



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de  
edição**

Láís Nascimento Lifschitz

Rio de Janeiro/ RJ  
2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de edição**

Laís Nascimento Lifschitz

Relatório técnico de graduação apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Mauricio Lissovsky

Rio de Janeiro/ RJ  
2020

LIFSCHITZ, Laís Nascimento.

ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de edição / Laís Nascimento Lifschitz – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2020.

35 f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2020.

Orientação: Mauricio Lissovsky

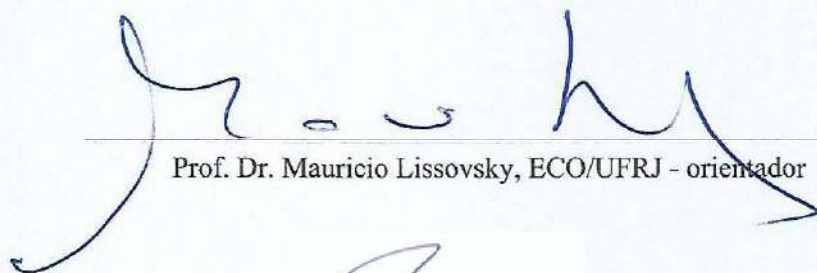
1. Curta metragem. 2. Ilha de edição. 3. Montagem. 4. Cinema
- I. LISSOVSKY, Mauricio. II. ECO/UFRJ III. Radialismo. IV. ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de edição.

**ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de edição**

Laís Nascimento Lifschitz

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por

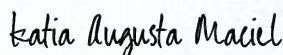


Prof. Dr. Mauricio Lissovsky, ECO/UFRJ - orientador



Prof. Dr. Fernando Antonio Soares Fragozo, ECO/UFRJ

DocuSigned by:



59409B511B374A0...

Prof. Dr.ª Katia Augusta Maciel, ECO/UFRJ

Aprovada em: 10/12/2020

Grau: 10,0 (dez)

Rio de Janeiro/ RJ  
2020

## **DEDICATÓRIA**

A todas as montadoras, montadores e suas  
ilhas de edição.

## AGRADECIMENTOS

A realização deste filme, que encerra minha trajetória na graduação da Escola de Comunicação da UFRJ, só foi possível graças a experiências vividas ao longo de 6 anos de curso e a ajuda de muitas pessoas incríveis. O encerramento deste ciclo, me traz lembranças muito bonitas de tudo o que aprendi ao longo desses anos e o quanto isso mudou minha vida de várias formas.

Primeiramente, agradeço muito a todos os professores e professoras da ECO, que compartilharam sua sabedoria, trouxeram ideias, questionamentos e aprendizados que vou carregar sempre comigo. Especialmente meu orientador Mauricio Lissovsky, por me ajudar, guiar e incentivar em meio a tantas dúvidas e inseguranças nessa jornada final da graduação. Agradeço também aos docentes da Escola de Cinema Darcy Ribeiro, onde tive meu primeiro contato com o cinema e a montagem de forma mais profunda.

Este filme é também uma reflexão sobre minha profissão e o espaço onde trabalho, a partir de experiências e trocas com montadoras e montadores com quem trabalhei. Agradeço a eles por terem me incentivado a seguir meu caminho na montagem, por terem compartilhado comigo tantas ideias e referências, me instigando a pensar e repensar o fazer cinematográfico e me ensinando muito através de seus trabalhos.

Agradeço aos meus amados amigos, rede de afeto e apoio constantes, as pessoas maravilhosas que conheci ao longo da graduação e também ao funcionários públicos e terceirizados que mantêm o campus da Praia Vermelha, onde estudei e circulei junto com centenas de alunos durante esses anos de curso. Nunca vou me esquecer da sensação de entrar por aquele portão, andar entre as árvores, pelos corredores e sentar nas cadeiras de todas aquelas salas.

Agradeço imensamente ao meu companheiro Tiago, que me completa, me impulsiona, me traz felicidade, serenidade e me faz acreditar cada dia mais que o amor pode mover e mudar o mundo. Finalmente, gostaria de agradecer a meus pais, que sempre me apoiaram e me deram forças para que eu pudesse realizar meus sonhos e desejos. Muito obrigado por tudo que vocês me ensinaram e ensinam a cada dia, a cada conversa, gesto e olhar.

## RESUMO

LIFSCHITZ, Laís Nascimento. *ILHA: um curta metragem ficcional sobre os delírios de uma montadora em sua ilha de edição*. Orientador: Mauricio Lissovsky. Rio de Janeiro, 2020. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 35f.

*ILHA* é um curta metragem ficcional, protagonizado por uma montadora, que narra um dia de trabalho sufocante e delirante em sua ilha de edição. Composto por capturas de tela, imagens de arquivo, imagens filmadas, narração e sonoplastia, o filme de dezesseis minutos pretende questionar, experimentar e especular sobre o local de trabalho dos montadores, trazendo luz a um tema pouco abordado na cinematografia mundial e em bibliografias sobre cinema. Busca-se portanto, a valorização do trabalho de montagem e reconhecimento do espaço de criação da ilha de edição em suas mais diversas facetas, bem como a realização de uma pesquisa mais aprofundada da relação entre o montador e a ilha.

**Palavras-chave:** curta metragem, ilha de edição, montagem, cinema

## ABSTRACT

*ISLAND* is a short fiction film that portrays a film editor who talks about a stifling delusional day in her editing room. Composed of screenshots, found footage, filmed footage, voice over and sound design, the sixteen-minute film intends to question, experiment and speculate about the editors' workspace, shedding light on a topic rarely addressed in world cinema and film bibliographies. Therefore, the project seeks to value editing work and also the recognition of the editing room in its multiple aspects, as well as a more in-depth research on the relationship between the editor and his workspace.

**Keywords:** short film, editing room, editing, cinema

## RESUMEN

*ISLA* es un cortometraje ficcional, protagonizado por una montajista, que habla sobre su día de trabajo sofocante en un taller de montaje de cine. Está compuesto con imágenes de pantalla de computador, material de archivo, narración y sonoplastia. El cortometraje, que tiene dieciséis minutos, es una tentativa de cuestionar, experimentar y especular sobre la actividad de los montajistas y de los espacios de montaje, un tema poco explorado en filmes y libros de cine. El proyecto busca interpelar sobre el trabajo de montaje y reconocer en el montaje

múltiples aspectos, como la creación que tiene lugar. También hay un interés en destacar el trabajo del montajista en su relación con ese puesto de trabajo.

**Palabras clave:** cortometraje, taller de montaje audiovisual, edición, cine



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
1.1	Contexto do trabalho.....	9
1.2	Sobre a montagem e as ilhas de edição.....	10
1.3	Objetivos.....	14
1.4	Justificativa da relevância.....	14
1.5	Organização do relatório.....	15
<b>2</b>	<b>PRÉ PRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
2.1	Concepção da obra.....	15
2.2	Interpretação do filme.....	18
2.3	Elaboração do roteiro.....	21
2.4	Pesquisa de imagens de arquivo.....	23
2.5	Orçamento e Cronograma.....	24
<b>3</b>	<b>PRODUÇÃO.....</b>	<b>25</b>
3.1	Filmagem.....	25
3.2	Gravação da narração.....	26
3.3	Montagem.....	26
<b>4</b>	<b>PÓS PRODUÇÃO.....</b>	<b>28</b>
4.1	Finalização de imagem e som.....	28
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>
	<b>APÊNDICE - ROTEIRO.....</b>	<b>31</b>

## 1 INTRODUÇÃO

*ILHA* é um projeto prático de curta metragem ficcional, protagonizado por uma montadora, que narra seus pensamentos e aflições durante um dia de trabalho delirante em sua ilha de edição. Composto unicamente por capturas de tela, imagens de arquivo, imagens filmadas, narração e efeitos sonoros, o filme de dezesseis minutos de duração pretende questionar, experimentar e especular sobre o local de trabalho dos montadores, trazendo uma perspectiva subjetiva a um tema pouco abordado na cinematografia e em bibliografias sobre cinema.

Na trama, a montadora vive um dia de trabalho, que mais parece um loop infinito. Entre imagens e cortes, ela transita por sensações díspares como cansaço, devaneio, medo, deleite e, por fim o saudosismo de habitar uma ilha que não mais existe. Este espaço, considerado por muitos como sagrado, secreto ou até misterioso, será tratado no filme em sua dualidade: ambiente de privação e ambiente de criação/desejo, propondo alguns apontamentos sobre as faces de um mesmo lugar, que sufoca, liberta e transforma quem nele se inscreve.

O curta metragem *ILHA* é composto por camadas sobrepostas, que criam uma espécie de "espaço subjetivo". A tela do computador revela o trabalho meticuloso e a recriação a partir de imagens de arquivo; os fluxos de pensamento sonoros revelam a relação da personagem com a ilha e as inquietações provocadas por ela; as imagens da ilha revelam os detalhes do espaço. A personagem, que não tem seu nome mencionado durante o filme, narra em primeira pessoa suas angústias e sensações frente a situação que se coloca: já não é mais possível sair da ilha de edição. O que fazer, então? Como viver assim? Ou ainda: como viver de outra forma?

Ao longo da narrativa, acompanhamos a personagem montando um filme com imagens de arquivo. Neste sentido, o projeto também se relaciona com o campo dos filmes de arquivo, tendo como referências filmes icônicos como *La Jetée* (de Chris Marker), obras documentais de Harun Farocki, além da recente série *Coma* (produzida pela *Getty Images*), mas também dos filmes *Ilha das Flores* (de Jorge Furtado) e *O Anjo Exterminador* (de Luis Buñuel), no que diz respeito à construção da narração.

### 1.1 Contexto do trabalho

O projeto *ILHA* surgiu de um desejo pessoal: realizar um filme que refletisse sobre a relação do montador com seu local de trabalho. Tendo trabalhado com montagem desde o ano

de 2011, fui tomada por algumas questões relacionadas a este tema, que guiaram a criação da narrativa: O que é a ilha de edição em si? Quais são as formas do montador se relacionar com o espaço em que trabalha/cria? Como espaço e indivíduo se afetam nesta relação?

A partir desta concepção inicial, iniciei uma pesquisa bibliográfica e filmica sobre o tema e constatei a existência de pouco material produzido, especialmente no Brasil. Desta forma, o projeto pretende contribuir com a elaboração de material para pesquisa no campo da comunicação e do cinema, conectando-se também com públicos de outras áreas, que podem através dele conhecer um pouco do universo desconhecido das salas escuras onde filmes são montados, pelos olhos e pensamentos de uma montadora.

A criação da personagem e construção do roteiro, incorporaram algumas experiências pessoais, que vivi na minha própria ilha de edição. Durante a realização do filme, o mundo foi impactado pela pandemia da COVID-19, o que provocou mudanças abruptas na vida de todos, marcando também as produções audiovisuais. Com o isolamento social, medida preventiva fundamental na situação atual, tive que desmontar a sala onde estava minha ilha de edição e decidi incorporar essa experiência a narrativa, registrando na filmagem os últimos momentos daquele espaço, com aquela composição.

## 1.2 Sobre a montagem e as ilhas de edição

Este projeto tem como tema de reflexão o processo de montagem que, além de fazer parte da construção do filme, faz parte também da narrativa e das ações da personagem. Desta forma, para melhor compreensão do contexto da obra, trarei a seguir um breve panorama da história da montagem cinematográfica e as principais transformações nas ilhas de edição, a partir do recorte cronológico feito por Karel Reisz em seu livro *A Técnica da Montagem Cinematográfica*. Cabe mencionar aqui que os termos edição e montagem dizem respeito a mesma atividade, tendo apenas origens diferentes<sup>1</sup>: o primeiro vem do inglês *edit* e o segundo vem do francês *montage*.

A história do cinema foi marcada por muitas transformações. Com a invenção do cinematógrafo<sup>2</sup>, os irmãos Lumière realizaram as primeiras imagens em movimento, aonde registravam em um único pedaço de película, ações e acontecimentos. Pouco depois, o cineasta e ilusionista francês Georges Méliès criou as primeiras narrativas compostas por

---

<sup>1</sup> No Brasil, anteriormente se usava mais o termo edição no contexto televisivo (vídeo) e montagem no contexto cinematográfico (película), mas atualmente pode-se ver com frequência os dois usos sem diferenciação.

<sup>2</sup> Máquina portátil a manivela que permitia captar imagens em película e projetá-las em uma tela depois de reveladas. Aperfeiçoamento do cinetoscópio, inventado anteriormente pelo norte-americano Thomas Edison.

vários planos, complementares e conectados. Tais filmes, guardavam semelhanças com o teatro, onde toda a ação acontecia em um mesmo cenário, imóvel. Mas foi o desenvolvimento das técnicas de montagem, que possibilitou a criação de filmes com narrativas mais complexas.

O incremento da continuidade de ação entre um plano e outro e a criação de novas relações temporais que não necessariamente consecutivas, veio em 1902 com o filme *The Life of an American Fireman*, dirigido por Edwin S. Porter, um dos primeiros cinegrafistas dos estúdios de Thomas Edison. Construído a partir de imagens de bombeiros realizadas previamente por Edison, intercaladas com a trama entre uma mãe e um filho presos em um prédio que está pegando fogo, o filme é considerado um marco na montagem cinematográfica por ser a primeira experiência de re significação de imagens em movimento a partir das diferentes relações entre os planos.

Nos anos seguintes, diretores de diversas nacionalidades realizaram filmes que ampliaram muito as possibilidades dramáticas e narrativas existentes até então. Mas foi entre as décadas de 10 e 20 que a montagem cinematográfica teve um de seus maiores marcos. Métodos novos e mais complexos foram desenvolvidos pelos cineastas soviéticos influenciados pelo construtivismo russo, que preocuparam-se também em formular e registrar uma teoria da montagem, com princípios básicos sistematizados.

Na Rússia pós revolução de 1917, os soviéticos investiram pesado no cinema nacional, entendendo o importante papel da sétima arte na disseminação e até sustentação dos processos revolucionários vigentes. Lev Kulechov realizou experimentos cruciais para o desenvolvimento da montagem (especialmente o chamado Efeito Kuleshov<sup>3</sup>), Vsevolod Pudovkin fundamentou a chamada montagem construtiva<sup>4</sup> e buscou o aperfeiçoamento das possibilidades do filme narrativo a partir do estudo das obras do norte americano D. W. Griffith e finalmente Sergei Eisenstein, revolucionou a teoria da montagem trazendo novas possibilidades e perspectivas.

Além de trabalhar na classificação dos tipos de montagem<sup>5</sup>, Eisenstein realizou muitos filmes icônicos de temática político-social, abordando questões propostas pelo pensamento marxista e socialista. O autor acreditava no confronto (choque) entre planos como principal

<sup>3</sup> Experimento emblemático em que o plano de um ator com expressão neutra é intercalado com: um prato de sopa, um caixão e uma criança brincando. O público interpreta as sequências como de um homem com fome, triste e feliz, comprovando a teoria de que uma imagem não tem um sentido por si só, mas sim ganha significados através da montagem.

<sup>4</sup> Ligação construtiva entre os planos fragmentados da cena, determinando os processos psicológicos provocados no espectador. Para Pudovkin, o realizador não deveria apresentar toda a realidade, mas condensar o essencial recorrendo à montagem.

<sup>5</sup> Montagem métrica, montagem rítmica, montagem tonal, montagem harmônica e montagem intelectual.

ferramenta para atingir o terceiro nível de significado, direcionando todo o processo mental do público espectador e reafirmando assim a importância fundamental da montagem na construção dos filmes.

A chegada do som no cinema em 1927 com *O Cantor de Jazz*, impulsionou um intenso desenvolvimento de equipamentos para captação de áudio e câmeras com mais mobilidade, provocando uma sofisticação cada vez maior do processo de montagem, que passou a incluir novas atividades como a sincronização dos rolos de imagem e som, o controle de volumes e a edição de trilha. Houve também uma grande mudança de estilo nos filmes, com ênfase no realismo, o que reduziu as experiências mais livres de montagem entre planos de diferentes naturezas (muito presentes no cinema mudo) em detrimento da continuidade narrativa, de montagem mais previsível.

Na década de 60, surgiram as correntes do cinema documentário chamadas de Cinema verdade e Cinema direto, inspiradas pela obra do realizador russo Dziga Vertov (1896-1954), que acreditava no cinema como potência para a conscientização das massas. Para ele, certa percepção do mundo com organização própria de espaço/tempo, só poderia ser alcançada através da linguagem cinematográfica. A câmera deveria captar as imagens sem interferir no curso normal dos acontecimentos e a montagem deveria mostrar a verdade, que o olho humano não seria capaz de ver.

Enquanto o Cinema verdade apontava que a presença da câmera em si é um elemento de provocação que deve ser explorado, trazendo a tona a verdade íntima da interação entre diretor e personagem (geralmente em entrevistas "cruas", sem inserts, trilhas ou efeitos), o Cinema direto pregava a filmagem da vida de improviso (espontaneidade) o mais discretamente possível, sem qualquer interferência, apenas observando. Ao analisar os documentários realizados por diretores que faziam parte destes movimentos cinematográficos, é possível perceber que todos têm a montagem como etapa fundamental do processo de construção narrativa.

Já as experimentações das vanguardas, especialmente a *Nouvelle Vague*<sup>6</sup>, que teve início na França entre 1958 e 1959, romperam com paradigmas da montagem cinematográfica, principalmente os ligados à ideia de continuidade (tanto na narrativa quanto na linguagem). Houveram mudanças nos métodos de produção, nos temas e no estilo, cada vez mais autoral. A edição dos filmes da "nova onda" explorou as potências da linguagem cinematográfica, retomando ferramentas como a fusão (agora usada como recurso inventivo

---

<sup>6</sup> Movimento cinematográfico que influenciou diretamente, junto com o Neo-realismo italiano, o Cinema novo no Brasil.

de passagem suave entre planos), o *fade in/out*<sup>7</sup> (como recurso estilístico) e os fotogramas estáticos (especialmente nas obras de François Truffaut), criando também novas técnicas de montagem, como os *jump cuts*<sup>8</sup>.

As transformações das ilhas de edição, por sua vez, ocorreram em paralelo ao desenvolvimento das técnicas de montagem e foram guiadas também pelos avanços tecnológicos. Das moviolas<sup>9</sup> aos sistemas de edição linear<sup>10</sup> e não-linear<sup>11</sup>, todas essas mudanças definiram novos padrões de trabalho e espaço. Ilhas enormes, com grandes equipamentos mecânicos, visores, projetores e ferramentas para cortar e colar os negativos, deram lugar a pequenas ilhas com equipamentos eletrônicos cada vez menores, múltiplas telas, cabos e pequenos teclados.

No Brasil, segundo dados da pesquisa realizada pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FIRJAN) para o projeto de Mapeamento da Indústria Criativa<sup>12</sup>, as profissões "montador de filmes" e "editor de TV e vídeo" estão entre as mais numerosas do setor audiovisual brasileiro, com mais de nove mil trabalhadores em 2017, apesar de terem tido queda de mais de 27% em relação ao ano inicial da pesquisa (2015), com maior concentração na região sudeste, especialmente nos Estados de São Paulo e Rio de Janeiro.

Em termos de mercado de trabalho, a grande maioria dos editores brasileiros são pessoas jurídicas<sup>13</sup> (especialmente microempreendedores individuais ou empresas) prestadoras de serviço para produtoras e emissoras, que utilizam equipamento próprio ou do contratante em jornadas de trabalho de aproximadamente 8 horas diárias e por vezes realizando jornada dupla, como apontado no censo realizado em 2013 pela primeira associação de profissionais de edição do Brasil, EDT. Segundo a enquete realizada pela mesma associação entre 17 e 29 de abril de 2020 a maioria, entre editores, assistentes de edição e editores assistentes, são mulheres (56.2%), brancos (74%) e média etária de 38,15 anos.

---

<sup>7</sup> Dissolução ou aparição gradual da imagem para a tela preta.

<sup>8</sup> Cortes no mesmo eixo, provocando elipses temporais.

<sup>9</sup> Primeiro equipamento de edição cinematográfica constituído de visor, cabeças para leitura dos rolos (película) de som e imagem, engrenagens e pedal para controle de velocidade, dentre outros componentes mecânicos.

<sup>10</sup> Realizada com grandes dispositivos analógicos (como U-matic e Betacam), onde as fitas de vídeo só podiam ser montadas de forma linear (contínua).

<sup>11</sup> Material filmado é convertido para formato digital e editado na ordem desejada (não necessariamente linear) em computadores com a *softwares* específicos para montagem cinematográfica como Avid, Final Cut Pro e Adobe Premiere.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>

<sup>13</sup> Ainda hoje (2020) é muito rara a modalidade contratual da carteira assinada.

### 1.3 Objetivos

O objetivo geral deste projeto é a realização da obra audiovisual de curta metragem intitulada *ILHA*. Para isso, tracei alguns objetivos específicos que guiaram a elaboração e execução do projeto, dentre eles: Aprofundar a pesquisa bibliográfica e filmica sobre as ilhas de edição; escrever o roteiro do filme; elaborar o relatório de projeto prático, documentando todo o processo de realização do curta e suas diferentes etapas de produção (desde a concepção do roteiro até a finalização).

Ao longo do processo, o objetivo central foi unir os conhecimentos teóricos que adquiri durante o curso de Comunicação Social da UFRJ e algumas experiências subjetivas ao fazer filmico, buscando criar assim um projeto que estimule o reconhecimento do espaço de criação da ilha de edição em suas mais diversas e múltiplas facetas.

### 1.4 Justificativa da Relevância

A questão da produção massiva de imagens e sons na atualidade, já foi amplamente explorada por teóricos da comunicação. Mas como e onde elas ganham sentido sob a forma de obra audiovisual? De que forma o espaço onde esse processo acontece e a subjetividade de quem o realiza interfere no que está sendo produzido?

A percepção de que há poucos trabalhos teóricos sobre este tema/espaço, evidenciou a principal relevância do projeto: dar visibilidade às ilhas de edição como objeto de reflexão, ampliando o debate no meio acadêmico e audiovisual. Além disso, acredito que é preciso pensar e conjecturar sobre as ilhas onde a matéria filmica é montada, para que assim possamos construir novas relações de trabalho (ex: montador/ilha, montador/montador, montador/produtor e montador/cineasta).

A escolha de utilizar imagens de arquivo como componente essencial do filme, por sua vez, foi pensada buscando ressaltar a importância da preservação e valorização dos arquivos públicos brasileiros, tendo em vista o período crítico que vivemos neste país atualmente, onde há um processo crescente de apagamento da memória (pouco preservada ou simplesmente devastada, incendiada) e um plano governamental de destruição da cultura, como por exemplo no caso do triste processo de desmanche da Cinemateca Brasileira em 2020.

*ILHA* surgiu de uma motivação pessoal: conhecer mais profundamente o espaço de trabalho e criação/recriação de uma montadora. Partindo de uma experiência/desejo pessoal e singular, busquei criar uma narrativa que dialogasse com o coletivo (espectadores cinéfilos e

leigos), apontando aspectos específicos do espaço ilha e da montagem em si, além de questões reflexivas subjetivas sobre temas como solidão, impermanência, desilusão e saudade.

Em se tratando de um projeto prático de conclusão do curso de Comunicação Social, todo o processo será documentado no presente relatório de forma a explicitar sua construção e será disponibilizado publicamente no portal online Minerva, da UFRJ, juntamente com o filme, para auxiliar e, quem sabe, inspirar outros realizadores e pesquisadores a se debruçar sobre este universo, criando novas leituras dentro e fora da ambiente universitário.

## **1.5 Organização do Relatório**

O processo de realização do curta metragem *ILHA* (desde a concepção do roteiro até a finalização) e suas diferentes etapas de produção (pré produção, produção e pós produção), serão documentados nos capítulos a seguir.

## **2 PRÉ PRODUÇÃO**

Neste capítulo, dedicado a etapa de pré-produção, será detalhado o processo de desenvolvimento do projeto, incluindo: concepção e interpretação da obra, escrita do roteiro, pesquisa de imagens e planejamento para a etapa de produção (orçamento e cronograma).

### **2.1 Concepção da obra**

O filme *ILHA*, foi desenvolvido e planejado como projeto de execução simplificada, sem grande equipe, atores ou gastos com filmagem. Em se tratando de um projeto pessoal e sem qualquer vínculo comercial, a maior parte das etapas de produção foram realizadas por mim (roteiro, direção e montagem), com a participação do meu companheiro Tiago Sant'Anna Cortez na filmagem e da minha amiga Clarissa Pinheiro na narração. Foi importante ter em mente, desde o princípio do projeto, que a concepção deveria levar em conta a capacidade de realização do filme de acordo com as ferramentas disponíveis.

Do ponto de vista estético-narrativo, *ILHA* tem como principais referências audiovisuais, obras realizadas com material de arquivo. A ideia do projeto ganhou forma depois de assistir a série *Coma*, produzida pelo arquivo de imagens americano *Getty Images*, em parceria com roteiristas brasileiros. Feita unicamente com material de arquivo, narração e



sonoplastia, a série apresenta o relato em 3 partes de um paciente internado que volta a vida depois de anos em coma.

Outra importante referência no campo dos filmes de arquivo que guiou o projeto, foi a produção dos cineastas Harun Farocki e Chris Marker. Filmes como *La Jetée*, que compõem de forma inventiva uma espécie de ficção científica (a hipotética Paris devastada pela Terceira Guerra Mundial), abriram caminho para infinitas possibilidades de criação de narrativas com material simples e sem necessidade de grande equipe para produção. Além disso, a linguagem poética da narração em primeira pessoa frequentemente utilizada por Marker, também foi uma inspiração para a construção da camada poética e melancólica da narração de *ILHA*.

Algumas obras de Farocki também tiveram influência na concepção do projeto, especialmente as ligadas ao universo da montagem, como o curta metragem *Interface*<sup>14</sup> (título original *Schnittstelle*), onde o diretor e montador realiza uma distinção entre o processo de edição em vídeo e em filme físico (apontando a existência de cortes imaginários - no material digital - e cortes reais - no negativo de filme) e descreve os equipamentos que compõem a ilha, com suas respectivas funções. Enquanto comenta alguns de seus trabalhos, Farocki demonstra gestos (apertar botões, tocar negativos) e recombinações de imagens durante a montagem solitária (ele é o único personagem do filme), além de realizar experimentações de linguagem com duas telas (uma mostrando ele na ilha e outra o que aparece no seu monitor).

Logo no início da pesquisa fílmica, realizada antes da elaboração do roteiro, o primeiro documentário sobre o tema que me veio em mente foi *Onde jaz o teu sorriso?* de Pedro Costa, que acompanha o trabalho exigente e meticuloso de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet durante a remontagem de seu filme *Sicilia!*, me inspirando especialmente no que diz respeito a intensa relação entre os realizadores na ilha de edição, com constantes discussões sobre cada corte e seus efeitos, o que revela como a jornada da montagem pode ser exaustiva.

Além da narração da personagem, dos planos da ilha e das imagens de arquivo da Cinemateca Brasileira, o filme também explora o recurso da captura de tela para explicitar o processo de montagem em si: as partes do *software* de edição com distintas funções, as imagens lentas e aceleradas, o cursor avançando e voltando de um plano a outro, *frame a frame*, o mouse movimentando os arquivos, selecionando os melhores trechos, encadeando planos, exportando sequências. Tais imagens, revelam também detalhes discretos da trama como a data e horário no canto superior direito da tela que mudam constantemente ao longo do filme e o nome do projeto que está sendo montado pela personagem ("filme dentro do filme"), na linha superior do *software*.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ccaRP7b0eIE>

Devo dizer também que, mesmo em se tratando de um filme subjetivo, curto e sem a pretensão de desvendar o processo de montagem (apenas mostrar um pouco como é feito), foi importante buscar, desde o princípio do projeto, formas de conectar o espectador as ações da personagem de maneira que, mesmo sem saber o que de fato ela está montando, ele possa entrever seu processo de trabalho, absorver suas sensações e acompanhar seus pensamentos.

No que diz respeito ao ponto constante na narrativa do curta metragem, do confronto da personagem com a absurda impossibilidade de ação/saída da ilha de edição, o projeto se inspira na trama de *O Anjo Exterminador* de Luis Buñuel. No filme, o autor cria uma história surrealista onde aristocratas não conseguem sair de uma mansão após jantarem. Pouco a pouco, fica claro que não há nada físico que os impeça de sair, apenas barreiras imaginárias. *ILHA* estabelece também um diálogo com o surreal absurdo: o espaço possui uma força maior e invisível que "engole e imobiliza" a personagem. Ela busca a normalidade, dentro do lugar de onde pretende escapar, mas percebe que sua vida se inscreve na própria ilha.

A construção da narração, uma espécie de fluxo de pensamentos da personagem, também teve como inspiração alguns diálogos de *O Anjo Exterminador* e a construção narrativa de *Ilha das Flores*, curta metragem icônico de Jorge Furtado, com encadeamento rítmico entre texto e imagem. Já o material de arquivo, montado durante *ILHA*, tem como referência principal o longa *Berlim: Sinfonia de uma Grande Cidade* de Walter Ruttmann, que relaciona imagens através da montagem, criando sobreposições, climas e ritmos do cotidiano da cidade.

O tratamento sonoro de *ILHA* foi parte fundamental da concepção do projeto, uma vez que no filme todos os pensamentos e sensações da montadora são transmitidos através da narração e sonoplastia, constituindo uma camada sonora que caminha em paralelo com a camada imagética. O uso de ferramentas de mixagem e dos efeitos sonoros trouxe vida às imagens, pontuando o texto da narração e as movimentações da personagem e por vezes marcando o compasso do ritmo do filme e os cortes entre as imagens.

Em se tratando de um curta metragem metalinguístico (cinema sobre cinema, montagem sobre montagem), a pesquisa de bibliografia específica sobre montador/ilha de edição foi necessária para o desenvolvimento do projeto, a fim de aprofundar melhor o objeto de estudo. A referência principal neste sentido foi o livro *Num piscar de olhos*, do montador Walter Murch, bem como seu depoimento sobre o trabalho na ilha e o processo técnico-criativo da montagem, presente no documentário *The Cutting Edge: the magic of movie editing*, de Wendy Apple.

Em ambas as obras, o autor aponta que a disposição física da ilha e a movimentação do montador na mesma, influenciam diretamente no processo de montagem e no resultado final dos filmes. O ato de montar de pé ou sentado, o formato da sala (redonda, quadrada, retangular), a amplitude do espaço (grande ou apertado), a mobilidade dos objetos (mesa ajustável, cadeira giratória) e a disposição deles no espaço (agrupados ou espalhados), são alguns dos exemplos mencionados pelo montador a partir de suas experiências editando diversos tipos de obras.

## 2.2 Interpretação do filme

No que diz respeito à referências teóricas do campo da Comunicação, devo dizer que elas não estão diretamente ligadas à construção em si do filme *ILHA*, mas se relacionam com seu tema, abrindo possibilidades de interpretação do mesmo. Tratam-se de conceitos de alguns autores (David Harvey, Walter Benjamin e Michel Foucault), que me inspiraram e me marcaram durante a pesquisa e durante o curso de Comunicação Social na ECO/UFRJ, sobre os quais falarei brevemente a seguir.

O autor britânico David Harvey, explorou no paper *O espaço como palavra-chave*, realizado para a conferência "Marx e a Filosofia" (Institute of Education, Londres, 2004) e republicado na revista *Em Pauta* em 2015, as possíveis definições do conceito de espaço, tendo em vista seus variados sentidos de acordo com os diferentes contextos aos quais é submetido. A dificuldade de delimitação de um significado genérico e definitivo foi de certa forma contornada pelo pesquisador que, ao longo do artigo, fez um panorama dos significados de espaço, partindo do ponto de vista da geografia (campo estudado por ele). Ao refletir sobre a natureza do espaço, Harvey propôs uma interpretação sob três aspectos principais: absoluto, relativo e relacional. A Hipótese é apresentada logo no primeiro item do artigo:

Se considerarmos o espaço como absoluto ele se torna uma ‘coisa em si mesma’, com uma existência independente da matéria. Ele possui então uma estrutura que podemos usar para classificar ou distinguir fenômenos. A concepção de espaço relativo propõe que ele seja compreendido como uma relação entre objetos que existe pelo próprio fato dos objetos existirem e se relacionarem. Existe outro sentido em que o espaço pode ser concebido como relativo e eu proponho chamá-lo espaço relacional – espaço considerado, à maneira de Leibniz, como estando contido em objetos, no sentido de que um objeto pode ser considerado como existindo somente na medida em que contém e representa em si mesmo as relações com outros objetos. (HARVEY, 1973, p. 13)

Segundo Harvey, o "espaço absoluto" é estável, planejado, padronizado e delimitado, englobando a propriedade privada e demais limites territoriais. Nele, não há possibilidade para o surgimento de incertezas, ambiguidades ou contradições. Já o "espaço relativo" remete especialmente à física de Albert Einstein, ao postular que qualquer hipótese científica depende "daquilo que está sendo relativizado e por quem" (HARVEY, 2015, p.129), o que, num duplo movimento, representou o rompimento com a ideia de simultaneidade no campo da física e a defesa do ponto de vista do observador no resultado do que está sendo observado.

No que diz respeito ao "espaço relacional", David Harvey menciona a "noção relacional do espaço-tempo", que leva em conta as relações internas e externas e como elas afetam simultaneamente o espaço com o passar do tempo. Desta forma, lugar ou evento nenhum podem ser compreendidos isoladamente. Eles dependem de tudo o que acontece ao seu redor e tem sua natureza modificada ao longo da trajetória, o que leva a tese do autor de que o espaço (espaço-tempo) é ao mesmo tempo absoluto, relativo e relacional, podendo "tornar-se um ou outro separadamente ou simultaneamente em função das circunstâncias" (HARVEY, 2015, p.132).

Para exemplificar a essência tripartite do espaço, o geógrafo traz no artigo a ideia de "*Ground Zero*" (Marco Zero). Seu exemplo (da sala de aula), pode ser transposto também para o âmbito do cinema, mais especificamente das ilhas de edição. Ao entrar na ilha, o que o montador ouve e vê é delimitado pelo espaço absoluto da pequena sala escura e pelo tempo absoluto, que é a duração de um dia de trabalho. Só participará do ato desta montagem quem estiver dentro deste espaço-tempo absolutos e cada participante representará uma individualidade e uma percepção distintas, que se misturam entre eles. Existe ainda o componente relacional: a relação do montador ou quem mais estiver na ilha com o que está sendo produzido, que contém uma série de relações passadas (sentimentos e experiências pessoais) rememoradas e manifestadas consciente ou inconscientemente.

Mais adiante no artigo, Harvey apresenta a divisão tripartite de Henri Lefebvre, que engloba o espaço material sensorial, a forma como o espaço é entendido/representado e o espaço vivido, que incorpora sentimentos e significados advindos das experiências. Neste sentido, o filme *ILHA* se apresenta como um objeto material, que provoca um estado psíquico (como o "espaço da representação" ou "espaço vivido" de Lefebvre) e busca, através de uma série de códigos representacionais (como a "representação do espaço" ou o "espaço concebido"), compor uma forma física (como o espaço material da exibição relacionado à experiência física efetiva de quem assiste), que diz algo ao espectador sobre a maneira como a personagem vive o espaço ilha de edição.

Harvey traz ainda alguns apontamentos de Walter Benjamin, sobre as relações extra materiais com o espaço, como: "nós não vivemos como átomos materiais flutuando ao redor de um mundo material; nós temos igualmente imaginações, medos, emoções, psicologias, desejos e sonhos" (BENJAMIN, 1999 *apud* HARVEY, 2015, p.136). Sendo assim, os espaços e tempos da representação permeiam nossa vida cotidiana, afetando diretamente nossas experiências e também nossa interpretação, como menciona o geógrafo britânico:

Através das rotinas materiais cotidianas nós compreendemos o funcionamento das representações espaciais e construímos espaços de representação para nós mesmos (por exemplo, o sentimento intuitivo de segurança em um bairro familiar ou por sentir-se “em casa”). (HARVEY, 2015, p.137)

Desta forma, os espaços de representação integram nosso modo de viver no mundo, trazendo a tona suas emoções afetos, materialidades e espaço-temporalidades, através de reconstruções artísticas. Entender e explorar os mecanismos e possibilidades das espaço-temporalidades mostra-se fundamental para fazer emergir novos sentidos e relações, ao contrário da narrativa fixa no espaço, que encerra futuras interpretações e estreita potências. Assim, a pesquisa acadêmico-cultural e a realização artística são importantes ferramentas para manter vivas as tensões e cruzamentos de espaço-tempo, na busca por análises mais profundas, como defende David Harvey.

No que diz respeito a montagem, incorporada na imagem e na narração, além de fazer parte da construção do filme *ILHA*, houve uma busca por criar um elemento de provocação no espectador, tirando-o de sua zona de conforto, como no processo descrito por Walter Benjamin na citação trazida pelo sociólogo Nildo Viana no artigo *O Cinema segundo Walter Benjamin*, publicado em 2006 na Revista Eletrônica Espaço Acadêmico:

As imagens provocam efeitos na percepção dos atos cotidianos. Os gestos, incluindo o de pegar uma colher ou um isqueiro, são familiares, mas não sabemos nada sobre as elaborações psíquicas contidas neste processo. No entanto, através da câmera e seus recursos, a montagem pode provocar imersões, emersões, interrupções, isolamentos, extensões, acelerações, ampliações, miniaturizações, abrindo, pela primeira vez, para nós, a “experiência do inconsciente ótico”, assim como a psicanálise revelou o inconsciente pulsional. (BENJAMIN, 1996, p.189)

Através de recursos como o choque da desconexão entre som e imagem, a ampliação e aceleração da imagem, as pausas e respiros entre falas, os pensamentos difusos e os sons que sugerem gestos e movimentos, o curta metragem *ILHA* deixa entrever a experiência

inconsciente, visual e sensorial da montadora (personagem principal) durante uma trajetória de tempo indefinido. As camadas que compõe o espaço físico e as relações entre corpo/mente/ilha se conectam na trama, que se completa na interpretação de quem a assiste.

Outro importante ponto de reflexão que baliza o projeto é o conceito de panóptico apresentado por Michel Foucault no livro *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. A estrutura arquitetônica circular projetada como prisão, possui células sem comunicação interna em torno de uma torre central, que vigia e controla os presos sem que eles saibam, já que a torre foi construída de tal forma que, de fora, era vista como opaca. Sem saber onde o vigia estava ou o que era, o prisioneiro era obrigado a controlar permanentemente seu comportamento para não ser punido.

A análise feita pelo autor, de como um indivíduo se comporta diante da clausura vigiada, em uma sociedade disciplinar que é reflexo desse sistema de vigilância, influencia a narrativa de *ILHA*, na medida em que a própria personagem se encontra de alguma forma auto aprisionada. Os mecanismos de vigilância introduzidos em corpos, constituem um tipo de violência que se articula através de expectativas e significados transmitidos pelos espaços e instituições onde transitou e transita.

Segundo Foucault, esse processo foi reforçado com o nascimento das tecnologias da informação, que desenvolveram sistemas de vigilância aprimorados para controlar o comportamento de muitos indivíduos ao mesmo tempo ao redor do mundo. Atualmente, como previsto pelo autor, o desempenho e o comportamento no trabalho em certas áreas pode até ter alguma melhora, mas tal monitoramento constante pode muitas vezes levar a reações de estresse e até mesmo episódios de ansiedade, rigidez comportamental e desconforto psíquico, como o enfrentado pela protagonista do filme.

### **2.3 Elaboração do roteiro**

Depois de realizar a pesquisa teórica e filmica, comecei o processo de escrita do roteiro, sob a orientação do professor e roteirista Mauricio Lissovsky, que me indicou várias referências e me auxiliou muito na construção narrativa do filme. Desde o princípio, a ideia era que o texto narrado pela personagem fosse uma espécie de fluxo de pensamento subjetivo, que atravessa suas ações e é atravessado por elas. Para isto, foi preciso tempo (de junho de 2019 a agosto de 2020) e muitas versões (mais precisamente, dez) até chegar na versão final do roteiro.

Durante as primeiras semanas, fui escrevendo de forma bem livre minhas impressões pessoais, lembranças e pensamentos relativos a experiências que vivi em diversas ilhas onde já trabalhei. A partir deste texto longo e disforme, fui separando os trechos que considerava melhores, enquanto pensava que tipo de ações e que jeito de falar teria a personagem. Como a ideia era que o filme de alguma forma mostrasse os dias de trabalho de uma montadora e suas aflições, foi preciso (inicialmente) conectar os processos realizados durante a montagem com seus pensamentos.

Pouco a pouco, fui identificando quem era essa personagem (não mais eu ou meus pensamentos, mas os dela) e quais eram os pontos principais dessa narrativa guiada por ela: exaustão do trabalho, aprisionamento no espaço, delírios e ilusões, mas precisava de algum momento de virada, uma possibilidade de mudança, uma saída para que a história pudesse avançar. Incorporei então as entradas de uma personagem secundária, a produtora, que traz o filme para a "realidade" (mesmo que diegética), ditando o que a montadora deve fazer e quando pode sair.

Tendo esta ferramenta dos áudios enviados pela produtora para a montadora, pude construir uma primeira versão do roteiro, com início, meio e fim. Mas, como o fazer fílmico é profundamente influenciado pelo contexto em que é realizado, no caso de *ILHA* não foi diferente. A princípio, a ideia era que ao fim do filme, a montadora finalmente conseguisse sair da ilha e ir em busca de seus desejos e da felicidade distante da prisão do trabalho. Acontece que veio 2020 e com ele o turbilhão da pandemia da COVID-19.

Já não fazia mais sentido para mim realizar um filme com "*happy ending*" e o fato de ter que desmontar minha própria ilha de edição me fez rever o que pensava sobre a relação com meu espaço de trabalho. O cansaço do trabalho exaustivo e do local fechado deu lugar à melancolia e tristeza de ter que se desfazer de um sonho, de um espaço construído por mim e onde vivi experiências intensas de trabalho e também da vida. Pensando nisso, reescrevi o fim do filme para que a personagem não mais rompesse com a ilha, mas sim pudesse morrer/renascer/transcender com ela metaforicamente.

Uma das maiores dificuldades na escrita da narração, foram as passagens de desespero da montadora por não conseguir sair da ilha de edição. Porém, durante o processo de elaboração do roteiro, me lembrei de um filme que assisti logo que comecei a estudar cinema e que me ajudou a desatar este nó. Sempre admirei muito toda a obra do cineasta Luis Buñuel, mas *O Anjo Exterminador* me marcou profundamente. Revi o filme, com especial atenção aos diálogos entre os personagens e me deparei com uma série de elementos textuais que intensificam a atmosfera surreal presente durante toda a trama: muitas perguntas sem

nenhuma resposta, repetição de palavras como "estranho" e "loucura", falas sobre pânico, medo da morte, fome e sonho.

Quando o roteiro estava completo, comecei, com a ajuda do meu orientador, o processo de revisão da narração, enxugando o texto e dramatizando certas passagens. Trazer para o filme a sensação de que ouvimos um fluxo de consciência da personagem, foi um desafio e para isso foi preciso desconstruir o texto, desfazer as estruturas textuais mais formais e "bagunçar" as ideias da montadora, afinal, ninguém pensa ordenadamente. Por fim, tendo fechado o texto, Mauricio sugeriu que as imagens não tivessem relação direta com a narração, o que enriqueceu muito a construção do filme, fugindo da exemplificação (falar de uma coisa e mostrar uma representação disso na tela).

No que diz respeito ao formato do roteiro, acabei optando pelo uso de uma tabela (ver em apêndice página 32) ao invés do formato tradicional usado em roteiros cinematográficos (em texto corrido, dividido entre os cabeçalhos das cenas), para facilitar a visualização da camada de texto e de imagem do filme. Isso ajudou também na gravação da narração, já que permitiu que a atriz pudesse ver com clareza o que se passava no filme a cada trecho do texto. A diferenciação de cores nas letras, foi realizada com o mesmo intuito de simplificação (preta = narração, azul = imagem, verde = sons e efeitos sonoros).

## 2.4 Pesquisa de imagens de arquivo

Com o roteiro em mãos, foi possível delimitar que tipo de imagens de arquivo pesquisar para compor o filme que a personagem principal está montando durante a trama. Como a narrativa de *ILHA* atravessa diferentes estados de espírito da montadora durante sua jornada diária de trabalho, a ideia era que as imagens utilizadas por ela durante a montagem tivessem uma relação (indireta) com seus pensamentos e sensações díspares. Neste sentido, foi escolhido como tema das imagens a dualidade: vida no campo/vida na cidade. Espaços abertos e fechados onde diariamente pessoas realizam ações e gestos repetidamente.

A pesquisa de material de arquivo foi realizada no Banco de Conteúdos Culturais (BCC) da Cinemateca Brasileira<sup>15</sup>, onde constam mais de 6 mil vídeos disponíveis, dos mais variados gêneros, lugares, temas e épocas. Criado em 2009 e atualizado em 2018, o site oferece acesso digital ao acervo audiovisual da Cinemateca e possui uma ferramenta de busca através de palavras-chave. Os critérios utilizados para a seleção de materiais, visando a

---

<sup>15</sup> Disponível em: <http://bcc.gov.br/filmes>



redução do escopo da pesquisa, foram: obras jornalísticas dos anos 50 a 70, produzidas no Brasil.

Na busca por imagens de regiões rurais e metrópoles, os vídeos jornalísticos se mostraram a maior fonte de trechos com registros do cotidiano, dos costumes e das paisagens do Brasil naquele período, tornando-se portanto o foco da pesquisa. Os materiais selecionados mostram diferentes tipos de plantações, animais, casas, feiras, trânsito entre carros, bondes e pedestres e atividades do dia-a-dia de trabalho no campo e na cidade.

Em se tratando de um filme universitário de baixo orçamento e sem fins comerciais/lucrativos, as imagens de arquivo utilizadas foram baixadas<sup>16</sup> do acervo online da Cinemateca Brasileira em baixa qualidade e com marca d'água, caso contrário seria necessário efetuar a compra do material utilizado no curta. Essa é uma medida adotada por diversos acervos públicos e privados para garantir que seus materiais não sejam usados indevidamente, sem remuneração.

## 2.5 Orçamento e Cronograma

O curta metragem *ILHA* foi realizado com recursos e equipamentos próprios entre o segundo semestre de 2019 e o segundo semestre de 2020. Abaixo, o cronograma de execução do projeto:

- Elaboração do roteiro - junho de 2019 a agosto de 2020.
- Pesquisa - setembro de 2020.
- Filmagem - 07 de agosto de 2020.
- Gravação da narração - 07 de setembro de 2020; 13 de setembro de 2020; 18 de outubro de 2020; 06 de novembro de 2020.
- Montagem - setembro de 2020 a novembro de 2020.
- Finalização - 20 a 25 de novembro de 2020.

---

<sup>16</sup> Para baixar as imagens no site, basta clicar com o botão direito do mouse em cima do vídeo escolhido e selecionar a opção "salvar vídeo".

### 3 PRODUÇÃO

Neste capítulo, dedicado a etapa de produção, será detalhado o processo de realização do projeto, especialmente aspectos relativos à direção, produção e montagem (já que, no caso de *ILHA*, a montagem faz parte do próprio filme).

#### 3.1 Filmagem

A filmagem dos planos no interior da ilha foi realizada em uma sexta feira, dia 07 de agosto de 2020, na sala onde estava minha ilha de edição, localizada em uma casa na Rua Capitão Salomão, bairro do Humaitá, Rio de Janeiro. Como a mudança foi repentina e teve que ser feita as pressas, não houve tempo para planejamento e concepção prévia de fotografia. Na noite anterior a retirada dos móveis, fui para a sala com os equipamentos e meu companheiro Tiago Sant'Anna Cortez filmou os planos.

As primeiras imagens filmadas foram realizadas de acordo com a decupagem do roteiro e, depois de uma observação atenta aos detalhes da sala, fizemos uma série de planos extras (não previstos) expondo suas marcas, vestígios e cantos. Infelizmente não foi possível filmar os equipamentos da ilha (torre, caixas de som, teclado, mouse e telas), pois já tinham sido retirados da sala logo que começou o isolamento social e o *home office*. Não utilizamos nenhuma luz extra, além das lâmpadas de led presentes na locação.

Para a filmagem, a câmera usada foi a *Blackmagic Design Pocket Cinema 6K*, com baterias *Watson LP-E6N Lithium-Ion*, cartão de memória *ProGrade Digital 128GB CFast 2.0*, lente *Canon EF 50mm/ f.s 1.4* e tripé *Manfrotto MVH502A Fluid Head*. O material foi filmado nos parâmetros: *codec - Apple ProRes 422 HQ, frame size - 1920 x 1080 (full HD), frame rate - 24 fps* e a captação de som ambiente foi realizada com o gravador *Zoom H4n*.

Diante da impossibilidade de filmar os equipamentos presentes na ilha, especialmente a tela (ponto de vista constante da personagem), optei por utilizar a ferramenta de captura de tela do *software Quicktime Player 7* nos trechos do filme em que aparece a tela do computador. Essa escolha acabou sendo crucial pois além de agilizar e facilitar o processo, me permitindo realizar a maior parte do filme na minha casa, com um *laptop*, captando as imagens sem câmera nem qualquer equipamento extra, contribuiu também com a estética e clima do filme.

A presença intensa da imagem digital (o *software* de edição, os ícones do computador, as cores fortes na tela e a ultra definição, que chega a incomodar os olhos) é um elemento

constante no dia-a-dia de trabalho de montadores, então me pareceu interessante trazer isso para o filme. A tela sem borda, que explicita o ponto de vista da personagem invisível e seu processo de trabalho orgânico/mecânico, coloca o espectador em contato com as sensações de monotonia e confusão mental, vividas por ela.

### 3.2 Gravação da narração

Para fazer a narração em *voice over*<sup>17</sup>, presente durante todo o filme, convidei a atriz pernambucana Clarissa Pinheiro, amiga com quem já havia trabalhado em projetos anteriores. Ao longo do processo de leituras do roteiro, ensaios e gravações, fizemos algumas adaptações e incorporações no texto buscando maior fluidez na fala, como a inclusão de interjeições, conjunções (ligando falas) e repetições de palavras, além da alteração de frases que pareciam funcionar bem no texto escrito, mas quando ditas não soavam coloquiais. Depois de tanto tempo trabalhando no roteiro, ver ele ganhando vida na voz da atriz foi uma nova descoberta e poder compartilhar e trocar ideias com ela sobre a trama, o ritmo e a personagem foi fundamental para a construção do filme.

Foram gravadas ao todo quatro versões de narração entre os meses de setembro e novembro de 2020. Em cada uma delas, testamos diferentes opções de ritmo e entonação, algumas com o texto corrido, outras com o texto dividido em partes. Por conta do isolamento social em função da pandemia, realizamos as três primeiras gravações a distância e a última presencialmente, na casa da atriz. O microfone utilizado foi o *shotgun* da *Sennheiser MK66*, com gravador de áudio *Zoom H4n*.

### 3.3 Montagem

*ILHA* possui diversos elementos metalinguísticos, já que revela a montagem em si mesma, falando sobre e mostrando como é feita (um filme onde a personagem monta um filme). Por conta disso, nesse caso a montagem não fez parte apenas da pós produção, mas também da produção do filme e, para organizar e realizar o processo, foi preciso dividir as diferentes camadas do curta em etapas.

Primeiramente, fiz a sincronização das imagens e sons capturados na locação da ilha, para assim poder selecionar os melhores planos e ordená-los de acordo com o que estava apontado no roteiro. Em seguida, comecei o processo de seleção e montagem das sequências

---

<sup>17</sup> Narração sobre imagem, onde a voz não faz parte da diegese da cena.

de imagens de arquivo da Cinemateca Brasileira baixadas durante a pesquisa, fazendo a captura de toda a movimentação na tela para utilizar essas imagens na montagem final.

Uma vez que a gravação da narração foi realizada, juntei esse material as imagens filmadas e as capturas do processo de edição das imagens de arquivo e comecei a montagem do curta. Neste momento, surgiram algumas questões que levaram a mudanças na forma do filme em relação ao que estava pré definido no roteiro. Os maiores desafios encontrados foram a criação de relações entre as camadas de imagens e sons do filme e a busca por formas de conectar e aproximar o espectador da história.

Inicialmente, as imagens da ilha de edição seriam intercaladas com as imagens da tela, mas no decorrer da montagem fiz uma mudança, deixando os planos juntos no bloco final do filme. Notei que assim era possível marcar a mudança de tom e ritmo (rápido - lento) da segunda parte da narrativa, trazendo imagens de outra natureza que contrastam com o material "digital" da tela. Guardar para o fim trouxe a essas imagens um elemento surpresa para o espectador, antes impregnado pela monotonia e o desespero e agora tocados pela melancolia e saudade de um lugar que não existe mais.

Quando fechei o primeiro corte (com a estrutura do filme completa), enviei para meu orientador e algumas pessoas próximas. Seus *feedbacks* foram essenciais para que eu pudesse ter impressões de pessoas que estavam entrando em contato com o filme pela primeira vez. Em se tratando de um projeto bem pessoal, era importante criar algum tipo de distanciamento para entender o que funcionava melhor e o que fazia mais sentido para o filme, buscando maneiras de contar essa história para espectadores que não necessariamente entendem ou conhecem o trabalho de montagem cinematográfica.

Depois de rever os tempos (entre imagens e sons) e os planos da tela (que demorei a entender como usar), fiz ajustes e alterações (como a aproximação em diferentes partes do *software* de edição), até fechar o corte final. Ao todo foram editadas dezesseis versões do filme, ao longo de três meses. O computador usado para a montagem foi um *MacBook Air* 2017 (13 polegadas, processador 1.8 GHz *Intel Core i5*, memória 8 GB 1600 MHz DDR3, graficos *Intel HD Graphics 6000* 1536 MB e sistema operacional *MacOS High Sierra*), com *software* de edição *Adobe Premiere CC 2020*.

## 4 PÓS PRODUÇÃO

Neste capítulo, dedicado a etapa de pós-produção, será detalhado o processo de finalização de áudio (edição de som, efeitos sonoros e mixagem) e *export* da versão finalizada do filme.

### 4.1 Finalização de imagem e som

A última etapa da realização do curta metragem *ILHA*, foi a finalização, quando pude me debruçar sobre o processo de sonorização. Fiz uma pesquisa online no banco de áudio colaborativo e gratuito *Freesound*<sup>18</sup>, para encontrar *foleys*<sup>19</sup> que pudessem trazer mais riqueza sonora, criando movimentações da personagem (não a vemos, mas ouvimos seus passos, cliques, respirações) e *room tones*<sup>20</sup>, para preencher o som de fundo das cenas. Foram inseridos *foleys* da personagem no espaço da ilha, como: tossidas, movimentações da cadeira giratória, celular vibrando e mouse batendo na mesa.

Por fim, realizei a mixagem sonora com a ferramenta de equalização paramétrica do *software Adobe Premiere*, para nivelar as frequências dos trechos de narração (já que foram usados trechos de diferentes gravações, que precisavam ser tratados para ficarem no mesmo padrão) e os volumes dos diferentes elementos (narração, *foley* e ambiente). Tais elementos foram separados em diferentes pistas (8 de áudio e 2 de imagem) para organização do projeto e melhor visualização dos arquivos na finalização.

O *export* do filme finalizado em alta (duração total de 15 minutos e 50 segundos, incluindo cartelas de texto com créditos finais), foi realizado no *codec* H264 em 1920 x 1080 *full HD* e 24 *fps*, com áudio estéreo em *AAC* 48KHz. Optei por não fazer nenhum tipo de correção de cor, deixando as imagens da locação ilha com a cor original em contraste com a imagem digital e definida da tela do computador.

---

<sup>18</sup> Disponível em: <https://freesound.org/>

<sup>19</sup> Efeitos sonoros de um filme, que complementam as ações das cenas.

<sup>20</sup> Tom ou som da sala. Gravação de "silêncio", usada quando não há diálogo. Semelhante ao som ambiente, mas se distingue pela falta de um ruído de fundo explícito.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim de todo o processo de realização do curta metragem *ILHA* e elaboração do relatório, consigo olhar para trás e lembrar de cada passo dessa trajetória. A insegurança de dirigir um filme sozinha, as dúvidas, o medo de não conseguir fazer ou adaptar o projeto às mudanças impostas pelo momento difícil e intenso que estamos vivendo agora. Fico feliz por ter conseguido, apesar de tudo, realizar algo que já não me parecia possível e que carrega um pouco do que eu penso e sinto.

Durante a pesquisa e a construção do filme, pude parar para pensar um pouco sobre o meu ofício de montadora e ressignificar o que a ilha de edição representou e representa para mim. Pouco a pouco fui me dando conta do quanto minha relação com o espaço físico de trabalho tem influência sobre o que produzo. Os gestos mecânicos e orgânicos realizados diariamente, são embalados (ou tocados) pelo espaço que os circunda, com todas as suas espessuras e fissuras aparentes e invisíveis. A sensação, é de que ilha e montador estão intimamente ligados, mas com vidas próprias. Caminham e pensam separadamente de forma independente, mas seguem conectadas no ato da criação da montagem.

Através do filme *ILHA*, busquei mostrar as diferentes faces da ilha de edição (lugar de invenção, de desejo, de sonho, mas também de reclusão, de solidão, de devaneio) e as sensações e pensamentos de uma montadora durante a prática de seu ofício. Acredito que a realização de propostas com essa temática são uma forma de desmistificar esse espaço e profissão, trazendo uma nova perspectiva a estudantes, pesquisadores e realizadores audiovisuais e aproximando profissionais de outras áreas ao processo de montagem.

Foi muito importante para mim poder fazer um projeto unindo os conhecimentos teóricos adquiridos em aulas, conversas, pesquisas, livros e artigos ao longo de todo o curso de Comunicação Social ao fazer filmico, expressando questões subjetivas pungentes, permitindo um maior aprofundamento e envolvimento com o projeto e dando minha contribuição a instituição UFRJ, depois de tudo o que recebi. Espero poder ajudar ou quem sabe até inspirar pessoas que também queiram se arriscar em futuras pesquisas e filmes sobre montadores e ilhas de edição.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.
- HARVEY, David. **Space as a keyword**. In: CASTREE, N.; GREGORY, D. (org.). David Harvey: a critical reader. Malden e Oxford: Blackwell. *Apud* HARVEY, David. **O espaço como palavra-chave**. Rio de Janeiro: revista Em Pauta: teoria social e realidade contemporânea, n.35, v.13, p.126-152, 2015.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de um filme sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- REISZ, K.; MILLAR G. **A Técnica da Montagem Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.
- VIANA, Nildo. **O Cinema Segundo Walter Benjamin**. Paraná: Revista Eletrônica Espaço Acadêmico, v. 66, p. 1-8, 2006. Disponível em: <https://walterbenjamincinema.wordpress.com/2010/10/27/o-cinema-segundo-walter-benjamin-de-nildo-viana/>

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- BERLIM, Sinfonia da MetrÓpole**. Direção: Walter Ruttmann. Produção: Karl Freund. Alemanha: Fox Europa Film, 1927. 72 min.
- COMA**. Direção: AlmapBBDO. Produção: *Stink Films*. Estados Unidos/Brasil: Getty Images, 2019. 3 videos (18 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rre-r7L4aFI> (episódio 1); [https://www.youtube.com/watch?v=Bvwiqyo89\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=Bvwiqyo89_Y) (episódio 2); <https://www.youtube.com/watch?v=S-BaPXXKBOOs> (episódio 3).
- ILHA das Flores**. Direção: Jorge Furtado. Produção: Nora Goulart e Monica Schmiedt. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre, 1989. 13min.
- INTERFACE**. Direção: Harun Farocki. Produção: Musée d'art moderne Villeneuve d'Ascq. Alemanha: Harun Farocki Filmproduktion Berlin, 1995. 25min.
- LA JETÉE**. Direção: Chris Marker. Produção: Anatole Dauman. França: Argos Films, 1962. 28min.
- O ANJO Exterminador**. Direção: Luis Buñuel. Produção: Gustavo Alatríste. México: Gustavo Alatríste, 1962. 93 min.
- ONDE jaz o teu sorriso?** Direção: Pedro Costa. Produção: Francisco Villa-Lobos. França: Contracosta Produções, 2001. 104 min.
- THE CUTTING Edge: the magic of movie editing**. Direção: Wendy Apple. Produção: Wendy Apple e Alan Heim. Estados Unidos: Starz Encore Entertainment, 2004. 99min.

## APÊNDICE - ROTEIRO

### ILHA

por Laís Lifschitz

IMAGEM/SOM	NARRAÇÃO
Tela do computador com a janela do finder aberta e o ícone do mouse (seta) copiando arquivos de uma pasta para outra (cartão de câmera para HD externo). Barra azul indicando tempo avança lentamente.	<i>Não sei há quanto tempo tô aqui. Quantas horas? Quantos dias? Não sei como cheguei, nem quando vou embora.</i>
Tela preta.	<b>Entra o título do filme: ILHA</b>
Planos fechados e panorâmicas mostram a sala escura, na penumbra. Porta e janela fechadas. Mesa, quadro de cortiça, armário, prateleiras, caixas de som, hd externo, teclado, mouse, torre.	<i>Nunca pensei em passar a vida aqui sozinha, eu e a máquina, num quarto escuro. Os olhos atravessando a tela. São os dedos, sabe? Sempre o mesmo movimento, teclando e arrastando, teclando e arrastando. É tudo tão distante, tão... quase... nada. Podia cortar com tesoura, colar com fita adesiva. Talvez fizesse mais sentido pra mim. Movi-o-la... La-mo-vi-o-la-mo.</i>
Tela do computador mostra o software de edição abrindo e o projeto sendo criado (pensar no nome do projeto). Material bruto é adicionado ao projeto e organizado em pastas. (CONTINUA NO PRÓXIMO TRECHO)	<i>Tô morrendo de fome. Devorei os planos, mastiguei os offs, engoli os cortes. Como é o nome da menina da última sala? Merda! Esqueci de novo! Daniela, Daniele, Danuza, Denise... É, não sei mesmo.</i>



<p>Som de passos do lado de fora da sala onde está a personagem.</p>	<p>Reconheço todo mundo que passou pela minha vida, pela minha ilha, mas nunca lembro os nomes.</p> <p>Ronco na barriga. Dor na cabeça. Tendinite, bursite, hérnia de disco, cegueira. Isolamento social.</p> <p>Minha vida vem sendo montada. Pequenos e grandes cortes. Cama, ilha, cama. Corte seco. Há meses não lavo roupa, corto o cabelo ou pago as contas. Minha vida anda sem mim, não sei como.</p>
<p>Tela do computador mostra o processo mecânico de sincronização do material bruto (imagem e som).</p>	<p>Não sei como alguém pode acreditar que as coisas acabam.</p> <p>Que dia é hoje? Faz uma semana, já? Parece que sempre tive aqui. Mas, antes de mim, teve alguém?</p> <p>É como aqueles prisioneiros solitários. Cada pessoa que passa pela ilha deixa vestígios. O ar que saiu da boca com bactérias e vírus invisíveis, as sombras na parede, a forma da bunda na cadeira, as marcas no chão. As pessoas passam, a Ilha fica. Mas a Ilha nunca é a mesma.</p>
<p>Tela do computador mostra o processo lento de seleção de material.</p>	<p>Quem tava aqui? Deve ter sido o anão da madrugada. Aposto que comeu alguma merda... deixou tudo melado!</p> <p>(Ri)</p> <p>Melada, grudada... Eu que tô grudada aqui. Vida estranha</p>

	<p>essa... Eu e Ela, em meia fusão.</p> <p>A gente resolve tudo, depois, na ilha. Quantas vezes já ouvi essa frase na vida... Tudo o que? Não tô vendo nada se resolvendo por aqui.</p>
<p>Tela do computador mostra a montagem meticulosa das sequências. Avança e volta frames, assiste repetidas vezes, abre corte 2, 3, 4. Olha email de feedback. Muitas tentativas que não funcionam, outras melhores.</p>	<p>Como é que o trabalho é para "ontem", se a Ilha é sempre "depois"?</p> <p>Melhor eu ir embora. Não tô rendendo mais. (pausa longa)</p> <p>Eu preciso sair daqui. Merda!</p> <p>Chega, tenho que ir pra casa, já tô pirando.</p> <p>Maldito corte que não sai. Frio, calor, frio. Junho de 2013, 7x1, Impeachment, Geosmina, Coronavírus e eu aqui. 1800 horas por ano. É inútil. Não entendo. Tem que ter alguma solução pra isso. Tô ficando maluca? Tô sonhando? Ninguém fica maluco assim de repente. Dormi bem, acordei bem. Quer dizer... dormi?... acordei?... acho que sim.</p>
<p>Imagem da tela do computador mostra o export da sequência montada. A barrinha do render avança muito lentamente e o tempo de espera aumenta progressivamente de 1h a 10h.</p> <p>Som da mensagem de áudio de Whatsapp chegando: "Oi querida, tudo bem? Recebi o feedback aqui agora e eles</p>	<p>Por que não fui embora, ainda? Vou levantar... vou abrir a porta. Não cumprimento. Não falo com ninguém. Não sei mais cumprimentar. Não tem ninguém. Sem explicação. Vapt!</p> <p>Eucatex. Espuma. Vidro. Fórmica. Cimento. Quantas camadas tem essa parede? Quem esteve antes era melhor</p>

<p>pediram pra trocar os planos da rua e enxugar uns 40 segundos. Você tá na ilha né? Pode upar e encaminhar pra mim com eles em cópia?"</p>	<p>que eu? Era livre? Podia sair? ... Sabia sair?      Não reparem. Tô um pouco nervosa. Queria silêncio. Queria ficar só. Mas morrer aqui, sozinha...? Porra! O montador seguinte encontraria meu corpo quando viesse pegar os hds? Terminaria os projetos que deixei inacabados? Ou nossos projetos são deletados pela Ilha junto com a gente?</p>
<p>Planos fechados dos cantos da sala, manchas na parede, mural vazio com vários alfinetes. As paletas do ar condicionado se mexendo lentamente.      Som das rodinhas da cadeira rolando e da personagem levantando da cadeira. Passos na sala. Sentando novamente.</p>	<p>Na verdade, não sei. Estranho nunca ter pensado nisso antes. Nunca ter me per-gun-ta-do.      Calma, acho que eu tô somatizando, tô paranóica, é isso. Nada me impede de sair daqui a hora que eu quiser. Posso até gritar! Tá ouvindo?</p>
<p>Plano fechado das mãos da personagem clicando. Tela do computador mostra várias janelas abertas sendo fechadas.      Som da mensagem de áudio de Whatsapp chegando: "Oie! O deadline mudou! Só vamos precisar do arquivo na semana que vem, tá? Desculpa te avisar a essa hora. Só soube agora. Beijinho".</p>	<p>Porra, isso é um sinal! É um sinal, eu vou pra casa!!! Tudo que eu preciso é ficar tranquila, respirar, inspirar, expirar...</p>
<p>Tela do computador mostrando o software sendo encerrado e uma mensagem de erro no sistema aparece.      Som de bip agudo.</p>	

<p>Tela preta.</p>	<p><i>Parede, trinco, janela, prateleira, chave, persiana, armário, mesa, não tem mais. Sempre teve ou nunca teve? Eu juro que vivia mas não via. Esse canto, esse pedaço-espço.</i></p> <p><i>Escuro, carne, osso, consciente, inconsciente, dedos, olhos, máquina-eu, montagem. Os cortes saem das minhas mãos como tesouras dançantes.</i></p> <p><i>Esse tempo... eu fui ajeitando... os móveis acomodados, a vedação, a intensidade da luz, assim, nem muita, nem pouca, a temperatura, outono, sempre gostei do outono, outono o ano inteiro, a altura da cadeira, média. Meia altura, meia pessoa, pessoa e meia. Esse lugar... não, não existe mais... Eu e Ela agora somos livres.</i></p> <p><i>As gotas escorrendo, fluem e fundam a ilha que vai existir em qualquer lugar, em todos os lugares.</i></p> <p><i>Ainda estou aqui?</i></p> <p><i>Só mais um corte...</i></p> <p><i>Só mais um...</i></p> <p><i>Só mais...</i></p> <p><i>Só.</i></p>
<p>Tela preta.</p>	<p><b>Entra a cartela: SEM FIM</b></p>