mata fechada, além da iluminação levada pela produção ser insuficiente para gravação.

**FIGURA 3 - EQUIPE NO SET DE FILMAGEM.**



No outro dia, às 4h da manhã, nos preparávamos para voltar à locação no meio da mata. Fizemos a marcação do movimento da atriz, como ela estava descaça, improvisamos um local onde ela pudesse pisar ao entrar na mata fechada, para evitar acidentes. Ao primeiro indício de luz solar, gravamos a cena da transformação com o figurino final e fizemos algumas fotografias. Depois foi a vez de gravar as cenas com a Matinta transformada, correndo descalça na trilha, para os créditos do filme. Alguns *takes* em linguagem subjetiva e outros com câmera nervosa correndo atrás da atriz.

No final da manhã, houve a troca de figurino para a roupa de menina, para gravarmos as cenas de apoio do carro na estrada, chegando na fazenda e dentro da propriedade, juntamente com as cenas no interior do carro com a personagem contemplando a mata, e a cena da chegada na casa, com o momento do transe e o início da corrida.

Depois de uma pequena pausa, voltamos para a locação da soleira para gravar a cena de transformação com o figurino de menina e as cenas de corrida pelo campo que durou a tarde inteira. No final do dia montamos um andaime de 4 andares para a gravação da cena da corrida no coqueiral ao pôr-do-sol.

As gravações retomaram em agosto com as cenas iniciais do filme, na locação urbana. O *set* precisou de uma cenografia adaptada para o filme, com caixas de mudanças e elementos pertinentes ao sentido da história, como os livros e o espelho. As cenas no interior do carro com o *chroma key* também foram capturadas nesse dia.

Outro registro importante foi o do movimento da cidade, os prédios e a arquitetura moderna que se mistura com o verde das árvores de Belém, feito no dia seguinte.

Houve a inclusão de mais duas sequências em *flashback*, que foram gravadas em apenas um dia na praça e no casarão colonial, mostrando a difícil infância da jovem. Na praça, ela se depara com outras crianças “normais” e se sente excluída; Na cena da casa, ela rabisca desenhos que remetem à floresta e às cenas futuras, também um momento de transe, como a que a personagem tem no final do filme.

A captura das imagens foi feita em vários planos de filmagem, do geral ao *close up*, do médio ao americano, e ainda cenas aéreas, com movimentos em *tilt* e *pan* imprimindo agilidade na linguagem cinematográfica, para dinamizar a edição do curta metragem.

#### 4.2 – Pós-produção

Logo após as gravações na locação do interior, o processo de decupagem das imagens começou. O piloto com as cenas já gravadas foi montado para a reunião com o compositor da trilha sonora, que, em um encontro, sonorizou todos os momentos da trilha em um tempo total de sete minutos com o diretor, o roteirista e os produtores.

A trilha sonora original foi composta, reproduzida e gravada pelo artista paraense João Urubu, e levou cerca de três meses para ficar pronta. A partir da trilha sonora gravada, foi feita a mixagem e montada a versão final do curta-metragem com 7 minutos.

Por ter muitas imagens capturadas no carro em movimento, e cenas de corrida sem equipamentos de estabilização de imagem, fez-se necessário o uso do *track motion – plugin* que estabiliza a imagem através do mapeamento dos *frames* e reajuste da posição, permitindo uma imagem mais estável e movimentos mais sutis – Foram adicionados também efeitos especiais profissionais, com recurso de computação gráfica e coloração especial com filtros no programa *Adobe After Effects*, realizados pela própria equipe do filme.

A seleção da voz que narraria os conflitos e questionamentos da menina-Matinta também passou por uma criteriosa escolha. Voz feminina, jovem, com cadência e ritmos adequados ao comportamento da protagonista do filme. Uma narrativa carregada de

mistérios, pausas e apreensão para deixar o público envolvido com o desenrolar desde o início até o desfecho da história adaptada da Matinta Pereira. Foram duas tardes inteiras e intensas na cabine de locução para acertar no casamento perfeito entre trilha sonora, narrativa e desenvolvimento do roteiro.

#### 4.3 – Distribuição

**Umbral, o encontro entre o físico e o sobrenatural**, depois de pronto foi gravado no formato MP4, em *Full HD* (1920x1080), e entregue para a coordenação do FUSCA em *DVD*, juntamente com o cartaz e o trailer do filme.

Foi selecionado para a mostra oficial e exibido no dia do Festival, no Cine Olympia, dia 09 de Novembro de 2013, às 18 horas, arrebatando os prêmios de melhor cartaz, melhor filme de ficção e melhor filme eleito pelo júri especializado.

Após o festival, o filme foi disponibilizado na internet, na plataforma do Youtube.com ([https://www.youtube.com/watch?v=igvdL4N\\_SSc](https://www.youtube.com/watch?v=igvdL4N_SSc)), para permitir o acesso do público e, conseqüentemente, difundir a cultura amazônica.

FIGURA 4 – CARTAZ DE UMBRAL.



## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Agora, nós, estudantes de publicidade, somos capazes de produzir filmes premiados com os nossos próprios computadores. O sistema *Machintosh* é um dos mais estáveis e indicados para a edição de vídeo, assim como os programas da Adobe. Para a montagem do curta, capturado em formato digital, optamos por fazer uma edição não linear para ter mais liberdade na montagem. O filme foi dividido em 8 capítulos para facilitar o controle da execução.

Cada capítulo, com as imagens brutas, era editado no programa *Adobe Premiere Pro*, que tem uma interface gráfica bastante amigável. Depois de montado, era exportado para o programa *Adobe After Effects*, que tem sofisticados recursos de pós-produção em vídeo, e nele foi possível realizar efeitos especiais, correção de cor, uso dos filtros e a edição de *chroma key* e o *track motion*. Depois do material tratado, ele foi reexportado para o *Premiere Pro* para a montagem final na *timeline* – linha de tempo – que representa a sequência que está sendo editada.

Os sistemas mais sofisticados possuem *timelines* múltiplas para indicar a presença de imagens simultâneas que estão sendo editadas. No nosso caso, isso foi indispensável porque, afinal, foram 7 dias de captura de imagens pelas lentes de 3 diferentes câmeras de vídeo o que resultou em 4 horas de imagens para serem condensados numa narrativa com apenas 7 minutos de vídeo final.

Por conta do grande volume de imagens, a edição levou cerca de 4 meses para ser concluída, pois de acordo com a temática abordada no filme, todas as imagens necessitaram passar pela colorização, algumas ainda com a adição de efeitos especiais e outras com a correção de trepidação, o que nos levou ao uso do recurso de *track motion*.

## 6 CONSIDERAÇÕES

**Umbral** foi premiado no Festival FUSCA 2013, ganhando em todas as categorias que concorreu. O objetivo principal foi atingido e trouxe a certeza de que nós, futuros profissionais da área de Comunicação, estamos no caminho certo. A experiência foi extremamente enriquecedora pois vivenciamos intensamente na prática o que é fazer audiovisual, mergulhando em todas as etapas de construção do processo cinematográfico.

Conseguimos criar uma nova linguagem, modernizar o mito, fazendo com que o público se identifique com aquela realidade, com uma qualidade de vídeo profissional,

apesar dos poucos equipamentos, pouca experiência prática e nenhum recurso financeiro. Arrebatamos o prêmio do júri-especializado de melhor filme, sem ficar longe da larga aceitação popular com esse trabalho enriquecedor que reuniu a prática de várias disciplinas de Publicidade e Propaganda. Aqui pudemos executar desde o planejamento inicial do lançamento de nosso produto até a realização de campanha de divulgação e avaliação final de todas as ações efetivadas, inserindo teoria e despertando nosso interesse para questionamentos cada vez mais inquietantes na busca de novos roteiros para as próximas jornadas.

Principalmente com a tecnologia, muita coisa mudou e vai continuar mudando na área audiovisual. Afinal, não importa o recurso que um estudante de publicidade lance mão para fazer acontecer o seu filme e concretizar seu sonho. O que verdadeiramente importa é que depois dessa premiação, da projeção desse filme em uma das salas de cinema mais antigas de todo o Brasil e dessa superexposição de **Umbral**, entramos definitivamente no calendário do Festival Universitário de Criação Audiovisual – FUSCA, como os famosos realizadores dos filmes mais esperados anualmente pela concorrência.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ROCHA, Everardo. **O que é Mito**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

COELHO, Maria do Carmo. **As narrações da cultura indígena da Amazônia**: lendas e histórias. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

GERBASE, Carlos. **Cinema Direção de Atores**. Porto Alegre : Artes e Ofícios, 2003

WATTS, Harris. **On Camera**: o curso de produção de cinema e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

ARMES, Roy. **On Video**: o significado dos vídeos no meio de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media, Cambridge, Massachussets, MIT Press, 1999.

MACHADO, Irene; **O ponto de vista semiótico**. Retirado 06, 2013, de [<http://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/o-Ponto-De-Vista-Semi%C3%B3tico/1004499.html>].